

**ПЕРВАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«РЕГИОНАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ: ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ»**

Секция 3: Цифровизация профессионального образования и методическая

Протокол по результатам обсуждений заслушанных докладов

Руководитель секции: Анар Шешмуханова
Международный эксперт: Элизабет Шеррер
Модератор: Ермек Дуйсенханов
Протоколист: Гульнара Рахматуллаева

27.10.2022

Вопросы модератора к докладчикам:

1. С чего необходимо начинать цифровизацию?
С разработки дорожной карты и сбора входящей информации.
2. Ввиду того что было отмечено, что с наибольшими трудностями при внедрении и применении цифровых технологий сталкиваются преподаватели старшего возраста, как можно им помочь на практике?
Преподаватели старшего возраста обращаются за помощью к молодым преподавателям и стараются параллельно обучаться. Если не обучать старшее поколение, то они могут саботировать процесс цифровизации в учебных заведениях.
3. Используют ли коллеги электронные игры на своих занятиях и с какими проблемы они сталкиваются?
Геймификация слабо развивается в Кыргызстане. УЗ в КР пока не разработали свои игры. Мээрим Кыдыралиева отметила, что колледж экономики и сервиса Кыргызского Экономического Университета им. М.Рыскулбекова приобрел Сколково на 1 год и успешно внедряют эту игру на уроках.
4. Как осуществляется переход от печатных изданий к онлайн учебным материалам?
Ковид ускорил процесс цифровизации образования. В настоящее время используются как традиционные учебники/печатные издания, так и учебные материалы из открытых образовательных ресурсов.

Вопросы из зала:

1. Одним из результатов работы по цифровизации будет сокращение текучести кадров. А не может быть наоборот?
В связи с эпидемией ковида произошел резкий переход к дистанционному обучению и применению цифровых технологий. Преподаватели понимали, что будущее за цифровизацией, но они не ожидали, что это произойдет так скоро и не

были подготовлены к этому. Естественно, это отпугнуло многих преподавателей. Поэтому желательно осуществлять переход на цифровизацию поэтапно и сопровождать каждый этап обучением и повышением квалификации преподавателей.

2. Что входит во входящие и исходящие данные, кроме информации о профессорско-преподавательском составе и студентах?
Входящие данные должны включать не только общую информацию о преподавателях и студентах, но также и их мнение. Например, если студент не смог посетить занятие, то предлагается прослушать видео- или аудиозапись урока. Можно решать не только глобальные задачи, но и точечные.
3. На разных уровнях образования зачастую не учитываются ранее изученные знания, темы, компетенции. Есть ли академическая свобода?
Хороший вопрос. В Республике Таджикистан нет механизма по зачету кредитов после обучения в другом вузе, например. Но это очень актуальный вопрос и над ним надо работать.
4. Существует много различных цифровых платформ. Самая знаменитая – это 1С бухгалтерия, предприятие, колледж. Используется ли она в Ваших странах?
Что касается 1С, то в Таджикистане прижилась только 1С бухгалтерия. Положительная сторона этой медали заключается в том, что для всех систем образования студенты вовлекаются в разработку программного обеспечения и на сегодняшний день их около 10 в РТ.
В Казахстане цифровизация внедряется повсеместно. Все оплаты осуществляются онлайн. Даже трудно вспомнить, когда в последний раз держали живые деньги в руках. В них просто нет необходимости.
5. Что послужило для Вас толчком заниматься геймификацией в профессиональном образовании? Как быть с социальной адаптацией учеников, застрявших в играх?
Геймификацией стала заниматься для того, чтобы сделать свои уроки более интересными и привлекательными для молодежи. Геймификация не должна быть 24/7. На нее нужно выделить определенное количество времени. Для социальной адаптации студентов, застрявших в играх, необходимо проводить занятия в гибридном формате и организовывать в учебном заведении центры компьютерного тестирования.

28.10.2022

Вопрос модератора к докладчикам:

Оказавшись перед своим министром образования, что Вы скажете относительно внедрения новых разработок?

- а) В Казахстане ИТ сфера на высоком уровне. Дистанционное обучение используется очень широко.
- б) В КР министр образования новый. Можно изменить многое. Цифровизация идет очень хорошо. Наиболее широко применяются платформы AVN и Moodle. Преподаватели старшего поколения также обучаются, осваивают и используют ИТ технологии. Только кому-то нужно уделить больше внимания, кому-то – меньше.
- в) Поблагодарить за поправку в Законе об образовании Республики Казахстан: внедрены термины дистанционное и смешанное обучение. Попросила бы проводить обязательную проверку зрения преподавателей и витаминизацию.

г) В Узбекистане есть проблемы с интернетом. Магистратура в РУз полностью бесплатная. Необходимо сократить льготы на магистерские программы и тем самым обеспечить конкурентоспособность.

д) Элизабет: В Австрии есть проблемы в секторе энергетики. Также мы очень экономим бумагу. Детям из социально-уязвимых слоев населения предоставляются необходимые гаджеты (планшеты, компьютеры). Необходимо обучать преподавателей вопросам цифровизации.

Вопросы из зала:

1. Можно ли использовать проектные работы по всем специальностям или их нужно применять только по определенным специальностям?

Как преподаватель ИТ не могу ограничивать студентов, поэтому нахожу идеи для проведения проектных работ по всем специальностям.

2. Вовлекается ли бизнес в проектное обучение в колледже Кара-Балты?

По отдельным специальностям проектные работы ведутся более успешно, по некоторым – менее успешно. По специальности «программное обеспечение» работодатели боятся конкуренции и не хотят оказывать поддержку. Хорошую помощь оказывают «Кыргыз коньягы», пивное производство. Некоторые работодатели выступают в роли меценатов и оплачивают стоимость контракта нескольких студентов из малообеспеченных семей, выделяют стипендии. Также вносится в Закон об образовании термин «социальное партнерство», создаются УПК с новыми рабочими местами по оказанию услуг населению.

3. Уроки, независимо от того, что они в онлайн или оффлайн формате длятся 50 минут. Нужно ли менять стандарты?

Человеку необходимо живое общение. Поэтому после ковида все были рады переходу к традиционному формату обучения. Но стандарты необходимо пересмотреть. Нужно использовать возможности переключения мозга и постоянно менять виды деятельности.

4. Как влияет результативность проектной деятельности на цифровизацию? Задействованы ли студенты в улучшение технологических процессов?

В колледже Кара-Балты имеется цифровое лабораторное оборудование. Посредством проектной работы стремлюсь сформировать у студентов ИТ-компетенции, навыки работы в команде и навыки презентации, публичного выступления.

5. Как выстраиваются цифровые компетенции для студентов? Кто прописывает их для разных уровней образования, а также для преподавателей? Не приведет ли это к удорожанию образования?

Цифровизация внедряется по-разному. Во всех учебных заведениях есть интернет, точки Wi-Fi для обмена информацией. Старшему поколению преподавателей сложнее дается данный процесс, поэтому к ним нужно прикреплять молодых преподавателей или студентов. Студентам с первых дней преподавания предметов презентуется программа обучения, а также экзаменационные и тестовые задания для того, чтобы они заранее знали о результатах обучения и стремились к ним.

Например, в Казахстане есть уполномоченный орган. Когда началось дистанционное обучение, выкупали платформы, проводили вебинары. У нас нет

проблем со старшим поколением. Имеется Teaching office, у каждого преподавателя есть компьютер, логин, пароль. Для выпускных квалификационных работ определяются актуальные темы и результат работы остается в учебном заведении.

РЕКОМЕНДАЦИИ:

1. Необходимо уделять больше внимания вопросу изучения влияния цифровых технологий на психологическую составляющую студентов.
2. Как правильно формировать входящую информацию, исходя из образовательных программ (в том числе разработанных на базе профстандартов). Например, в Казахстане все образовательные программы находятся в открытом доступе.
3. Необходимы не только концепции по цифровизации, но и нормативные документы на национальном уровне. Необходимо внести термин «цифровизация» в Закон об образовании.
4. Необходимо постоянное повышение квалификации преподавателей по цифровым технологиям. Увеличился объем подготовки преподавателей к урокам. Необходимо обучить, например тому, как огромный объем информации переложить в короткий формат.
5. Разработать индикаторы для измерения производительности труда преподавателей (цифровизация и обеспечение качества образования должны идти параллельно).
6. Необходимо тесное сотрудничество с бизнесом при разработке и пересмотре образовательных программ.
7. Важно обеспечение методической поддержки преподавателям по дигитализации (геймификация, Agile Management).
8. Методы оценивания должны актуализироваться с учетом дигитализации (тесты, итоговые экзаменационные работы, разработка вопросов).
9. Необходимо обеспечение цифровой безопасности. Открытость цифровых ресурсов требует защиты разработок.
10. Сертификация навыков. Цифровизация требует постоянного обновления навыков и их сертификации. Необходимо сотрудничество с частным сектором и переложить кейсы в цифровой формат.
11. Необходима модернизация и технологизация всех процессов, а также обеспечение УЗ необходимой техникой.
12. Изучить англоязычные платформы в образовании.
13. Развивать мобильность и создавать сетевые объединения.
14. Региональные конференции необходимо проводить и в будущем.

Рекомендации Элизабет:

Геймификация:

- Как использовать игры в профобразовании?
- Какие программы/программное обеспечение?
- Какие стратегии обучения/преподавания использовать?
- Вопросы дидактики преподавания
- Повышение квалификации преподавателей.

Искусственный интеллект:

- Тренды и их применение
- Лучшие практики в колледжах/университетах
- Примеры из области туризма, бизнеса, техники и др.

- Маркетинг
- Как обучать и обучаться в колледже/университете

Виртуальная реальность:

- Тоже самое, что и выше
- Как обеспечить финансирование на приобретение техники? Виртуальных очков?

Agile Project Management:

- Convo, Scrum, Story board, IT-Project management