

**МУЛЬТИМЕДИА, ИНТЕРНЕТ И НОВЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ  
ОБРАЗОВАНИЯ**

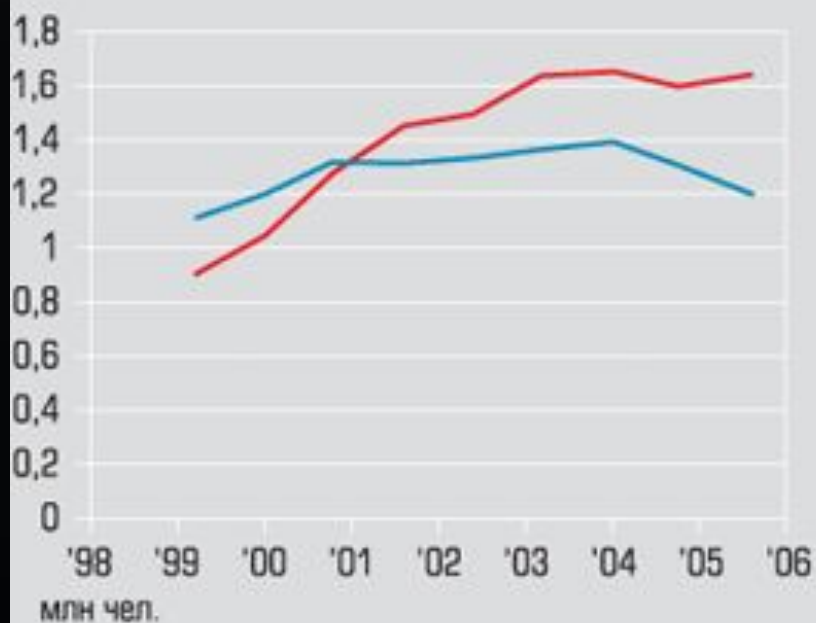
**Андрей Коротков**

*д.э.н., заведующий кафедрой управления системой бизнес-процессами  
Школа ИТ-менеджмента АНХ при Правительстве РФ*

# ДИНАМИКА ПОСТУПЛЕНИЯ ВЫПУСКНИКОВ ШКОЛ В ВУЗЫ В РОССИИ

Выпуск из школ и прием в вузы

График 2



■ Выпуск из школ

■ Прием в вузы

Источник: Росстат. Россия в цифрах

# МИР ИЗМЕНИЛСЯ НЕ ТОЛЬКО С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ – ДРУГОЙ СТАЛА СИСТЕМА ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ

- Несколько лет назад, с целью изучения потребительского спроса, компания Lego провела обширное исследование рынка, выявившее, что хотят на Рождество современные дети от 5 до 12 лет:

## Англия

Велосипед  
Одежда  
Книги  
Спортивная одежда  
Игры (компьютерные)  
Часы  
Конструктор Lego  
Компьютер  
Спортивный инвентарь  
Нинтендо Wii

## Япония

Электронная записная книжка  
Беспроводной телефон  
Текстовый редактор  
Индивидуальный телефон  
CD-плеер/приемник  
Кассетный магнитофон  
ПК  
Факс  
Телескоп  
Мини компакт-плейер  
Электроорган

# ФОРМЫ КУЛЬТУРЫ СОУЧАСТИЯ, ХАРАКТЕРНЫЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

- **Аффилиация** – участие в онлайн-сообществах и социальных сетях, таких как Friendster, Facebook, MySpace, Odnoklassniki.ru, Vkontakte и др.
- **Совместное управление знанием** – работа в командах с целью решения актуальных проблем и создание коллективных форм знания (*Wikipedia, виртуальные игры, «спойлерство»*)
- **Самовыражение и тиражирование** – создание новых креативных форм интерактивного взаимодействия, таких как блоги, зины, цифровое искусство, подкастинг, вебкастинг и др.



# ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

- Изучать качества лидеров, которые добиваются успеха в средах, содержащих характеристики новой среды бизнеса, но существующих в виртуальном пространстве и являющихся потому предельно распределенными
- Самые интересные примеры бизнеса можно найти в среде наиболее удаленной от системы управления – мире многопользовательских онлайн-игр
- Здесь люди принимают различные роли, принимают решения и сотрудничают свободно. Среди множества анонимных игроков выделяются лидеры, которым может быть не больше 13
- Соединительной тканью этого сотрудничества является нормирующая культура самой игры
- В Китае около 100 тыс. человек зарабатывают себе на жизнь, играя в многопользовательские онлайн-игры и затем продавая своих персонажей и виртуальные активы более обеспеченным западным игрокам

# НОВЫЕ НАВЫКИ, КОТОРЫМ НЕОБХОДИМО ОБУЧАТЬ ДЕТЕЙ, НАЧИНАЯ С ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ, В НОВОЙ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЕ

- **Игра** – способность экспериментировать с окружающей информационной средой посредством мультимедиа
- **Представление** – умение адаптировать новые навыки и возможности с целью импровизации и новых открытий
- **Моделирование** – умение интерпретировать и конструировать мобильные модели реальных ситуаций
- **Приведение к соответствию** – умение классифицировать, переформулировать и наполнять новыми жизненными смыслами игровые медиа-конструкции
- **Многозадачность** – умение «мониторить» и приводить к необходимым стандартам различные модели и детали
- **Многоуровневая познавательная способность** – умение взаимодействовать с различными интерактивными инструментами, заставляющими работать воображение
- **Коллективное знание** – умение создавать общую базу опыта и знаний на основе сравнения его с чужим опытом ради достижения общей цели
- **Критическая оценка** – умение оценивать и анализировать различные информационные источники
- **Трансмедийная навигация** – использования различных историй и сюжетов, а также инструментов мультимедиа для создания уникального контента
- **Сетевая адаптивность** – умение искать, обрабатывать и синтезировать информация в Сети;
- **Переговоры** – умение «путешествовать» по различным сетевым сегментам и социальным сообществам, выявляя необходимую информацию из различных интерактивных сред и в различных, в том числе и альтернативных формах



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**



**Андрей Коротков**

*Советник высокого уровня Глобального Альянса ООН за ИКТ в целях развития*

[Korotkov@itmane.ru](mailto:Korotkov@itmane.ru)