

ВВЕДЕНИЕ

ПРИЧИНЫ ИННОВАЦИЙ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

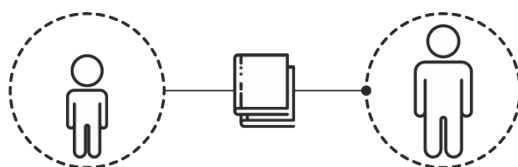


ПРОИСХОДИТ СМЕНА ПАРАДИГМЫ

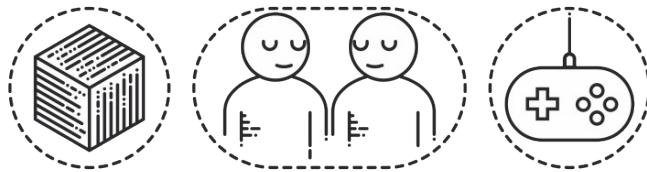


Официальные учебные заведения сменяются неформальными образовательными площадками вне стен школ и ВУЗов.
Вместо потребности в дипломе появляется потребность в навыках без официальных документов.
Эти тенденции становятся окном возможностей для местных некоммерческих инициатив, в том числе ТОСов.

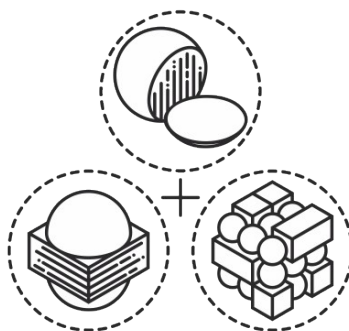
МЕНЯЕТСЯ ОТНОШЕНИЕ К ОБРАЗОВАНИЮ



Образование становится непрерывным на протяжении всей жизни.
Появляется потребность в овладении не только профессиональными умениями, но и в формировании универсальных навыков.
Например, метанавыков – тех, что помогают добиваться целей, налаживать связи, управлять временем, креативно мыслить, быть гибким, учиться и развиваться;
«мягких навыков» (soft skills) – надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе.



Появляются новые образовательные форматы, где на первый план выходит активная роль учащегося (кейс-стади, мероприятия, организованные по принципу peer-to-peer («равный – равному»), обучение через менторов и наставников, геймификация).



Последние исследования в области когнитивистики развеяли мифы о традиционных методах обучения. Например, доказано, что интенсивное обучение, которое традиционно используется при организации образовательных процессов, менее эффективно, чем интервальное обучение (разнесённые по времени подходы к обучению), перемежающееся обучение (поочерёдное обучение двум или более темам или навыкам) и вариативное обучение (наработка широкого круга навыков вместо конкретного).



Формируются открытые образовательные платформы, предлагающие курсы по самым разным тематикам для широкой аудитории и дающие возможность как для построения персональной образовательной траектории, так и для обучения команд и сообществ. Новые открытые образовательные платформы представлены большей частью онлайн-средой.



Происходит демократизация и индивидуализация образования.

ИННОВАЦИИ В ТОМ, ЧЕМУ УЧИТЬ

ТРАДИЦИОННОЕ



Обучение hard skills («жёсткие навыки») – профессиональным умениям

НОВОЕ



Обучение метанавыкам и soft skills («мягкие навыки»)

МЕТАНАВЫКИ

Осознанность, эмпатия, безоценочность, гибкость (мышления, поведения), креативность, интегральное мышление и др.



Метанавыки – «ядро личности», то, что помогает добиваться целей, налаживать связи, управлять временем, креативно мыслить, быть гибким, учиться и развиваться. Позволяют адаптировать имеющиеся знания к новым обстоятельствам и задачам.

SOFT SKILLS

Навыки межличностного общения, работа в команде, лидерство, тайм-менеджмент, навыки переговоров, разрешение конфликтных ситуаций и др.



Soft skills («мягкие навыки») – надпрофессиональные навыки, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, но используются не только в контексте профессиональной деятельности (в отличие от hard skills («жёсткие навыки») – профессиональных умений).



НАВЫКИ БУДУЩЕГО

По данным доклада «Навыки будущего.
Что нужно знать и уметь в новом сложном мире»



Концентрация и управление вниманием

Необходим, чтобы справляться
с информационной перегрузкой,
управлять сложной техникой

Эмоциональная грамотность

Аффективная область приобретает
всё большую значимость в работе

•
Понимание своих эмоций, эмпатия, сочувствие
помогут сохранить себя и взаимодействовать с другими

Цифровая грамотность

Способность работать в цифровой среде
будет столь же востребована,
как способность писать и читать

Творчество и креативность

При автоматизации рутинной деятельности
на любой работе будет всё больше необходимости
мыслить нестандартно и создавать новое

Экологическое мышление

Понимание связности мира,
восприятие своей деятельности
в контексте всей экосистемы,
поддержка эволюционных процессов

Кросскультурность

В любом городе, в любой рабочей среде
будут встречаться всё более разные (суб)культуры,
в том числе за счёт разрыва поколений

Способность к (само)обучению

В быстро меняющемся мире
человеку придётся продолжать обучение
в течение всей жизни,
иногда самостоятельно осваивая новые навыки



ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ

ТРАДИЦИОННОЕ



Дистанционное образование как альтернатива при невозможности получения обычного

НОВОЕ



Качественное образование (платное и бесплатное), покрывающее дефицитные знания и умения с возможностью постоянной записи на них



Дистанционное обучение все больше завоёвывает свои позиции: происходит постепенный и неуклонный переход образования из офлайна в онлайн. По данным доклада Global Education Futures «Образовательные экосистемы для общественной трансформации», через 15-20 лет онлайн-обучение может в глобальном масштабе стать доминирующей формой обучения.

КАК СОЗДАТЬ ОНЛАЙН-КУРС



Выбрать онлайн-платформу, которая лучше всего подходит вам

•
Собрать материал и упаковать его в учебную программу

•
Добавить разные виды обучающих мероприятий: лекции, текстовые материалы, тесты, задания, упражнения

•
Записать видео- и аудиоуроки (если позволяет платформа)

•
Предусмотреть возможность обратной связи и дискуссии с «учениками»

ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОНЛАЙН-КУРСОВ

Stepik (stepik.org)



бесплатный вариант	есть
юзабилити	хорошее
возможности редактора	большие
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	платно

Смотри.Учись (smotriuchis.ru)



бесплатный вариант	есть
юзабилити	среднее
возможности редактора	большие
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	есть

Moodle (moodle.org)



бесплатный вариант	есть
юзабилити	плохое
возможности редактора	большие (сложно)
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	есть

Getcourse (getcourse.ru)



бесплатный вариант	нет
юзабилити	хорошее
возможности редактора	большие
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	есть

Google Класс (classroom.google.com)



бесплатный вариант	есть
юзабилити	среднее
возможности редактора	средние
возможность монетизации	нет
возможность вести группы	есть

Udemy (udemy.com)



бесплатный вариант	нет
юзабилити	среднее
возможности редактора	большие
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	есть

Кастом на Wordpress (wordpress.org)



бесплатный вариант	есть
юзабилити	среднее
возможности редактора	большие (сложно)
возможность монетизации	есть
возможность вести группы	есть

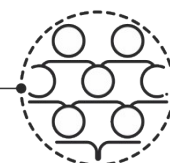
ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА

ТРАДИЦИОННОЕ



Обучение в стенах официальных учебных заведений: школ, техникумов, вузов

НОВОЕ

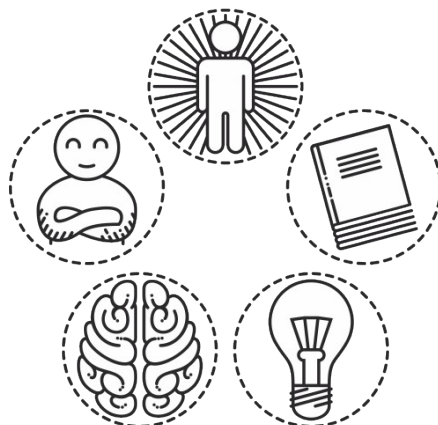


Образовательные сообщества, которые инициируются и моделируются не официальными структурами и профессионалами от образования, а энтузиастами



В горизонтальном образовательном сообществе каждый может не только стать «учеником», но и «учителем»

ПОЧЕМУ ЭТО РАБОТАЕТ



Демократичность и отсутствие поводов для неравенства

Самый широкий спектр знаний

Возможность получения уникального опыта непосредственно от его носителей

Гибкость и возможность человеку самому выбирать, что ему нужно, и сколько угодно проходить какую-то тему повторно

Снятие психологических барьеров

PEER 2 PEER UNIVERSITY
(www.p2pu.org)

В основе идеология edupunk –
DIY («сделай сам») в обучающих практиках.

- нет учебных планов
- нет дипломов
- нет домашних заданий
- но есть интересные уроки и дерзкие темы

КУРСЫ ДЛЯ НКО И ИНИЦИАТИВ

■ **Онлайн-платформа Университета КГИ**

Комитет гражданских инициатив

<https://komitetgi.ru/school/>

■ **Медиашкола НКО**

Академия информационных технологий

<http://schoolnko.ru/>

■ **Поиск средств для НКО**

Санкт-Петербургский Центр

развития некоммерческих организаций (ЦРНО)

<https://stepik.org/course/2096/promo>

■ **Корпоративный фандрайзинг для НКО: как привлечь средства компании на социальные цели**

Санкт-Петербургский Центр

развития некоммерческих организаций (ЦРНО)

<https://stepik.org/course/3487/promo>

■ **Социальное проектирование в НКО**

Санкт-Петербургский Центр

развития некоммерческих организаций (ЦРНО)

<https://stepik.org/course/31893/promo>

■ **Управление и развитие некоммерческой организации**

Московский городской университет

управления Правительства Москвы

<http://душевная.москва/ru-RU/nkolab-kurs.html>

■ **Социальное проектирование: от идеи до президентского гранта**

Фонд президентских грантов

<https://онлайнкурсы.президентскиегранты.рф>

■ **Как организовать сообщество**

Институт «Стрелка»

и онлайн-школа городских предпринимателей Vector

<https://vector.education/course/11>

LIFELONG LEARNING – ОБУЧЕНИЕ В ТЕЧЕНИЕ ВСЕЙ ЖИЗНИ

ТРАДИЦИОННОЕ



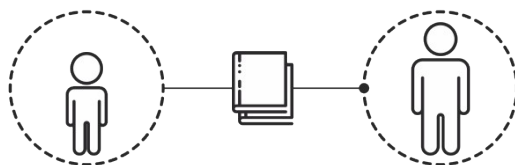
Периодичное обучение
и повышение
квалификации

НОВОЕ



Современный взгляд
на непрерывное
образование
предполагает
стремление к знаниям
не только
для профессиональной
деятельности,
но и для личностного роста

КОНЦЕПЦИЯ LIFELONG LEARNING



Обучение в течение всей жизни

Непрерывное образование – это постоянный,
добровольный и самоорганизованный процесс

Никто, кроме самого человека,
не несёт за него ответственности

Учитель в нём играет роль модератора,
а площадкой обучения становятся не только формальные,
но и неформальные институты

Образование открыто для всех,
независимо от возраста обучающихся

Возможность учиться на практике

Возможность учиться друг у друга

Индивидуализация образования



Обучение больше не ограничивается школьными и вузовскими годами

Непрерывное образование
подразумевает широкую экосистему,
в которую входит официальная образовательная система,
обучение на работе и самообразование

Автодидактизм – образование без руководства профессионалов (учителей, тьюторов и профессоров) или учреждений.

Индивидуальная образовательная траектория – личный путь реализации своего потенциала в образовании.

ТОП-10 НАВЫКОВ ПО ДАННЫМ ВСЕМИРНОГО ЭКОНОМИЧЕСКОГО ФОРУМА

2015

1. **Complex Problem Solving**
(Комплексное решение проблем)
2. **Coordinating with Others**
(Умение работать в команде)
3. **People Management**
(Управление персоналом)
4. **Critical Thinking**
(Критическое мышление)
5. **Negotiation**
(Навык ведения переговоров)
6. **Quality Control**
(Контроль качества)
7. **Service Orientation**
(Ориентация на предоставление услуг)
8. **Judgment and Decision Making**
(Суждение и принятие решений)
9. **Active Listening**
(Умение прислушиваться к другим)
10. **Creativity**
(Креативность)

2020

1. **Complex Problem Solving**
(Комплексное решение проблем)
2. **Critical Thinking**
(Критическое мышление)
3. **Creativity**
(Креативность)
4. **People Management**
(Управление персоналом)
5. **Coordinating with Others**
(Умение работать в команде)
6. **Emotional Intelligence**
(Эмоциональный интеллект)
7. **Judgment and Decision Making**
(Суждение и принятие решений)
8. **Service Orientation**
(Ориентация на предоставление услуг)
9. **Negotiation**
(Навык ведения переговоров)
10. **Cognitive Flexibility**
(Когнитивная гибкость)

НОВЫЕ СТИЛИ ОБУЧЕНИЯ

ТРАДИЦИОННОЕ



Традиционные стили обучения как личностная характеристика процесса познания

НОВОЕ



Традиционные стили обучения являются лишь предпочитаемыми стилями обучения, но не всегда являются эффективными

ПРИВЫЧКА



Визуал

VS



Аудиал

VS



Кинестетик



Интуиция

VS



Аналитика



Импровизация

VS



Методика



Энергичность

VS



Рефлексия



Теоретик

VS



Прагматик

НАИБОЛЕЕ ОПТИМАЛЬНЫЕ
МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ
(по материалу Марка Макдэниэла
«Запомнить всё: Усвоение знаний без скуки и зубрежки»)



Интервальное обучение

Разнесённые по времени подходы к обучению



Переменяющееся обучение

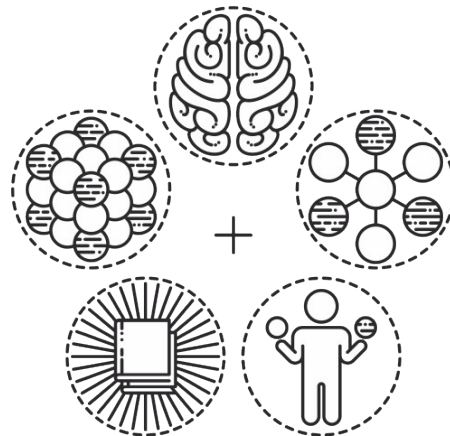
Поочерёдное обучение
двум или более темам или навыкам



Вариативное обучение

Наработка широкого круга
изучаемых навыков вместо конкретного

КАК УЧИТЬСЯ ЭФФЕКТИВНЕЕ



Активное припоминание
вместо прочитывания или повторения материала
(например, возвращение к пройденному
через тестирование)

•
Использование техник визуализации мышления:
ментальные карты, концепт-карты

•
Развитие способности к различению и выбору

•
Включение нового знания в более широкий контекст

•
Наложение нового знания
на фундамент предшествующего

МЕНТОРЫ И НАСТАВНИКИ

ТРАДИЦИОННОЕ



Преподавателями
являются профессионалы
в области обучения

НОВОЕ



«Преподавателями»
становятся
профессионалы
в той или иной сфере,
имеющие опыт и знания



Менторы и наставники – это опытные советники,
которые делятся своим опытом
и помогают разобраться в том или ином деле.

Они помогают посмотреть на ситуацию
со стороны практика, уже прошедшего этот путь,
найти нестандартные решения.



Ментор

Даёт советы, помогает разобраться
и наладить полезные связи



Наставник

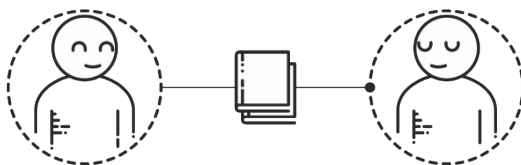
Как более опытный,
передаёт знания менее опытному



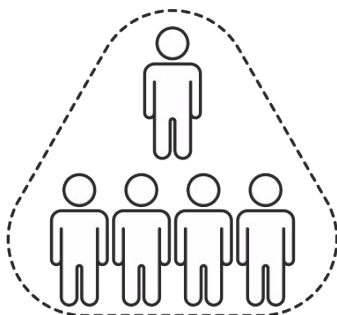
Коуч

Не является практиком в вашей сфере,
но владеет методиками, с помощью которых
можно найти решение и раскрыть личный потенциал

ОБУЧЕНИЕ ПО ПРИНЦИПУ «РАВНЫЙ – РАВНОМУ»
(peer-to-peer education)



Источником знаний является человек,
прошедший обучение ранее и/или получивший опыт



Peer-to-peer education
часто используется в некоммерческой деятельности.

В этом случае равный (peer) –
человек, принадлежащий той же группе,
что и целевая аудитория.

Важно выбрать признак «равности»,
который объединяет людей в эту группу.
Именно этот признак даёт лучшее взаимопонимание
и доверие.

РАВНЫЙ



Понимает потребности и мотивацию «учащегося»



Делает обучение неформальным



Передаёт личный опыт и делает знания практичными

Важно,
чтобы равный владел верными знаниями,
навыками и умениями.

НОВЫЕ СПОСОБЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ

ТРАДИЦИОННОЕ



Обучение
на основе лекций,
тестов и упражнений

НОВОЕ



Геймификация обучения
и обучение
на основе дополненной (AR)
и виртуальной реальности (VR)



Геймификация –
это использование наработок игровой индустрии
для вовлечения, удержания, обучения.

Повышает мотивацию

•
Повышает вовлечённость в решение задач

•
Делает обучение более интерактивным
и практико-ориентированным



Обучение на основе дополненной
и виртуальной реальности за счёт расширения
физического пространства человека объектами,
созданными с помощью цифровых устройств и программ,
даёт широкие возможности для передачи знаний
и получения нового опыта.



Для использования VR-технологий необходимо снять
и смонтировать видео в специальном формате.
Видео может транслироваться на сервисах типа YouTube,
на экране и в специальных VR-очках.

Создать обучающую игру
можно с помощью онлайн-сервисов,
а понять, как внедрять геймификацию,
можно с помощью шести шагов,
предложенных профессором Кевином Вербахом.



Define

Определите свои цели. Зачем вы разрабатываете игру?
Чего вы хотите этим достичь
(например, мотивировать людей изменить свое поведение)?

Delineate

Опишите желательное поведение.
Что вы хотите, чтобы ваши игроки делали?
Какие показатели позволят вам их оценить?
Когда вы будете описывать поведение,
обязательно объясните,
как оно поможет достичь поставленных целей.

Describe

Опишите игроков. Кто будет использовать вашу игру?
Какое отношение они имеют к вам?
Например, являются ли они сотрудниками
вашей организации или какого-либо другого сообщества?
Что может их мотивировать?
Не забывайте, что не все игроки одинаковые.

Devise

Разработайте циклы активности.
У игры всегда есть начало, и иногда имеется конец,
но за это время в играх задействуется множество циклов
и ответвлений к другим действиям.
Действия пользователя провоцируют другое действие,
которое, в свою очередь, приводит
к действию другого игрока и так далее.

Don't forget

Не забывайте о развлечении. Будет ли это весело?
Задайте себе следующий вопрос: будут ли участники
по собственному желанию участвовать в системе?
Станут ли они играть без внешних вознаграждений?
Если ответы отрицательные, следует задуматься,
как сделать свою систему более занимательной.

Deploy

Именно здесь начинается большинство
описательных деталей по геймификации:
выбор подходящих механизмов и компонентов.
Будет ли игровая система работать в первую очередь
на персональных компьютерах, мобильных устройствах
или какой-либо другой консоли?

ДЕДЛАЙНЕР ОБУЧАЮЩЕГО МЕРОПРИЯТИЯ

3 НЕДЕЛИ ДО ОБУЧЕНИЯ



Определена цель и общее содержание (чему мы учим)



Выбран формат мероприятия (как мы учим)



Найдены спикеры (кто будет учить)



Определена целевая аудитория (кого учим)



Составлен бюджет



Составлен план привлечения аудитории

2 НЕДЕЛИ ДО ОБУЧЕНИЯ



Найдена площадка, где будет проходить обучение



Составлен перечень оборудования,
подходящего под формат обучения



Составлен перечень раздаточных материалов
для участников



Составлен план информационного освещения



Создан фирменный стиль



Распределены зоны ответственности
между организаторами



Разосланы приглашения участникам



Сделаны встречи в социальных сетях

1 НЕДЕЛЯ ДО ОБУЧЕНИЯ



Уточнена программа



Ведётся информационное освещение
(в том числе в социальных сетях)



Тиражируются материалы

2 ДНЯ ДО ОБУЧЕНИЯ



Проверена площадка



Подготовлены раздаточные материалы



Подготовлены листы обратной связи, бейджи



Контрольный звонок спикерам



Составлен список участников
(если требуется регистрация)



В ДЕНЬ ОБУЧЕНИЯ



Размещена навигация на площадке



Ведётся регистрация



Ведётся аудиозапись
и фотосъёмка мероприятия (если необходимо)



ПОСЛЕ ОБУЧЕНИЯ



Проанализирована обратная связь от участников



Публикуются фотографии и съёмка



Описаны итоги



Расшифрованы выступления (если необходимо)



КАК СОБЛЮСТИ ФОРМАТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

- Определить формат образовательного мероприятия.
- Выбрать помещение, подходящее под формат образовательного мероприятия.
- Подготовить техническое оборудование под формат образовательного мероприятия.
- Подготовить материалы, необходимые для образовательного мероприятия.

ЧЕК-ЛИСТ ПОДГОТОВКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

■ Общие требования для подготовки площадки

нужно	готово	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	расстановка мебели в соответствии с форматом образовательного мероприятия
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	расстановка «театр» (подходит для лекций и TED-talk, сторителлинга)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	отдельные столы (подходят для работы в команде, лабораторий, решений кейсов)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	навигация по площадке
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	место для регистрации и листы регистрации
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	дополнительный информационный фон (баннер мероприятия или организации, press-wall)

■ Общие требования для подготовки площадки

нужно	готово	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ноутбук для показа презентаций и зарядное устройство к нему
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	мультимедийное оборудование (ноутбук/компьютер, экран)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	пульт для презентаций (кликер, презентер)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	звуковые колонки
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	микрофон
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	удлинители (если аудитория работает со своими ноутбуками – по размеру аудитории)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	адаптер-переходник для того, чтобы выводить изображение с ноутбуков участников
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	канал доступа в интернет для всех участников

■ Материалы, которые могут потребоваться на образовательном мероприятии

нужно	готово	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	флипчарт
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	бумага для флипчарта
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	скотч для вывешивания листов
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	фломастеры
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	стикеры для записей рисков, трендов, участников изменений
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	магнитно-маркерная доска и материалы для работы с ней: фломастеры, губка, магниты

Материалы, которые подходят для отдельных технологий, используемых в образовательных мероприятиях

нужно готово

Кейс-стади

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	мультимедийное оборудование для показа видеокейса и/или презентации решения кейса
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	распечатанные кейсы по количеству участников
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	настройка таймера обратного отсчёта для контроля времени решения кейса
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	бумага А4 и для флипчарта, ручки и фломастеры для работы над решением кейса

Прототипирование

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	подручные средства, которые можно найти в офисе: канцелярские товары, пластилин, коробки
--------------------------	--------------------------	--

Геймификация/игрофикация

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ноутбук для каждого участника/команды
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	удлинители для ноутбуков
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	установленная на ноутбуках игра

Прогнозирование

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	распечатанные карты времени
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	стикеры и листы участников, изменений для записей рисков, трендов

Картирование

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	распечатанные карты
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	материалы, необходимые для работы с печатной картой (ручки, фломастеры, стикеры, наклейки и др.)

Ментальные карты

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	установка на ноутбуках специальных программ (инструментов) для создания ментальных карт
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ноутбук для каждого участника или группы

Раздаточные материалы

нужно готово

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	рабочие тетради в бумажном виде
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	материалы обучения в облачном хранилище
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	qr-код со ссылкой на материалы обучения
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	лист обратной связи в бумажном виде
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	qr-код со ссылкой на лист обратной связи в электронном виде

Онлайн-трансляция мероприятия

нужно готово

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	выбор онлайн-площадки для трансляции
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	видеокамера для записи
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	микрофон для записи
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	информирование модератора, спикера, участников об онлайн-трансляции
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	работа фотографа
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	аудиозапись
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	общий слайд с наименованием мероприятия и общее оформление презентаций
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	хештеги мероприятия

ВСЕ С ДЕТСТВА ЗНАЮТ, ЧТО ТО-ТО И ТО-ТО НЕВОЗМОЖНО.
НО ВСЕГДА НАХОДИТСЯ ДУРАК, КОТОРЫЙ ЭТОГО НЕ ЗНАЕТ.
ОН-ТО И ДЕЛАЕТ ОТКРЫТИЕ.



Альберт Эйнштейн

Позе

ЧЕМ НИКОГДА.

ЛЮБОЕ
ОБУЧЕНИЕ
СВЯЗАНО
С ЭМОЦИЯМИ.



Ллойд Александер

НЕ СТЫДИСЬ УЧИТЬСЯ
В ЗРЕЛОМ ВОЗРАСТЕ:
ЛУЧШЕ НАУЧИТЬСЯ ПОЗДНО,
ЧЕМ НИКОГДА.

Платон

ИННОВАЦИЯ
ОТЛИЧАЕТ ЛИДЕРА
ОТ ДОГОНЯЮЩЕГО.

Стив Джобс

НАСТОЯЩИЕ ЗНАНИЯ МЫ ПОЛУЧАЕМ,
КОГДА ИЩЕМ ОТВЕТ НА ВОПРОС,
А НЕ КОГДА УЗНАЕМ САМ ОТВЕТ.

Я НИКОГДА НЕ ПОЗВОЛЯЛ,
ЧТОБЫ МОИ ШКОЛЬНЫЕ ЗАНЯТИЯ
МЕШАЛИ МОЕМУ ОБРАЗОВАНИЮ

Марк Твен



ЗАДАЧА
НАСТОЯЩЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ –
НАУЧИТЬ
ПОНИМАНИЮ

Сергей Капица

ОБРАЗОВАНИЕ – ЭТО САМООРГАНИЗИРУЮЩАЯСЯ СИСТЕМА,
В КОТОРОЙ ОБУЧЕНИЕ – СТИХИЙНЫЙ ФЕНОМЕН.

Сугата Митра

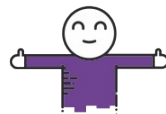
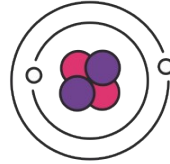
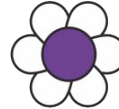
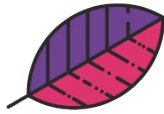
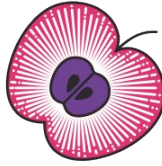
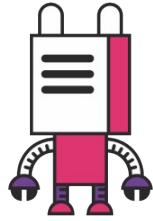


ВОЗМОЖНО, НАДО УЧИТЬ МЕТАНАВЫКАМ:
КАК СПРАВЛЯТЬСЯ СО СТРЕССОМ,
КАК ВЫДЕРЖИВАТЬ
ПОСТОЯННО МЕНЯЮЩИЕСЯ СИТУАЦИИ,
КАК БОРОТЬСЯ С ЛАВИНОЙ НОВОСТЕЙ,
КОТОРЫЕ НЕ ВСЕГДА ПРАВДИВЫ...

Татьяна Черниговская

НЕГРАМОТНЫМИ ЛЮДЬМИ
XXI ВЕКА БУДУТ НЕ ТЕ,
КТО НЕ УМЕЕТ ЧИТАТЬ И ПИСАТЬ,
А ТЕ, КТО НЕ УМЕЕТ УЧИТЬСЯ
И ПЕРЕУЧИВАТЬСЯ.

Элвин Тоффлер



КАРТОЧКА УЧЁТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

название образовательного мероприятия

формат мероприятия

тематика мероприятия

место проведения

дата проведения

время начала и окончания

соорганизаторы,
привлечённые эксперты

планируемые участники
(целевая аудитория)

планируемое кол-во участников

итоговое кол-во участников

важно учесть по итогам:

КАРТОЧКИ ДЛЯ ГОЛОСОВАНИЯ





КАРТОЧКИ ДЛЯ ГОЛОСОВАНИЯ