

# Дидактические материалы в школе



коммуникационное агентство

Традиция

---

VS

---

современность

---

**КАВ**

---

коммуникационное агентство

1



### Форма

ограничивает  
содержание

Бумажный учебник  
Атлас  
Плакат  
Кружок  
Настольная игра  
Тематический сайт  
Учебный фильм



### Современность

цифра и игра = новая  
упаковка и углубление  
содержания

Онлайн-лекции  
Видео-ролики  
Блоги  
Анимационный фильм  
Интерактивные формы подачи информации  
(атласы, карты и др.)  
Компьютерные игры  
Мобильное приложение  
Квесты  
Комиксы  
Настольная игра  
Оффлайн-мероприятия с использованием  
технологий и передовых методик обучения

# Портрет пользователя

---

---

По материалам исследования Сбербанка  
«30 фактов о современной молодежи» (2016)



---

коммуникационное агентство

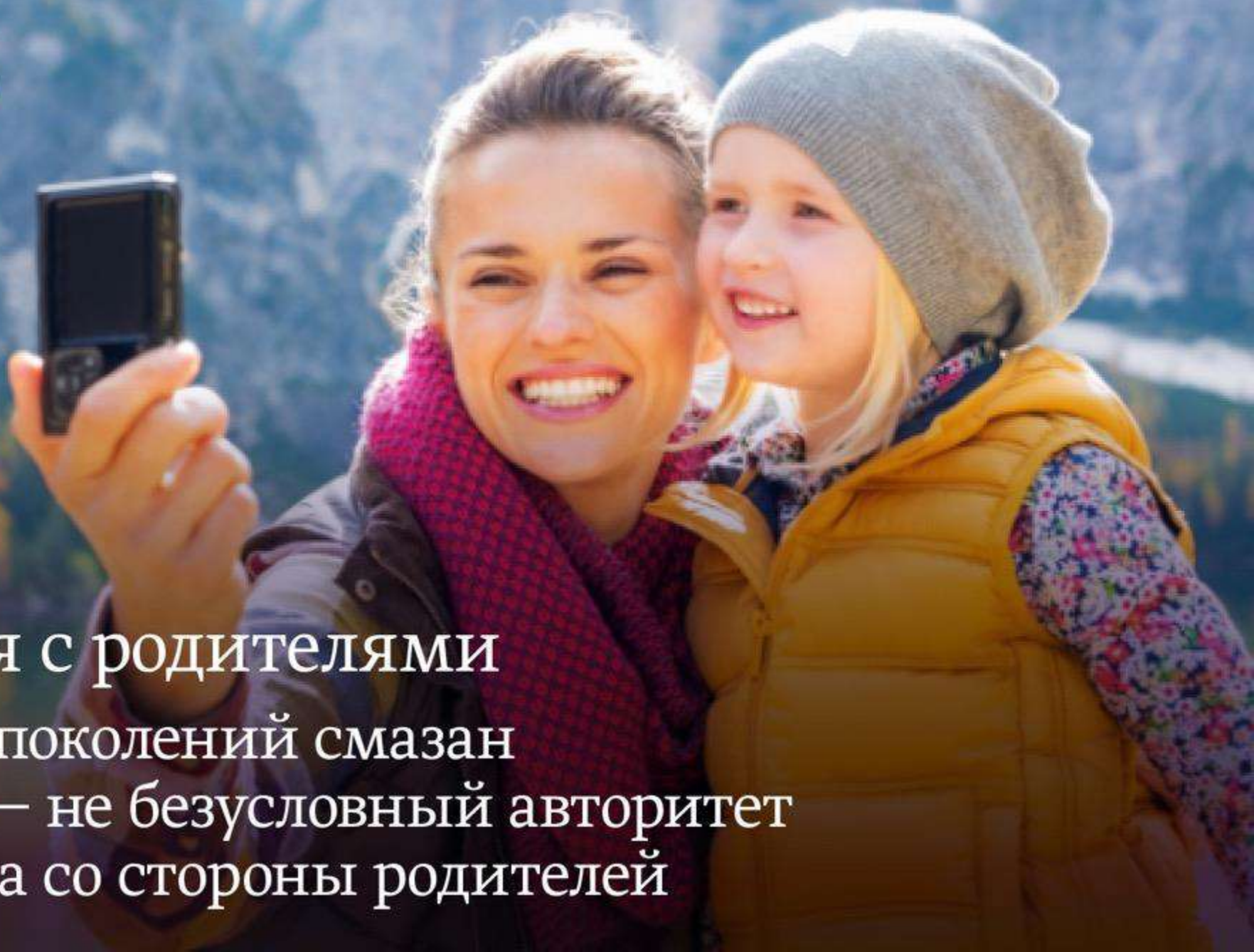
2

## Обработка информации

- родились с кнопкой на пальце
- воспринимают краткую и наглядную информацию
- нет долгосрочных пристрастий

## Отношения с родителями

- конфликт поколений смазан
- взрослые — не безусловный авторитет
- гиперопека со стороны родителей



## Самовосприятие

- не могут без социального взаимодействия
- уверены в собственной исключительности
- тотальное следование рекомендациям онлайн-СМИ
- не видят себя поколением — «все мы разные»
- ждут легкого и быстрого успеха
- не стремятся к разрушению и ценят спокойствие
- за гендерное равенство

## Установки и ценности

- главное — найти свой путь, индивидуализм
- установка на гедонизм:  
жизнь хороша, когда разнообразна
- счастье и есть успех
- страстно желают признания
- саморазвитие — это модно, модно быть умным
- ценят семью



## Фрустрации и страхи

- страх разочаровать родителей
- неправильный выбор — катастрофа
- свобода выбора — не благо, а затруднение
- страх «обычной жизни»
- страх одиночества и социального несоответствия

## Раздел 2

### С кем имеем дело

#### Ожидания будущего

- минимальный горизонт планирования
- главные ожидания от будущего — комфорт и спокойствие

## Как с ними взаимодействовать, где искать?

- постоянно выходят в сеть
- им лучше показывать, а не рассказывать
- вовлекать в активное практическое взаимодействие

# Говорят дети: пути добычи информации

По материалам исследования журнала Edutainment  
и школьной сети [дневник.ру](http://дневник.ру) (2016)



коммуникационное агентство

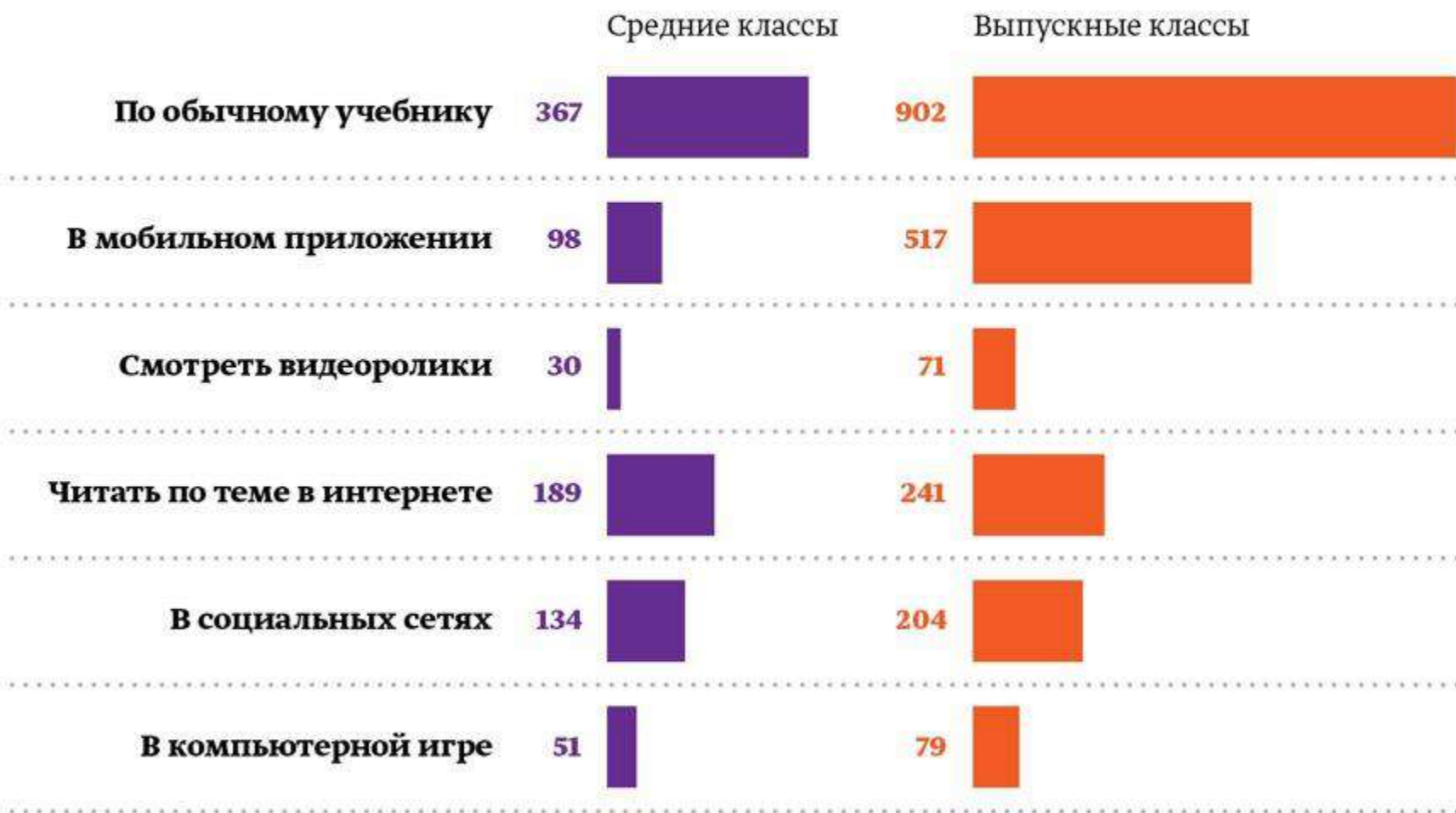
3

## Способы получения дополнительной информации



Интернет — самый важный источник информации, книги и фильмы — на втором месте по востребованности. Секции, кружки и игры — наименее популярные формы

## Как лучше проходить тему самостоятельно?



По мнению учеников средних классов, обычный учебник и мобильное приложение — лучшее подспорье в самостоятельном освоении предмета

# Что есть сейчас на образовательном рынке

Виды офлайн- и онлайн-форм интеллектуального обучения



коммуникационное агентство



## Офлайн / школа



### Кванториум

**Инициатор:** Агентство стратегических инициатив

**Форма:** сеть технопарков для детей

**Содержание:** под руководством наставников учат решать любые научно-технические задачи.

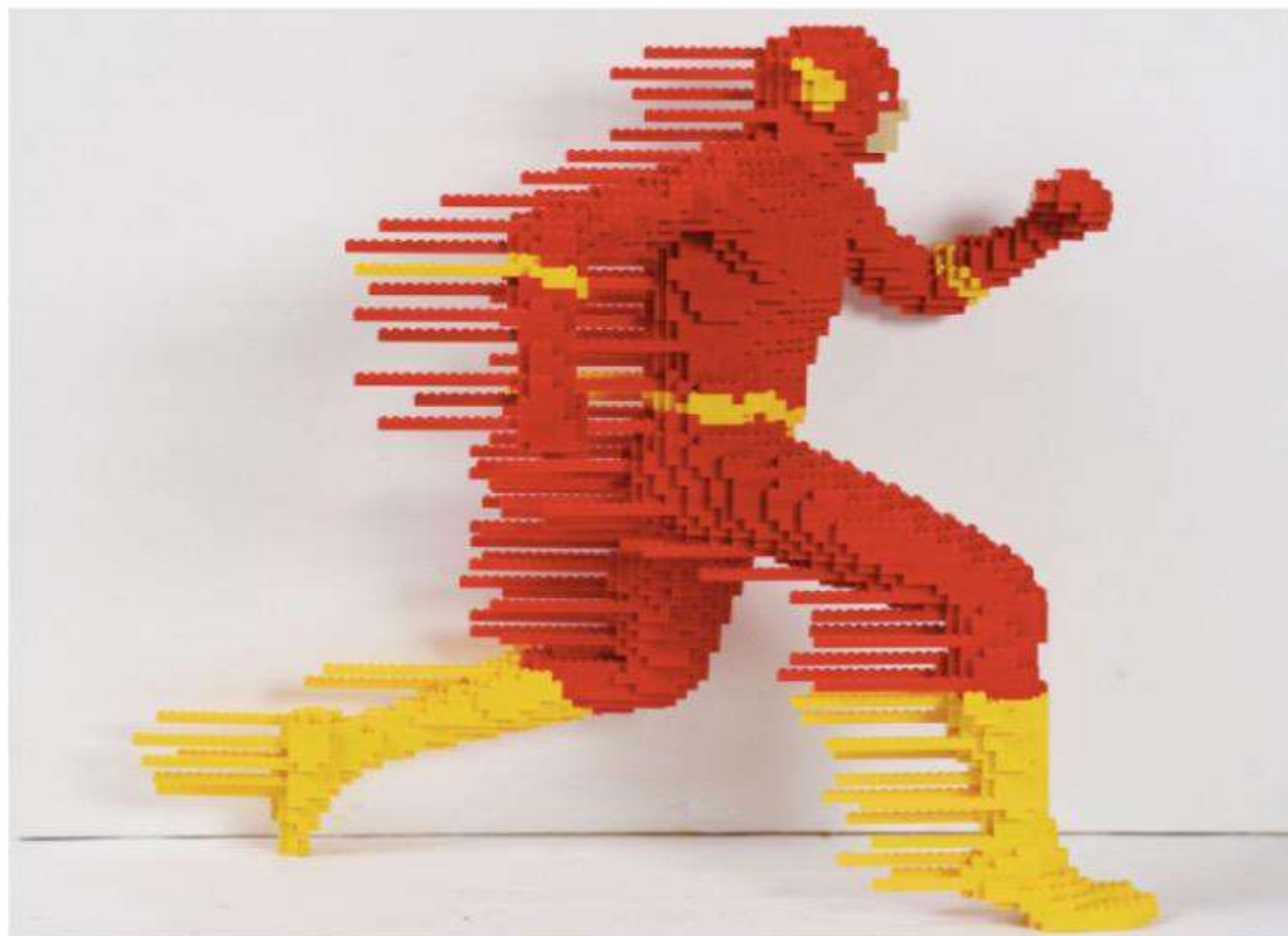
В процессе можно работать с лазерной резкой, 3D-печатью, обработкой дерева, электроникой, металлообработкой

**Почему это хорошо:** развитие и подготовка инженерных кадров

[m.roskvantorium.ru](http://m.roskvantorium.ru)



## Офлайн / игровая территория



### Lego Education Academy

**Инициатор:** корпорация LEGO

**Форма:** конструктор

**Содержание:** моделирование, конструирование, творчество

**Почему это хорошо:** формирование навыков XXI века: творческого мышления, коммуникационных навыков и др.

## Офлайн / научные шоу



### Наукомания

**Инициатор:** «Наукомания», «Веселая наука», музей «Экспериментариум» и другие естественно-научные музеи

**Форма:** научный перформанс

**Содержание:** объяснение физических, химических и других процессов разной сложности

**Почему это хорошо:** зрелищно и эмоционально, естественно-научные дисциплины становятся ближе и понятнее

## Офлайн / настольные игры



### ЗОЛОТОЙ КОСТЫЛЬ

Инициатор: Center Game

Форма: настольная игра

Содержание: команда игроков должна построить Тихоокеанскую железную дорогу, примерив на себя роли главного инженера, казначея, старшего бригадира и т.п.

Почему это хорошо: в игровой форме решает серьезные задачи в области проектных и командных компетенций

[center-game.com/goldenspike](http://center-game.com/goldenspike)

# Онлайн / школы, курсы, платформы

**Курсы**  
по школьной программе  
с углублением и расширением

Поддержать создание  
открытых курсов

**БИОЛОГИЯ**

9-11 классы  
**Эволюция**  
1 Теория эволюции  
Виктория Скобева  
2 Развитие жизни  
на Земле  
Михаил Никитин  
3 Происхождение человека  
Виктор Кириллов

6 класс  
Анатомия растений  
Александр Добрачаев

6 класс  
Морфология растений  
Александр Добрачаев

8 класс  
Физиология человека  
Антон Захаров

10-11 классы  
Решение генетических задач  
Екатерина Чертова

10-11 классы  
Клеточное дыхание  
Елена Лабунская

10-11 классы  
Микробиология  
Мария Летарова

[Childrenscience.ru](http://Childrenscience.ru)

**Инициатор:** фонд «Дети и наука»  
в партнерстве со школой «Интеллектуал»

**Форма:** онлайн-уроки, над которыми  
работает команда профессионалов

**Содержание:** школа с короткими  
онлайн-уроками, которые ведут лучшие  
преподаватели

**Почему это хорошо:** каждый ребенок  
в любой географической точке может  
учиться у лучших педагогов страны

[childrenscience.ru](http://childrenscience.ru)

## Раздел 4

# Онлайн / школы, курсы, платформы

Кодвардс

О Кодвардсе Школам Родителям +LEGO Герои детям Вопрос/Ответ Контакты Час Кода

Кодвардс

# Час кода

Формат одного урока, в котором дети знакомятся с предметом программирования, а учителя пробуют курс «Кодвардс» в действии

**40 минут** Урок для общеобразовательных школ [Начать урок](#)

**90 минут** Урок для центров дополнительного образования [Начать урок](#)

Скачать методические материалы к уроку

Скачать методические материалы к уроку

## Кодвардс

Инициатор: Redmadrobot

**Форма:** учебный курс выглядит как компьютерная игра. В разработке принимали участие педагоги, психологи и гейм-дизайнеры

**Содержание:** развитие ключевых компетенций сегодняшнего дня, которые еще больше будут востребованы в будущем

**Почему это хорошо:** обучение с приключением

[codewards.ru](https://codewards.ru)

# Онлайн / школы, курсы, платформы

The screenshot shows the LinguaLeo website interface. At the top, there is a green navigation bar with the LinguaLeo logo and menu items: Задания, Материалы, Тренировки, Грамматика, Курсы. Below the navigation bar, the page title is "Animal Humane Society I Want...". The main content area features a video player on the left with a lion character and a large text block in the center. The text block contains the Russian phrase "Привет, Я Лео!" and instructions for using the interactive learning tool. A blue button labeled "ПРИСТУПИТЬ" is visible. On the right side, there is a list of English words and phrases, including "I want to be a contender", "arm belly to sleep on", "ok? Do I look good?", "lay hard", "one, once a month", "me", "a home", "eone to love", "ore than 30,000 companion animals", "without homes", "hem were felines", and "some homes". At the bottom, there is a progress bar showing the user's level as "Уровень 2" and a blue button labeled "Я ПОНЯЛ ВСЬ ТЕКСТ".

## LinguaLeo

**Инициатор:** Айнур Абдулнасыров

**Форма:** интерактивное обучение английскому языку — язык, как джунгли — это и есть заправка для обучающегося

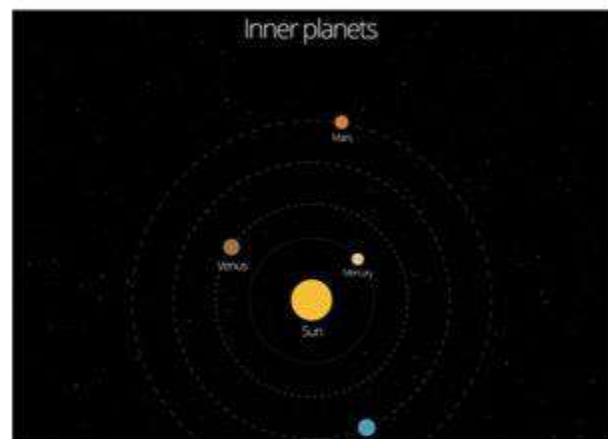
**Содержание:** с главным персонажем, львом Лео, учащийся осваивает язык, продираясь сквозь джунгли английского посредством аудио-видео-курсов, тестов, фильмов, песен

**Почему это хорошо:** чтобы наконец-таки выучить английский!

[lingualeo.com/ru](https://lingualeo.com/ru)

## Раздел 4

# Онлайн / анимационные образовательные ролики



### Как живут планеты

Инициатор: компания iSpring

Форма: анимационное изображение

Содержание: в одной картинке уложена целая тема по астрономии

Почему это хорошо: расширение кругозора, точность усвоения материала, в памяти навсегда

[ispringsolutions.com](http://ispringsolutions.com)



### Как устроена планета Земля

Инициатор: компания Kurzgesagt

Форма: обучающее видео с разными компьютерными эффектами

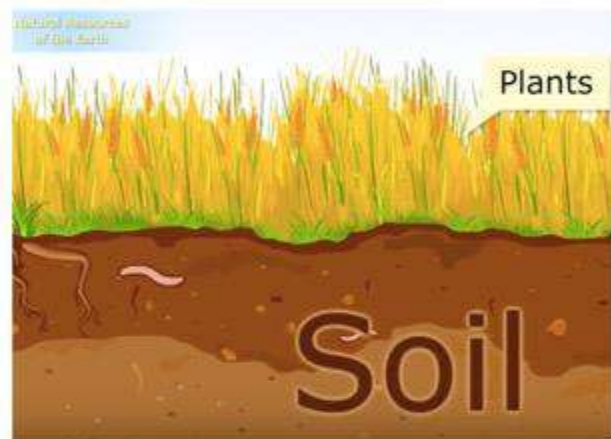
Содержание: наглядно о строении планеты — от коры до молекул

Почему это хорошо: запоминается научное знание

[youtube.com/watch?v=JGXi\\_9A\\_Vc](https://youtube.com/watch?v=JGXi_9A_Vc)

## Раздел 4

# Онлайн / мультфильмы



### Природные ресурсы

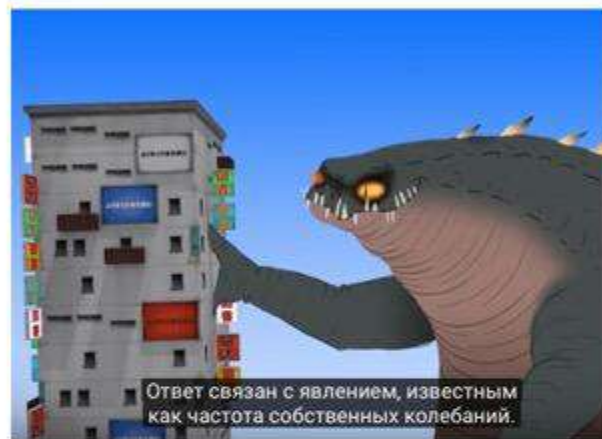
**Инициатор:** компания Turtlediary

**Форма:** обучающий мультфильм для самых маленьких

**Содержание:** много терминов и природных явлений

**Почему это хорошо:** большой объем материала подается в понятной ребенку форме. Есть шанс, что запомнится надолго

[youtube.com/watch?v=Qw6uXh9yM54](https://www.youtube.com/watch?v=Qw6uXh9yM54)



### Почему при землетрясении дома падают

**Инициаторы:** Вики Мэй и Pew36 Animation Studios.

**Форма:** поясняющая мультипликация

**Содержание:** актуальная информация — в частности для сейсмоопасного региона — Японии

**Почему это хорошо:** важная информация о жизненной безопасности запомнится навсегда

[https://www.youtube.com/watch?v=H4VQul\\_SmCg](https://www.youtube.com/watch?v=H4VQul_SmCg)



## Раздел 4

# Онлайн / интерактив



### Карта звуков природы

Инициаторы: Wild Ambience

Форма: интерактивный атлас

Содержание: удобное сочетание географической карты, звуков и энциклопедических заметок

Почему это хорошо: эмоциональное включение в материал, развитие кругозора и эрудиции

[naturesoundmap.com](http://naturesoundmap.com)



### Анатомия человека

Инициаторы: 3D4Medical

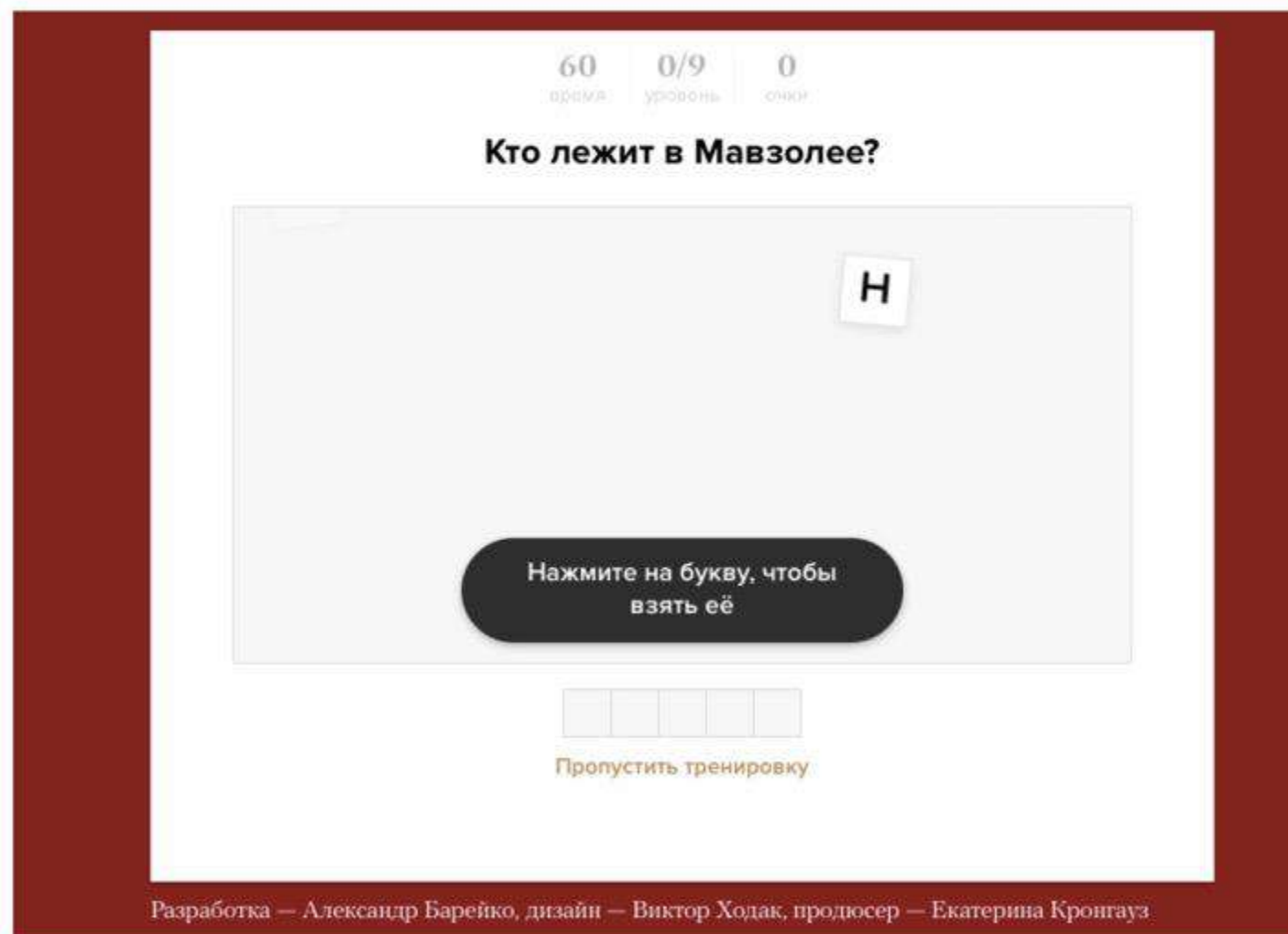
Форма: трехмерное моделирование

Содержание: атлас анатомии человека

Почему это хорошо: можно проникать в суть вещей, не боясь что-то сломать или испортить

[3d4medical.com/apps/complete-anatomy-iphone](http://3d4medical.com/apps/complete-anatomy-iphone)

## Онлайн / игра



### Культурный кроссворд

Инициаторы: издание «Медуза»

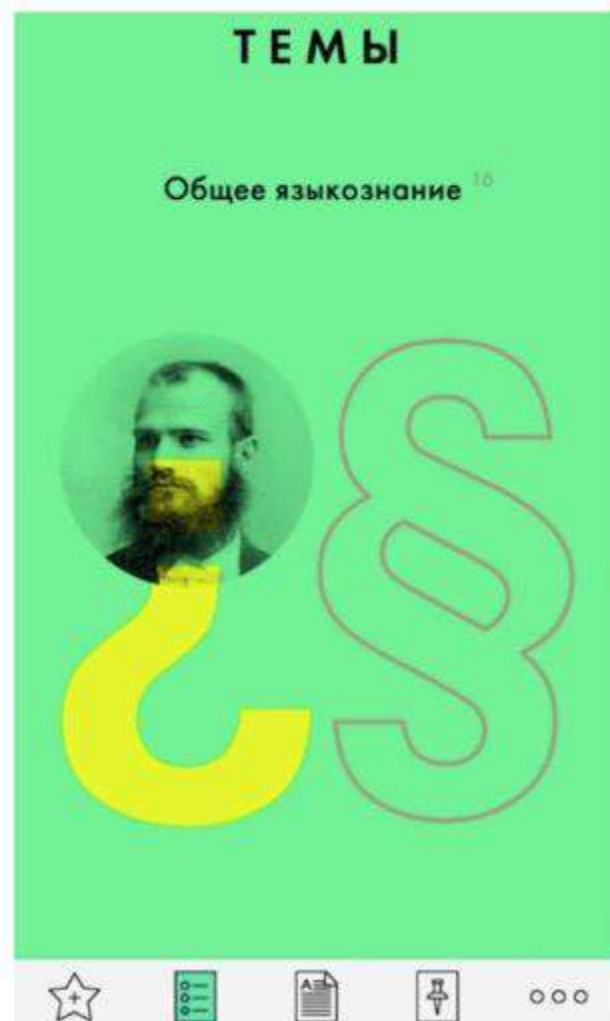
Форма: сайт

Содержание: вопросы о культуре России

Почему это хорошо: обучение  
с развлечением

[meduza.io/games/zapreshenny-krossvord](https://meduza.io/games/zapreshenny-krossvord)

## Информационно-образовательное мобильное приложение



### Глазарий языка

**Инициаторы:** студия «Мастерская»

**Форма:** мобильное приложение с хорошим дизайном и удобным пользовательским интерфейсом

**Содержание:** сложные вещи поданы простым, понятным языком, гиперссылки помогают усвоить смежный материал

**Почему это хорошо:** качественное освоение родного языка и коммуникативных навыков

# Дополненная реальность



Применение в обучении техники дополненной реальности (AR) выглядит реалистичней. В этом случае достаточно загрузить на девайс соответствующее приложение. AR помогает глубже разобраться в строении или функционировании объектов, а среди ее плюсов:

- **наглядность:** технология позволяет увидеть малейшие детали, приблизить, уменьшить или увеличить объект, взаимодействовать с ним; облегчает изучение ядерных процессов, клеточной структуры, строения молекул, архитектурных конструкций и т.д.;
- **безопасность:** можно проникать в суть вещей, не боясь что-то сломать или испортить;
- **этот метод дешевле, чем использование виртуальных технологий.**

# Как освоить финансовую грамотность

По материалам исследования в рамках Контракта FEFLP/QCBS-4.4  
«Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности  
о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»



коммуникационное агентство



# Офлайн / плакат



Название проекта:

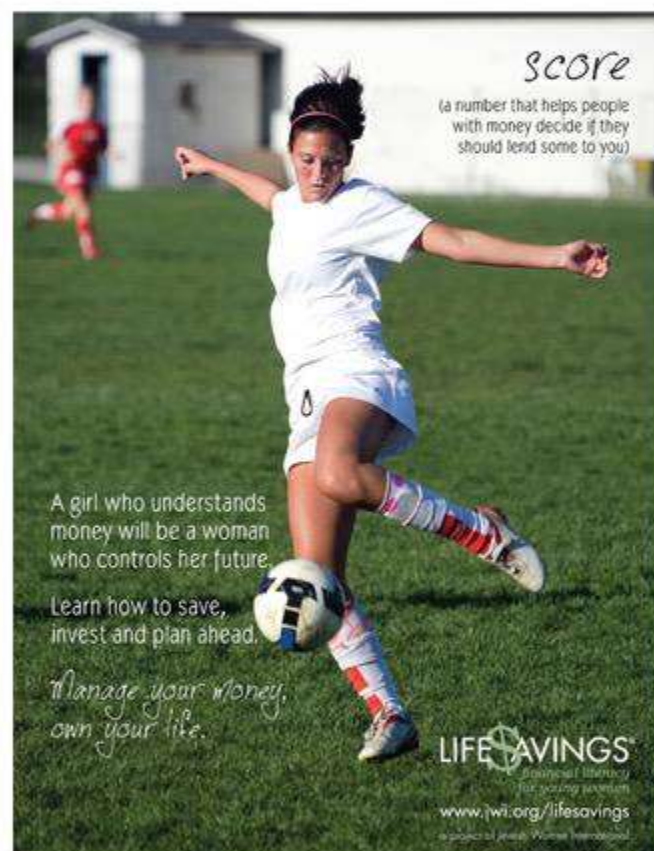
«108 мантр  
финансового успеха»

Страна: Индия

Инициатор: компания

India Infoline Ltd

Набор из 108 плакатов  
на тему финансов,  
которые нужно знать  
каждому идиоту при  
обращении в банки  
и другие финансовые  
организации



Название проекта:

«Финансовая  
грамотность  
для девушек»

Страна: США

Инициатор:

международный центр  
«Еврейские женщины»  
Плакаты формируют  
визуальный словарь  
финансовых терминов:  
бюджет, процент, счет,  
баланс

## Раздел 5

# Офлайн / плакат



Название проекта: «Конкурс плакатов среди студентов»

Страна: Россия

Инициатор: КАК проект

В конкурсе участвовали дизайнеры, студенты и профессионалы из 75 городов России. В 4 этапах конкурса участвовало более 700 работ. Коротко о том, как это было

[youtu.be/Eqo0vXJritY](http://youtu.be/Eqo0vXJritY)



## Раздел 5

# Онлайн / сайт



Название проекта: служба «Денежный совет»

Страна: Великобритания

Инициатор: правительственная организация Money Advice Service

Информационный ресурс с разнообразным инструментарием на тему финансов: буклеты, видеоролики, калькуляторы

[moneyadvice.org.uk/en](http://moneyadvice.org.uk/en)



Название проекта:

«Хочу Могу Знаю»

Страна: Россия

Инициатор:

КАК проект

[hochumoguznao.ru](http://hochumoguznao.ru)



Название проекта:

«Ваши финансы»

Страна: Россия

Инициатор: КАК

проект

[vashifinansy.ru](http://vashifinansy.ru)





## Раздел 5

### Онлайн / видео-ролик



**Название проекта:** «Как улучшить денежные привычки»

**Страна:** США

42 видеокурса по 5-20 минут на разные темы  
из области личных финансов

[youtu.be/GtaoP0skPWc?list=PL9ECA8AEB409B3E4F](https://youtu.be/GtaoP0skPWc?list=PL9ECA8AEB409B3E4F)



**Название проекта:** серия видео-роликов  
«Правила пользования финансовыми  
услугами»

**Страна:** Россия

**Инициатор:** КАК проект

Обучающие ролики на тему защиты прав  
потребителей в сфере пользования фи-  
нансовыми услугами

[youtu.be/GtaoP0skPWc?list=PL9ECA8AEB409B3E4F](https://youtu.be/GtaoP0skPWc?list=PL9ECA8AEB409B3E4F)

## Онлайн / анимационный ролик



Название проекта: Cha-Ching

Страна: Гонконг

Мультпликационные истории про музыкальную группу Cha-Ching. «Ча-чинг» — это и звук, издаваемый кассовым или игровым аппаратом

[youtube.com/watch?v=Ij-DPaT2gUc](https://youtube.com/watch?v=Ij-DPaT2gUc)



Название проекта: «Смешарики. Финансовая грамотность»

Страна: Россия

В ходе увлекательного приключения героев мультфильма Кроша, Ежика и Нюши маленькие зрители знакомятся с понятием «инвестирование»

[youtube.com/watch?v=rmAm5P80asU](https://youtube.com/watch?v=rmAm5P80asU)

## Онлайн / компьютерная игра



Название проекта: «Ночной клуб с вампирами»

Страна: США

Инициатор: фонд Doogway

Цель игры — создать пенсионные накопления благодаря правильному управлению собственным ночным клубом для вампиров

[financialentertainment.org/no-flash](http://financialentertainment.org/no-flash)



Название проекта: «Финансовые будни»

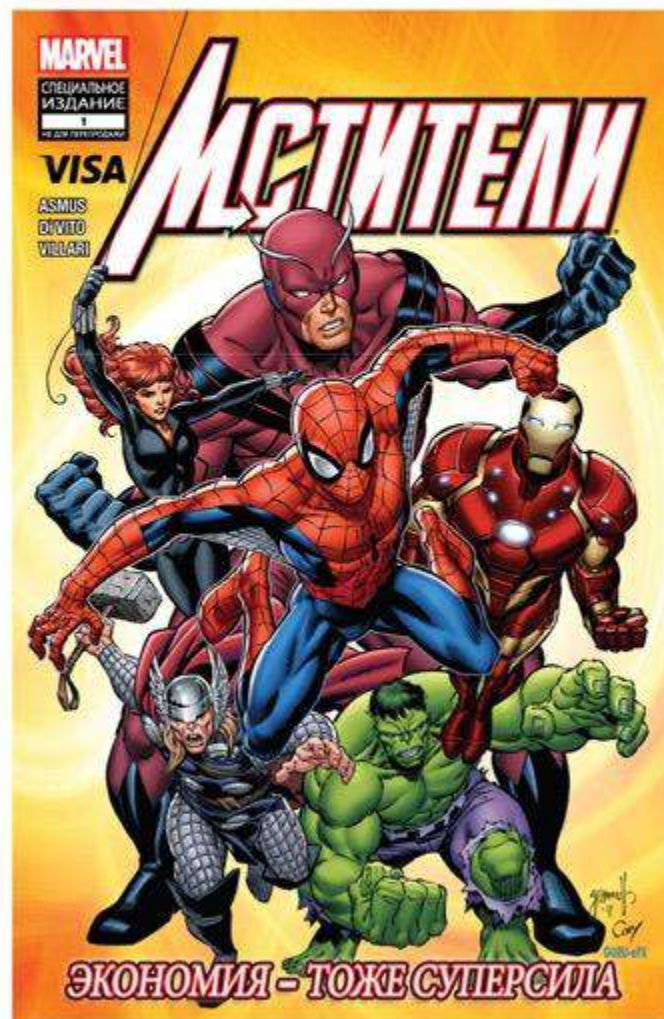
Страна: Россия

Инициатор: КАК проект

Квест-игра помогает разобраться в правилах аккуратного обращения с личными финансами

[квест.хочумогузнаю.рф](http://квест.хочумогузнаю.рф)

## Офлайн / комикс



Название проекта:

«Мстители»

Страна: США

Инициатор: VISA

Герои комикса объясняют важность ведения бюджета и экономии



Название проекта:

«ХочуМогуЗнаю»

Страна: Россия

Инициатор:

КАК проект

[hochumoguznao.rf/](http://hochumoguznao.rf/)

[интерактив/комиксы](http://hochumoguznao.rf/интерактив/комиксы)



Тематические вкладки  
в журнал

Страна: Россия

Смешные истории  
на тему финансов

**WHATSMYSCORE.ORG** EVERYTHING YOU NEED TO KNOW ABOUT YOUR CREDIT

MONEY GUIDES | **DOWNLOADS** | BREAK THE CODE | THE FACTS | RESOURCES | BLOG

## downloads

Money Guides

**Money 101 Presenters Guide**  
The Money 101 curriculum is great for teaching the basics of budgeting, spending, online banking and understanding credit.

[Download PDF](#) (2.29 MB)  
[Download Online Version](#) (2.99 MB)  
[Download Power Point Presentation](#) (4.8 MB)  
[Money 101 Interactive Version - Flash](#)  
[Download Flash](#) (Flash Player 7)

**Money 101 Student Workbook**  
A hands-on, activity workbook for college students learning the What's My Score Money 101 curriculum.

[Download PDF](#) (1.03 MB)

**Take Control of Your Credit Score**  
This brochure covers all of the essentials of credit scoring. Learn what a credit score is, how it's

Check us out on:

**Estimate Your FICO Score**  
**Start Now**  
Use our free estimator to find out what your score is today

**more information**

**Real Job**  
Your credit score is as important to your future as your GPA, and it matters now, not just after you ...

**Entertainment Center**  
Take care of your credit and debt now, and you can take advantage of it in the future. If you use your ...

**Nicer Furniture**  
Establish a responsible credit history now, and you'll be able to upgrade to that big, young professional

Название проекта: «Какой счет?»

Страна: США

Инициатор: VISA

В блоге много полезных практических советов для студентов в форме видеороликов, брошюр, плакатов, обоев для рабочего стола

[whatsmyscore.org](http://whatsmyscore.org)

## Раздел 5

# Онлайн / детская игра



Название проекта: «Движение денег»

Страна: Канада

Инициатор: ING Direct

Копилка-банк — игрушка, с помощью USB-кабеля соединяется с компьютером. Зарегистрировавшись на сайте, родители могут следить за успехами накопления ребенка-игрока



Название проекта: онлайн детская игра Финзнайка  
[play.google.com/store/apps/details?id=air.ru.oc3.finznayka&hl=ru](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ru.oc3.finznayka&hl=ru)

## Раздел 5

# Онлайн / сериал



**Название проекта:** «Скандал!»

**Страна:** ЮАР

**Инициатор:** Всемирный банк

Внимание аудитории на разных финансовых аспектах жизни фокусируется помощью любимых героев сериала



**Название проекта:**

«Не в деньгах счастье»

**Страна:** Россия

Сюжетная линия фильма включает в себя эпизоды, позволяющие на примере жизненных ситуаций героев освоить правила личной финансовой безопасности

## Раздел 5

# Онлайн / тест



Название проекта: «Проверочный тест»

Страна: Россия

Инициатор: КАК проект

Серия тестов на проверку знаний в области личной финансовой безопасности

[testy.kakumoznaю.pf/#main](https://testy.kakumoznaю.pf/#main)





## Раздел 5

# Онлайн / мобильное приложение



**Название проекта:** Cash critter

**Страна:** США

**Инициатор:** Westpac

Приложение с мультяшными героями учит детей копить деньги на свою покупку и экономить карманные деньги. Рассчитано на детей 4-11 лет



**Название проекта:** «Финсовет»

**Страна:** Россия

**Инициатор:** КАК проект

Информационно-просветительское мобильное приложение по тематике финансовой грамотности

## Раздел 5

# Офлайн / настольная игра



Название проекта: «Игра в жизнь»

Страна: США

Инициатор: Hasbro

Цель игры: научить принимать финансовые решения, связанные с различными жизненными ситуациями



Название проекта: «Не в деньгах счастье»

Страна: Россия

Инициатор: Grey matter

Команда игроков берет на себя роль управляющих и ведет персонажей игры к общему счастью



ОСНОВНЫЕ  
НАПРАВЛЕНИЯ  
И ЧТО ИЗ ЭТОГО  
СЛЕДУЕТ

6



## Цель образования

Развитие свободной личности, а не усвоение суммы знаний. Это одна из ключевых идей, которая лежит в основе «финского чуда»\*

\* такое название получила инновационная финская система образования, которая привела к тому, что в 2000, 2003, 2006 и 2009 годах школьники Финляндии по совокупности достижений занимали первые места в мире при оценке успеваемости по чтению, математике и естественным наукам.

## Образовательная единица

- Активное действие (просмотр, выполнение заданий, тестов, поиск правильных ответов, самопроверка)
- Вектор от пассивного слушания к активному действию

## Сотрудничество

Ученик не объект, а субъект образовательного процесса, и сам влияет на свое развитие (подбор программ и форм обучения)

## Форма

- Образование заимствует формы из индустрии развлечений (музеи, игры, сериалы, социальные сети и др.)
- Старая добрая форма остается (книги, видео, оригиналы исторических документов и пр.), но обретает больше интерактивных черт, становится частью цифровой среды



## Содержание

Обучение тому, что нужно для жизни —  
социальный, эмоциональный интеллект,  
решение задач, адаптивность к новым условиям





Игровое обучение  
Популярный тренд среди педагогов и учащихся  
в подаче и усвоении новых знаний, навыков  
и компетенций. В игре реализуются:

- Персональная вовлеченность
- Межличностная коммуникация
- Искусство переговоров
- Навыки принятия решений в сжатые сроки
- Нацеленность на результат
- Качественное усвоение материала, так как есть эмоциональная включенность

# Использованные источники

Сайт министерства образования РФ

Сайт министерства образования Великобритании

Сайт министерства образования Финляндии

ASI «Агентство стратегических инициатив»

Сайт Московского международного образовательного салона

Доклад о состоянии системы дополнительного образования (2016 г.)

Исследование об использовании технологий в школах (проводили Edutainme, Дневник.ру при поддержке Института психологии Российской Академии образования)

Единый национальный портал дополнительного образования детей

Журнал Edutainme

Голубые океаны на рынке образования

Сайт об игровых механиках в бизнесе, образовании и жизни

Исследование «Успех финов в образовании»

Исследование Сбербанка «30 фактов о современной молодежи»

# Спасибо за внимание!

Мария Кумова  
maria@gmatter.ru

+7 916 970 85 33



---

коммуникационное агентство