



Цифровизация образования

Цифровая экономика

... намерены кратно увеличить выпуск специалистов в сфере цифровой экономики, а, по сути, нам предстоит решить более широкую задачу, задачу национального уровня — Добиться всеобщей цифровой грамотности.

Для этого следует серьёзно усовершенствовать систему образования на всех уровнях: от школы до высших учебных заведений. И конечно, развернуть программы обучения для людей самых разных возрастов.



В.В. Путин

ПМЭФ-2017



КОГО УЧИМ?

ЗАЧЕМ УЧИМ?

ЧЕМУ УЧИМ?

КАК УЧИМ?

КТО УЧИТ?

Цифровая грамотность - набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Цифровое потребление -

это использование интернет-услуг для работы и жизни

Включает в себя:

- Фиксированный интернет
- Мобильный интернет
- Цифровые устройства
- Интернет-СМИ
- Новости
- Социальные сети
- Госуслуги
- Телемедицина
- Облачные технологии



Цифровые компетенции -

это навыки эффективного пользования технологиями

Включает в себя:

- Поиск информации
- Использование цифровых устройств
- Использование функционала социальных сетей
- Финансовые операции
- Онлайн-покупки
- Критическое восприятие информации
- Производство мультимедийного контента
- Синхронизация устройств



Цифровая безопасность -

это основы безопасности в Сети

Включает в себя:

- Защита персональных данных
- Надежный пароль
- Легальный контент
- Культура поведения
- Репутация
- Этика
- Хранение информации
- Создание резервных копий



Основные задачи современной школы

подготовить обучающихся к успешной жизни и деятельности в условиях цифровой экономики



сформировать личность гражданина России



подготовить обучающихся к успешной деятельности в условиях сложности и неопределенности



сформировать навыки и компетенции XXI века



Роль учителя

• Помощь ученику в построении индивидуального образовательного маршрута

• Создание условий для саморазвития личности

• Воспитание творческого гуманного человека



Навыки и компетенции XXI века



Личностные
качества



Базовые умения и
навыки



Компетенции

Геймификация

Обучение в игре позволяет мотивировать ученика на изучение сложных предметов.

Тем более, в игре развиваются такие способности как: креативность, воображение, инициатива, лидерские качества.

GAMIFICATION



Плюсы цифровой системы образования



Приучение к самостоятельности



Отсутствие бумажной волокиты



Экономия



Упрощение работы педагогов



Шаг в будущее

Недостатки цифровой системы образования



Риск отрицательного результата



Отсутствие творчества



Снижение умственной активности



Физическое развитие



Спасибо за внимание!
