

ИННОВАТИКУМ-2023

Направление «Педагогика и психология»

Дорогие ребята!

Предлагаем вам познакомиться с кейсом, раскрывающим некоторые особенности воспитательно-образовательного процесса образовательного учреждения. Современная педагогика активно использует результаты труда очень многих специалистов, имеющих отношение непосредственно к обучению и воспитанию детей.

Без освоения новых технологий, изучения новых открытий в науке, взаимодействия со специалистами смежных с педагогикой отраслей зачастую обучить и воспитать ребёнка невозможно!

На примере данного кейса предлагаем вам:

- 1) определить, какие профессии и какие специалисты имеют непосредственное отношение в данном случае к обучению (составить список профессий и специальностей);*
- 2) выбрать одну из перечисленных вами профессий/специальностей для дальнейшей работы на Форуме;*
- 3) указать особенности этой профессии/специальности, имеющей в данном кейсе отношение к педагогике, с учетом последних научных открытий, вызовов времени и взгляда в будущее (дать характеристику этих особенностей, составив текст в объеме не более 200 знаков);*
- 4) найти сферы взаимодействия данного специалиста в освоении новых методов и технологий (с какими специалистами он входит во взаимодействие – выстроить схему взаимодействия, определив предмет взаимодействия);*
- 5) рассмотреть плюсы и минусы выделенной вами профессии;*
- 6) определить, какими личными качествами должен обладать данный специалист?*
- 7) узнать в каких вузах страны такой специалист может быть подготовлен? (проведите мониторинг вузов, выпишите в каких именно вузах может быть подготовлен подобный специалист)*

Для решения кейса вы можете воспользоваться различными источниками, включая интернет-ресурсы.

Кейс: «Футурология педагогики»

К 2024 году доля населения, обладающего цифровыми навыками, должна составить 40%. К решению этих масштабных просветительских задач планируется привлекать способную и инициативную молодежь, уверенно владеющую интернет-технологиями, в том числе школьников.

Инновации, которые качественно меняют жизнь, приводят к тому, что мы делаемся быстрее и многозадачнее, овладеваем новыми техническими средствами, инструментами и методами коммуникаций. Это значит, что возникают новые специальности, которые расширят и видоизменят сферу деятельности учителя, приспособив её к современным реалиям.

Какими именно будут педагогические профессии будущего, к чему себя готовить, на кого учиться будущим педагогическим специалистам? Чтобы ответить на эти вопросы, нужно разобраться, какие сегодняшние тенденции – самые важные. Мы предлагаем немного пофантазировать, основываясь на анализе перспективности направлений внутри педагогики.

В вопросах применения цифровых технологий и онлайн-сервисов в педагогике появилась новая профессия. Специалист составляет онлайн-курсы для удаленного обучения, адаптируя требования конкретных дисциплин к онлайн-среде, администрирует работу платформы, решает коммуникационные проблемы между учителем и учеником.

Интернет – огромный и постоянно обновляющийся учебник. Проблема в том, что без маяков и навигационных карт мы можем просто утонуть в море информации.

Сегодняшний школьник вполне способен почерпнуть знания по всем предметам из открытых источников. Учитель помогает сформировать критерии поиска информации, учит «отделять зёрна от плевел» и предлагает эффективный метод освоения материала.

Ещё в V веке Сократ продемонстрировал свой метод майевтики**, построенной на том, что учёный помогал собеседнику познать самого себя и вызвать к жизни истину. Сократ не давал готовых решений, а задавал наводящие вопросы, позволяя ученикам добраться до ответов самостоятельно. Сейчас от учителя, как и во времена Древней Греции, требуется выяснить в диалоге объёмы знания и незнания собеседника, и также дать ему представления о том, где и как искать информацию, как её оценивать и интерпретировать.

Кроме всего прочего, информация, которая встречается ученику во время поисков, может быть не только не достоверной, но и вредоносной – здесь возникает запрос поддержания безопасности психики и техники. Появляется новый профессионал, который понимает особенности сетевой среды и интернет-социализации детей и подростков, помогает в преодолении таких проблем, как интернет-травля, кибербуллинг и столкновение с травмирующим контентом.

Возможно, рано или поздно все учебники превратятся в игровые среды. Благодаря играм ученики с большим интересом осваивают новые области

знания и получают возможность моделировать и испытывать на себе разные ситуации. Это помогает определиться с профессиональными склонностями и интересами. Игры, позволяющие создавать сложные структуры, помогают развитию креативности, а кооперативные, социальные и бизнес-игры способствуют коллективному решению задач и развитию интеллекта. Это означает, что кто-то должен заниматься разработкой и внедрением образовательных игр, виртуальных стимуляторов, игровых онлайн-миров, создавать сценарии событий и кейсов, задавать условия, вести учеников по игре и давать советы в качестве NPC (неигрового персонажа).

Появляется специалист, который занимается разработкой различных программ и оборудования для обучения людей продуктивным состояниям сознания. Из-за быстрого темпа современной жизни у людей возникает необходимость переключаться с одной задачи на другую. Разработчик инструментов как раз и создает специальные программы или устройства, чтобы люди могли быстро сконцентрироваться или наоборот расслабиться, запустить творческое мышление.

Например, компания Wild Divine продает устройства и программы по обучению пользователей концентрации, релаксации и осознанности.

Специалист должен прекрасно разбираться в особенностях внимания, ощущений, воображения и мышления.

В будущем возможно использование настоящих нейротехнологий*** в образовании. В первую очередь, это интерфейсы мозг-компьютер (например, для «мысленного» ввода текста или для общения с парализованными людьми) и транскраниальная магнитная стимуляция мозга****. Вот эта технология действительно изменяет наш мозг. Но именно из-за мощного действия (а также из-за стоимости устройства) применение ТМС в образовании — дело не завтрашнего, а, скорее всего, послезавтрашнего дня.

Есть основания предполагать, что через несколько десятилетий в почёте будут развитие когнитивных способностей*****, устного счёта и скорости чтения, технологии запоминания и изучение интеллектуальной производительности. Вооружившись специальными устройствами и программами, специалист будет помогать ученикам прокачивать способности мозга: учить достижению концентрации и продуктивности, проводить упражнения для мозга, даст образовательно-психологические рекомендации, будет работать с нейроинтерфейсами.

Итак, образование будущего вскоре сможет победить ряд ограничений — например, расстояние. С онлайн-курсами и вебинарами учиться у преподавателей из разных частей страны или мира не составит труда.

Глоссарий

Футурология — это прогнозирование глобальных изменений в образе жизни человечества (цивилизации) **на основе анализа перспектив внедрения** существенно значимых **новых технологий** (это те, которые заметно влияют на жизнь людей).

Майевтика - метод философствования, созданный Сократом^[1], заключающийся в раскрытии истины путём последовательных вопросов, через «испытание».

Нейротехнологии — это любые технологии, которые оказывают фундаментальное влияние на то, как люди понимают мозг и различные аспекты сознания, мыслительной деятельности, высших психических функций. Включают в себя также технологии, которые позволяют исследователям и врачам визуализировать мозг, и предназначены для улучшения и исправления функций мозга.

Транскраниальная магнитная стимуляция — это использование магнитного импульса, который проникает глубоко сквозь кости черепа и достигает тканей головного мозга. Вследствие индукции в нервных клетках (нейронах) возникает электрическое поле и ответный электромагнитный импульс, который может быть зафиксирован в диагностических целях. Возбужденные таким образом клетки подготавливаются для выполнения необходимых функций.

Когнитивные способности — это **навыки мозга усваивать и обрабатывать информацию об окружающем нас мире**. К ним относят память, внимание, когнитивную гибкость, воображение, речь, возможность логически рассуждать, воспринимать информацию органами чувств

Почитать и посмотреть:

1. Атлас новых профессий

2. Статья на эту тему: **Доктор, мой ребёнок учится онлайн**

3. Видеоролики

1) https://youtu.be/f_MfPwEeUGs?t=227 – игры, которые делают нас умнее (примеры про физику, химию, астрономию). Здесь можно подумать над тем, как интегрировать игры в образовательный процесс.

2) <https://youtu.be/Oez6A3bYsOo> - факты и статистика влияния игр на мозг человека.