

Вызовы современности и реализация новых трендов в высшем образовании

Председатель Правления,
Ректор АО «МУИТ»,
Хикметов Аскар Кусупбекович



Тренды в образовании



1

Адаптивное обучение

3

Геймификация

5

MOOC

7

Lifelong Learning или
Обучение в течение
всей жизни

2

Виртуальная и дополненная
реальности (VR&AR)

4

STEAM-образование

6

Гибридное обучение
(Blended learning)

8

Использование чат-ботов для
обучения

9

Инновации через Стартапы

Адаптивное обучение

- ❖ создание оптимизированной модели обучения
- ❖ постепенное освоение сложных задач
- ❖ персонификация
- ❖ искусственный интеллект
- ❖ машинное обучение

OKULAB

Все курсы

Прогресс

Админка

Темный режим

Ваш персональный менеджер

Политика обработки персональных данных

Лицензионный договор — Оферта

© 2022 • Создай свою онлайн школу вместе с Educenter.

Курсы

Образование

Сначала показывать: **Все** Дорогие Дешевые

unicef

Образование

Инклюзивті аралас форматта онлайн-педагогикалық дағдыларды дамыту / Развитие навыков онлайн педагогики в инклюзивном смешанном формате

Admin ⭐ 3.8

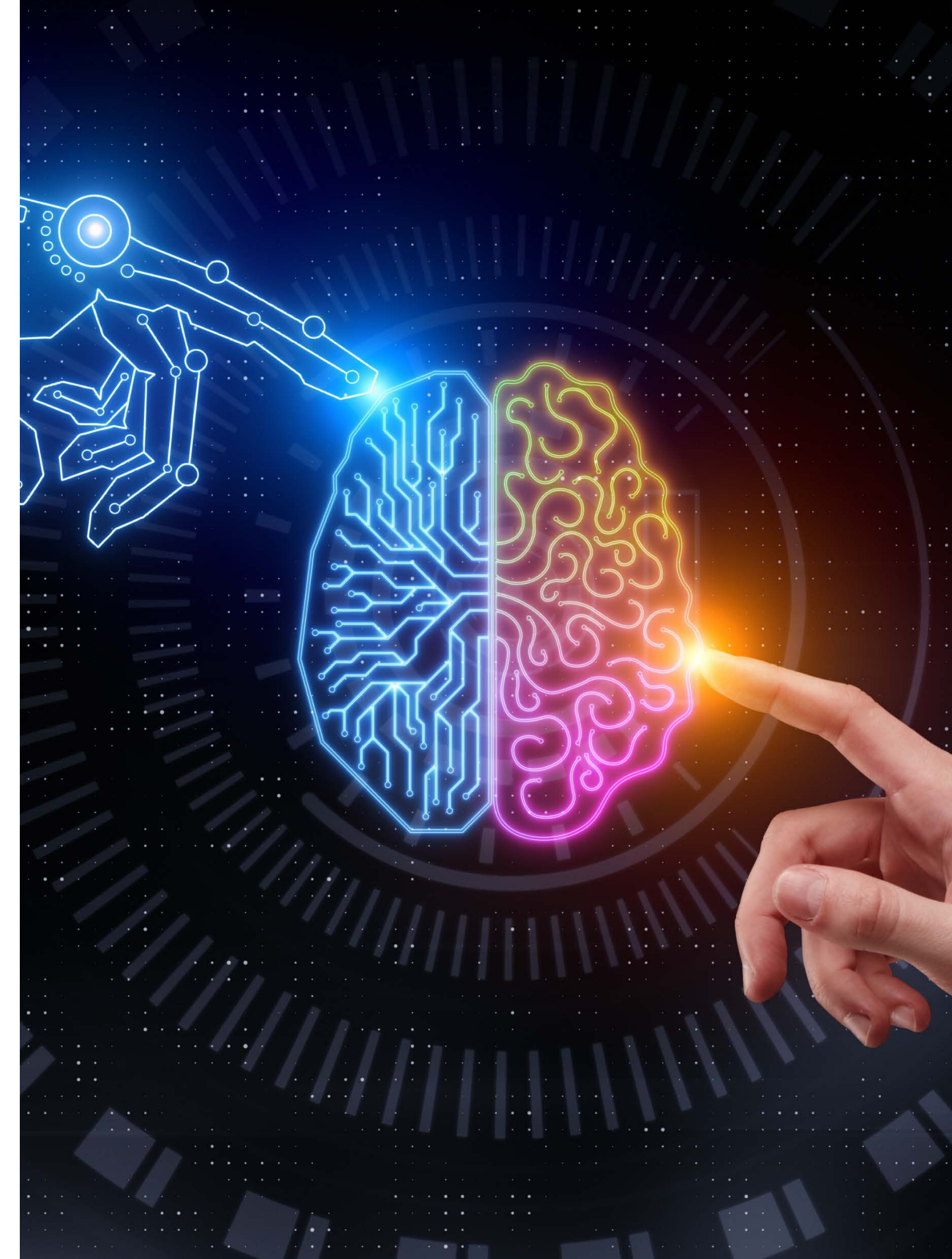
unicef

ИНКЛЮЗИВТІ АРАЛАС ФОРМАТТАҒЫ ОНЛАЙН ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ДАҒДЫЛАРДЫ ДАМУ

«The development of inclusive online content for students and teachers from secondary schools on blended learning»

Listen. Create. Design.

www.unicef.org/kazakhstan
www.litu.edu.kz



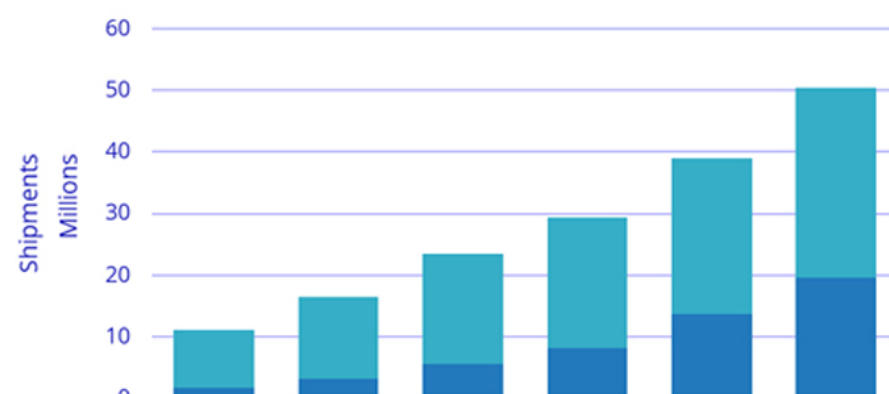
Виртуальная и дополненная реальность (VR&AR)



РЕАЛИЗАЦИЯ ИММЕРСИВНОГО ОБУЧЕНИЯ



Worldwide AR/VR Headset Forecast, 2021Q4



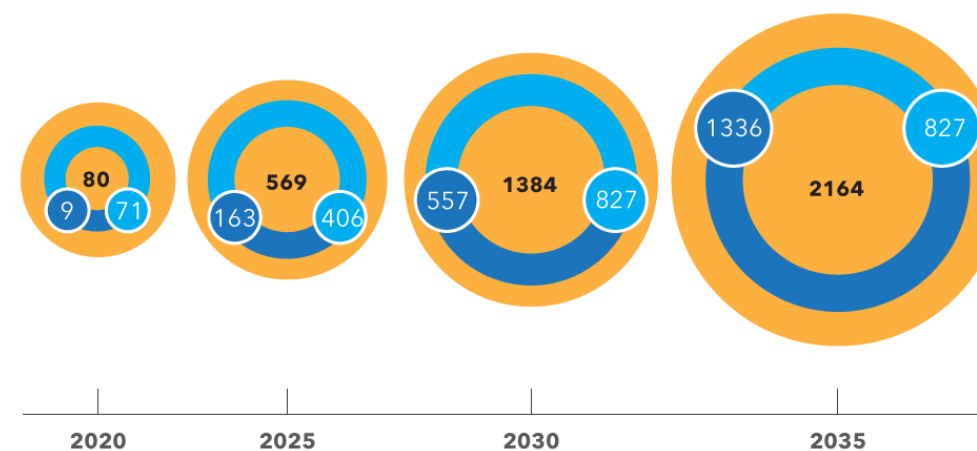
По данным аналитиков IDC объем мирового рынка гарнитур для виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) в 2021 году достиг 11,2 млн штук, увеличившись на 92,1% в сравнении с показателем годичной давности, а по данным CITI RESEARCH рынок AR/VR может вырасти до \$2,3 трлн к 2035 году.

В АО «МУИТ»:

- действует научно-исследовательская лаборатория Смешанной реальности;
- разработана образовательная программа «Иммерсивные технологии».

РЫНОК ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ МОЖЕТ ВЫРАСТИ ДО \$2,16 ТРЛН К 2035 ГОДУ

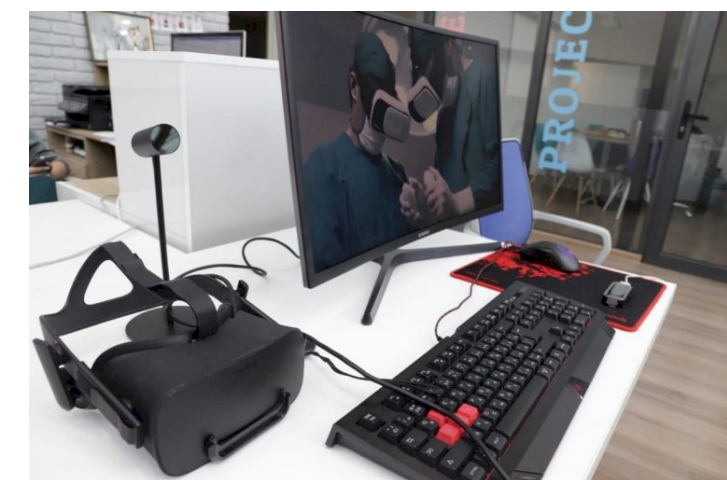
ИСТОЧНИК: CITI RESEARCH.



Аппаратное обеспечение / контент и сервисы (игровые консоли, шлемы виртуальной реальности и проч.) (\$млрд)

Другие коммерческие услуги (спортивные трансляции, музыкальные концерты и др.) (\$млрд)

Всего (\$млрд)





әрбір бала үшін
for every child
для каждого ребенка

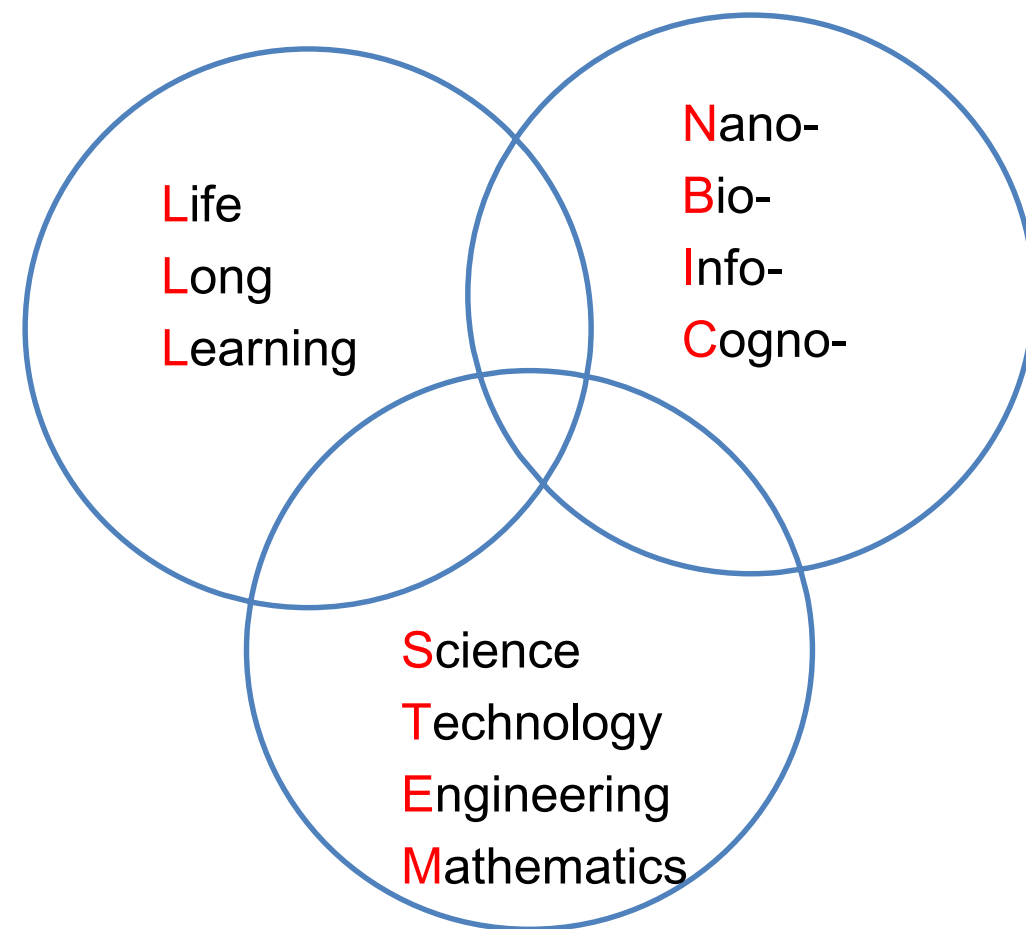
Геймификация

Университет совместно с детским фондом ООН ЮНИСЕФ в РК разрабатывает программу проекта «Геймификация обучения детей начальной школы и дошкольных организаций».

Одна из целей этого проекта — продемонстрировать AR как эффективный инструмент, который должен стать неотъемлемой частью учебной программы.



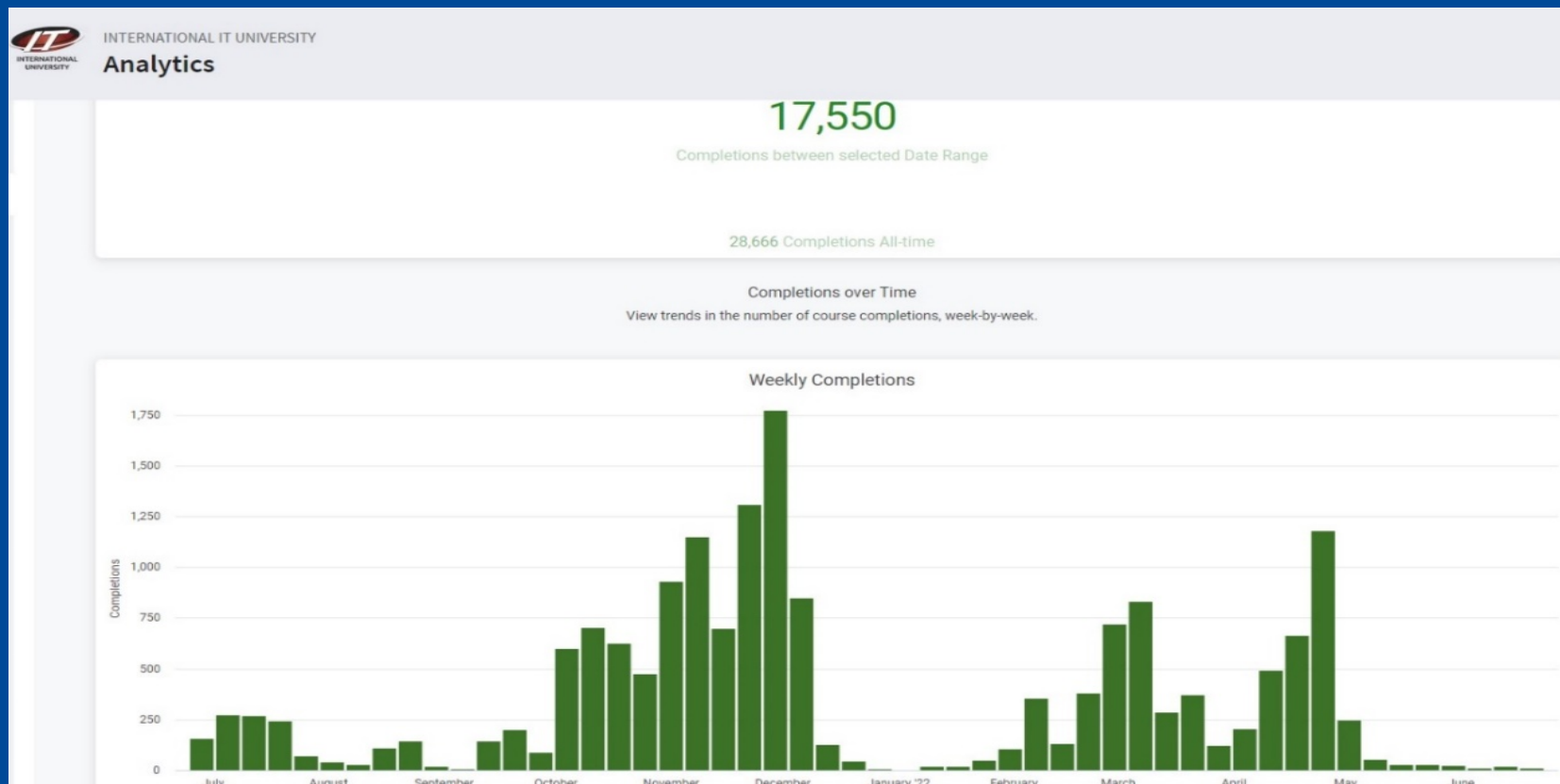
STEM-образование



STEM – обучение

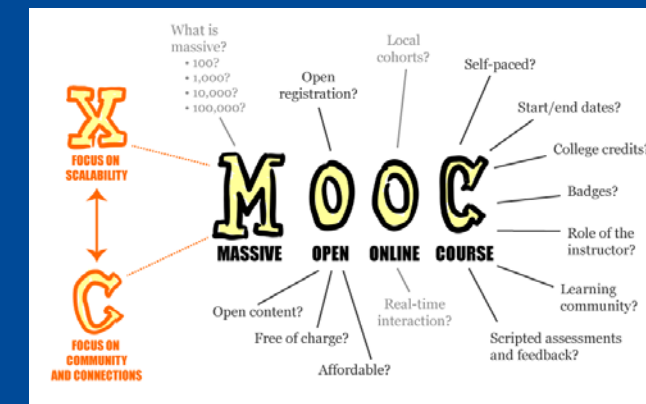
Образовательные программы МУИТ с применением конвергентных технологий:

- Биокomпьютинг;
- Аналитика больших данных;
- Цифровая журналистика;
- Международная журналистика и интернет-безопасность;
- Финансовая математика;
- Электронный бизнес;
- Иммерсивные технологии;
- Финансовые технологии.



MOOC

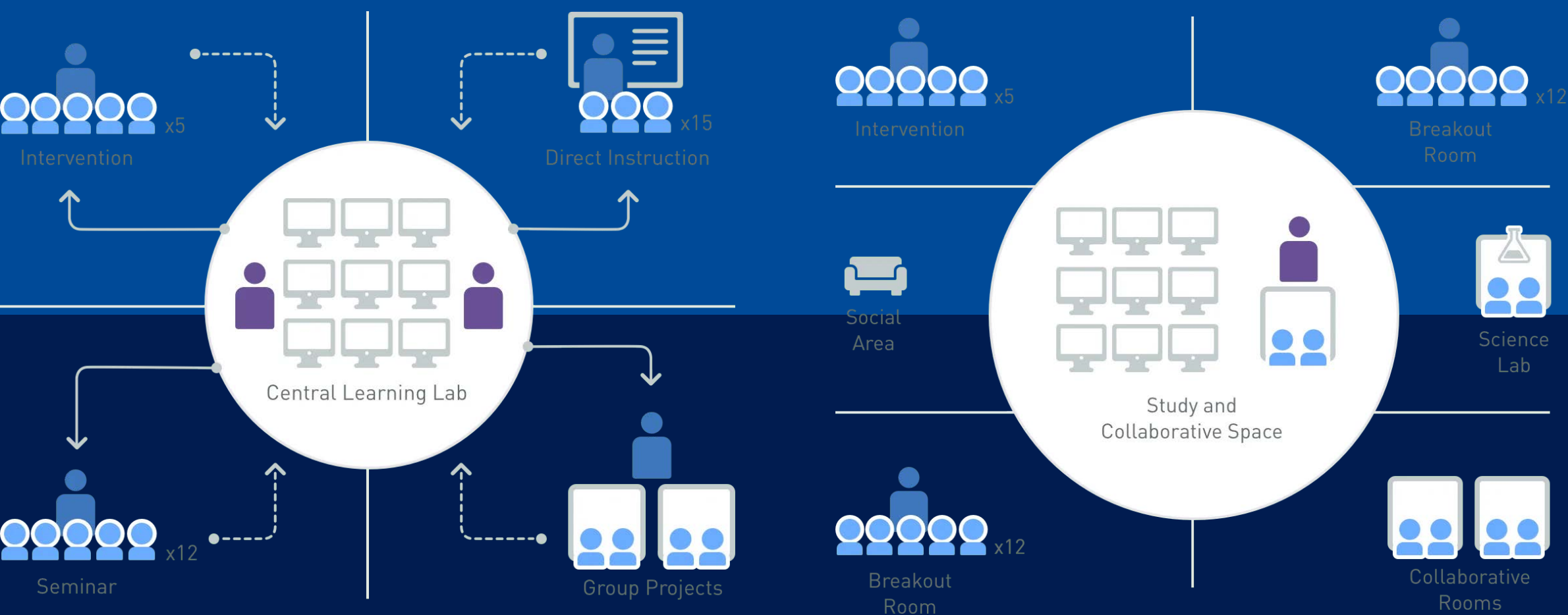
- ✓ МУИТ - партнер Coursera в Казахстане и Центральной Азии;
- ✓ 2500 лицензий для студентов и ППС;
- ✓ Обязательное прохождение обучающимся 1-го уникального курса в каждом семестре с бесплатной сертификацией;
- ✓ Доступ ко всем курсам на платформе Coursera с использованием технологии Blending Learning.



В 2021-2022 учебном году курсы на платформе Coursera проходили 3169 студентов и магистрантов МУИТ по 50 дисциплинам

Гибридное обучение (Blended learning)

Гибридное обучение (Blended learning), включает в себе элементы как онлайн, так и традиционной форм образования, является новейшим направлением в высшем образовании.



Lifelong Learning

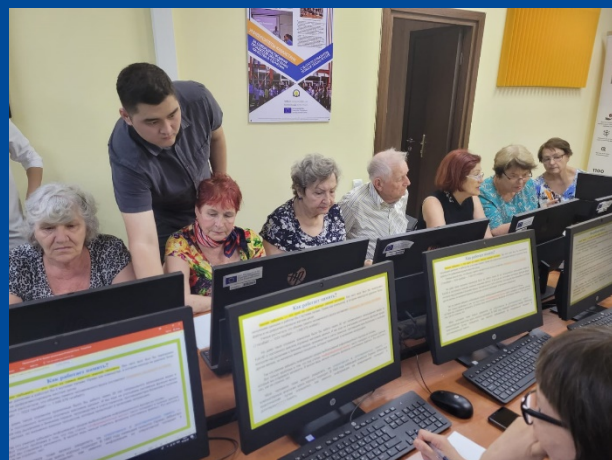
Life
Long
Learning



Концепция lifelong learning —
непрерывное обучение в
течение всей жизни

В МУИТ было утверждено Положение Серебряного университета, в рамках Концепции обучения, утвержденной постановлением Правительства РК от 8 июля 2021 года № 471

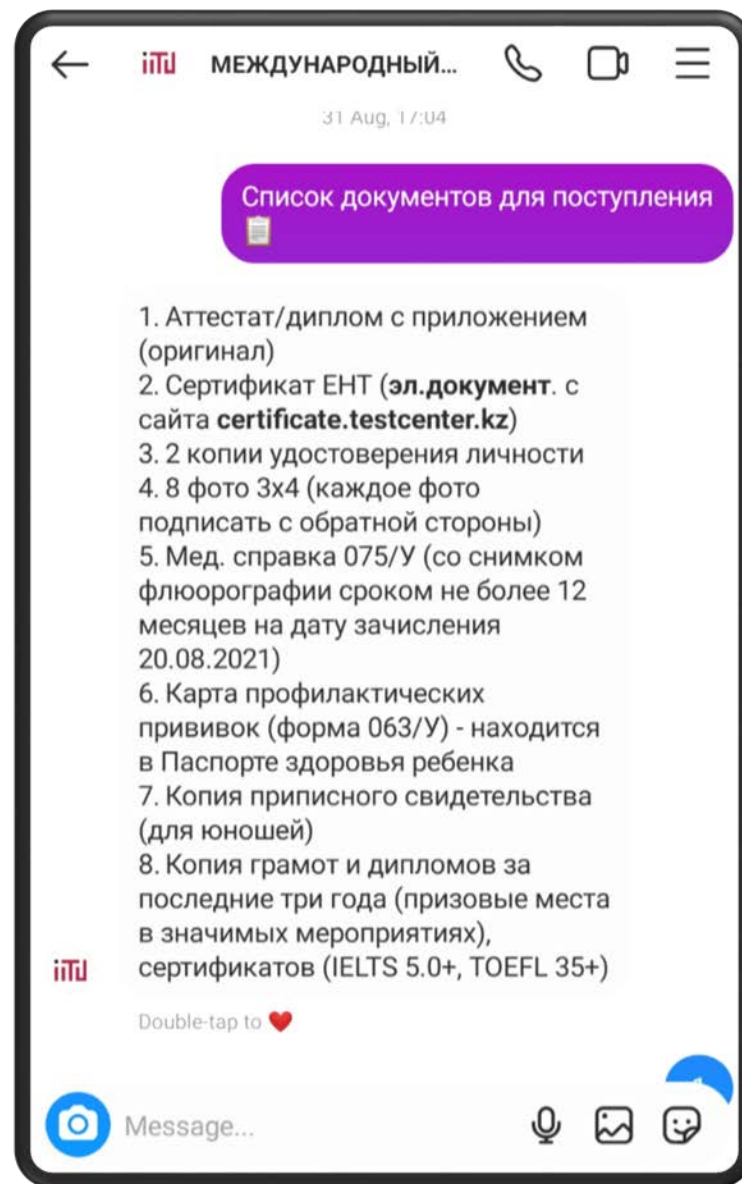
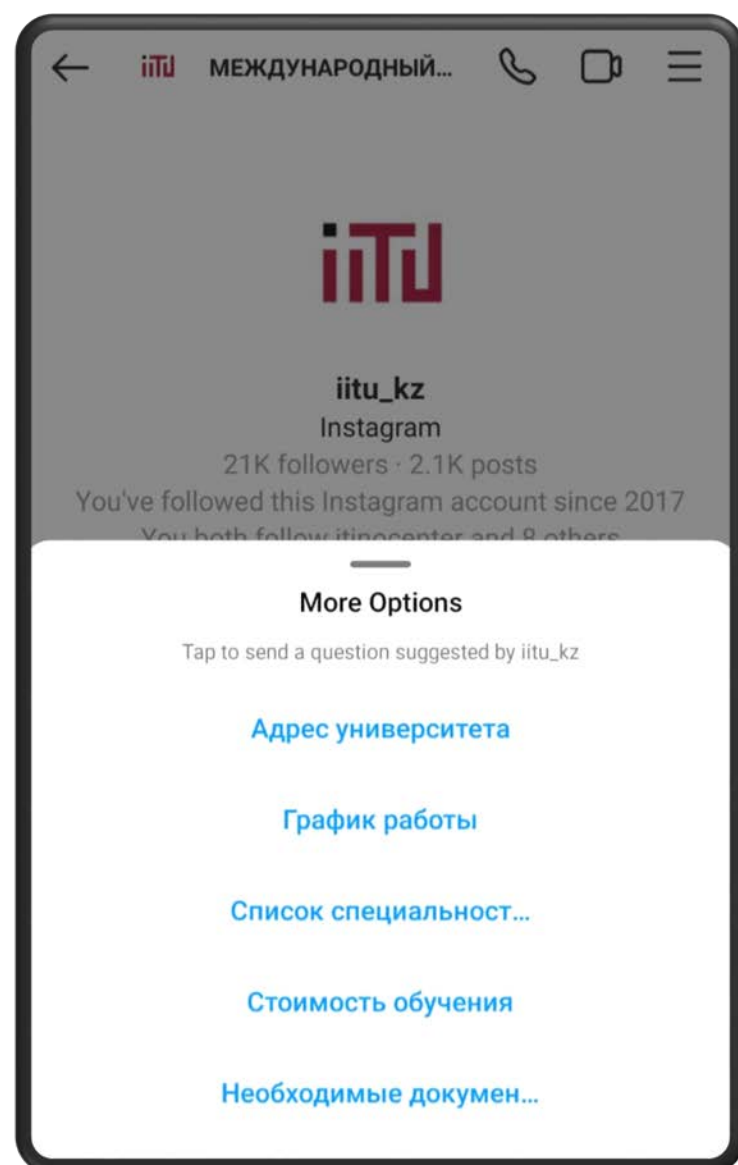
24.06.2022 г. состоялось торжественное вручение сертификатов первым выпускникам курса «Со смартфоном на – «Ты» «Серебряного университета» АО «МУИТ»



Использование чат-ботов для обучения

Самая важная функция - способность определять намерения пользователя

Пример: Приемная комиссия





Инновации через Стартапы

«Диплом как стартап»

Project LIO - Онлайн - платформа, где спикерами платформы будут являться лучшие специалисты в своей сфере. Достижения проекта - 10 000\$ с венчурных фондов.

Макта кыз – мобильная игра в жанре skating для продвижения казахской культуры.



Рекомендации :



Критерии оценки образовательных программ в стандартах и руководствах аккредитационных агентств:

- ВУЗ должен демонстрировать использование современных трендов в реализации образовательных программ, их влияние в подготовке кадров и соответствие ОП к новым профессиям (например: Атласу новых профессий РК);
- ВУЗ должен демонстрировать обеспеченность непрерывного образования в течение всей жизни для всех категорий лиц;
- ВУЗ должен демонстрировать применение смешанного обучения в процессе подготовки кадров.

[Обучение в режиме онлайн — это не форс мажор, а качественный скачок в образовании!](#)

**Спасибо за
внимание**

