

# Жизнь как креативная образовательная среда

«Невидимая» сторона обучения



## Проектирование образовательной среды



**Люди**

анализ  
пользовательского  
опыта



**Обучение**

подобрать  
правильные форматы  
обучения



**Контроль  
внедрения**

контролировать  
реализацию



# Образовательная среда



Элементы среды  
Форматы занятий  
Взаимодействие  
Принципы  
проектирования

---

Страхи  
Сомнения  
Неуверенность в себе  
Ограничивающие блоки  
Отвлекающие моменты  
Тревога  
Беспокойство  
Когнитивный диссонанс

**Обучение = новые нейронные связи**

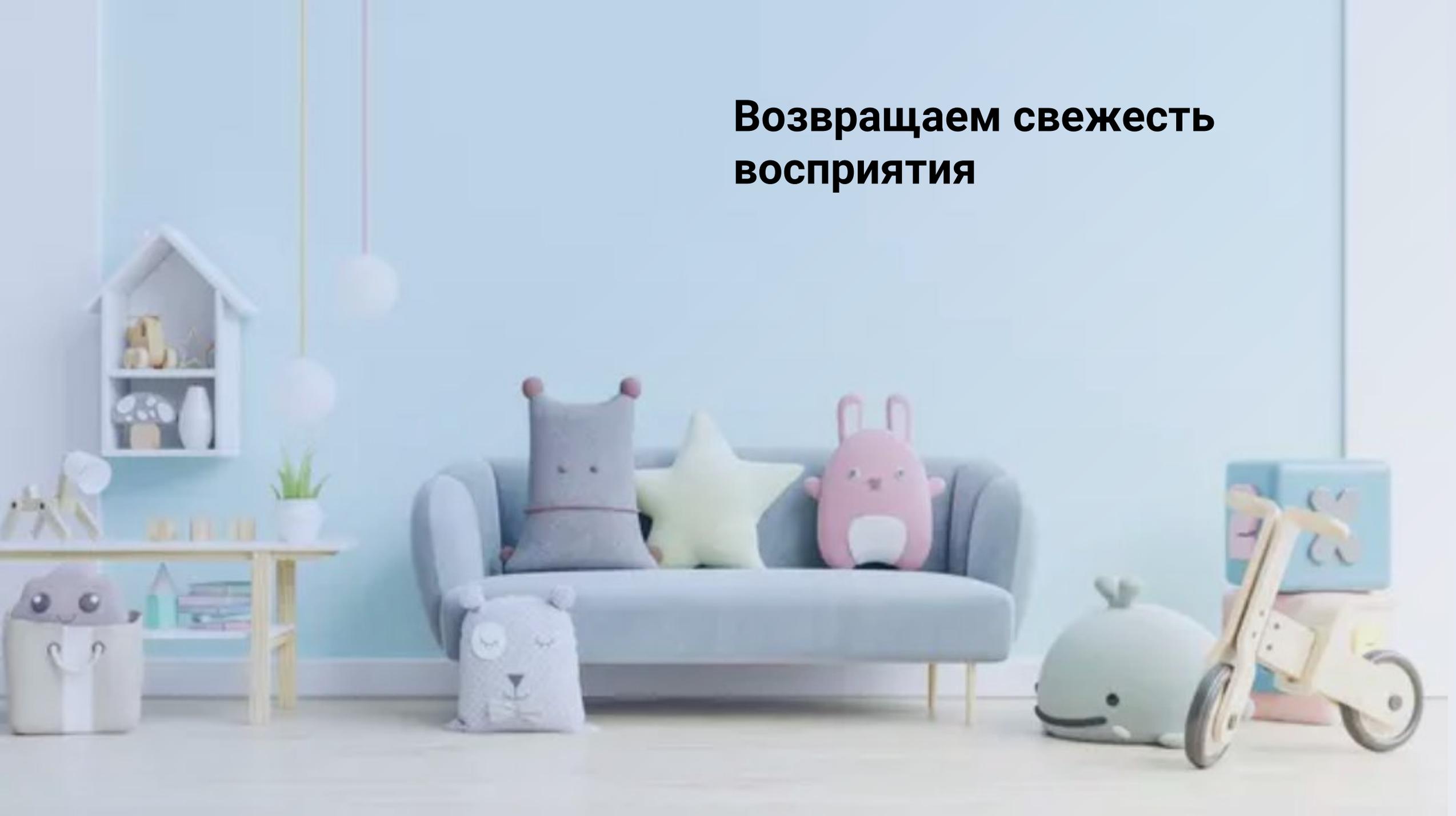


# Почему работает геймификация?





# Возвращаем свежесть восприятия



# Что ещё, кроме игры?



# Исследовательский дух и тяга к познанию



## “ **Хьютагогика / Эвтагогика**

Наука о самообразовании, способная обеспечить оптимальную эффективность подходов к обучению в XXI веке.

А.С. Саргсян

ВОСПИТАТЬ?

ПРИВИТЬ?

**СОХРАНИТЬ И  
РАЗВИТЬ!**

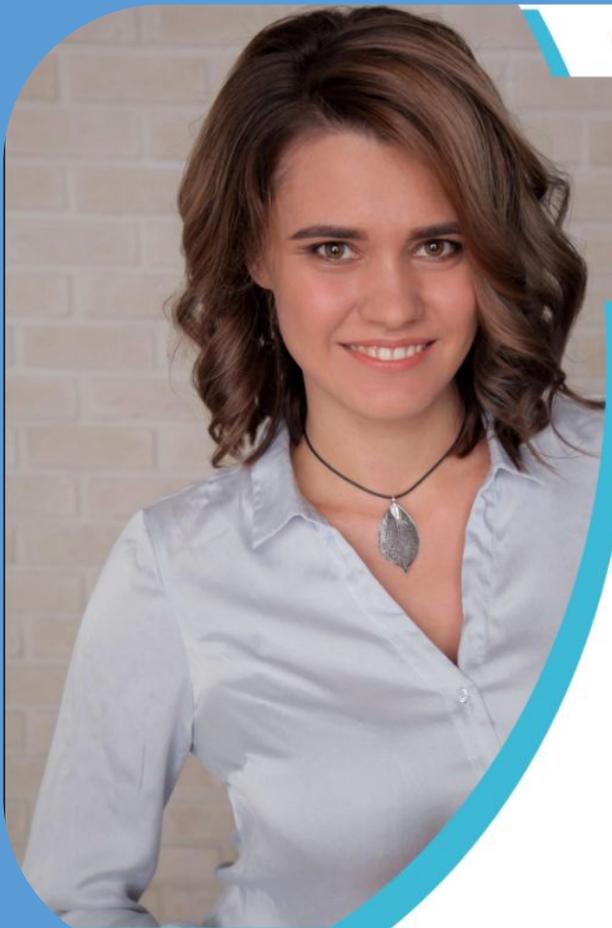
# Дети и обучение – мой опыт



# Что важно?



К 15 годам – сформировались навыки самостоятельного обучения



Создаю образовательные проекты и продукты для детей и взрослых с 2013 года

Делала контент и проекты для:



Анастасия

Освоила 5 профессий

- Контент-менеджер/Events
- Диджитал-маркетолог
- **Образователь / методолог**
- Предприниматель
- **Креативный продюсер в видеопродакшне**

Освоила = получила внешнее подтверждение компетентности (достижение кр/повышение/проект, известный в проф. среде)

17 лет – Первый  
бизнес  
Фотостудия

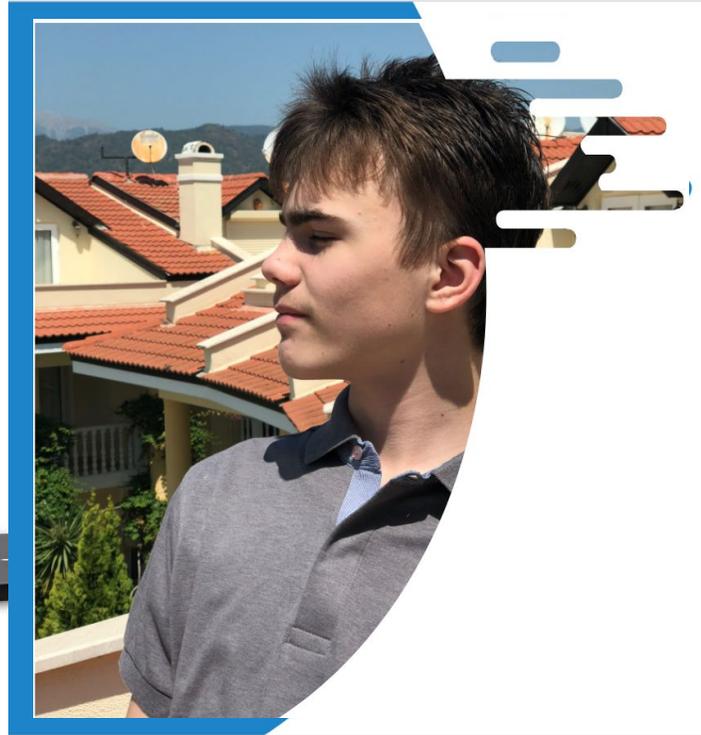
15 лет –  
Университет  
СПбГУ, эконом.  
фак

12 лет – 9 класс  
Выбор:  
Физматлицей  
Первая работа

10.5 – 7 класс  
Тренинги для  
подростков  
7.5 лет – 1 класс  
Индивидуальная  
скорость  
восприятия



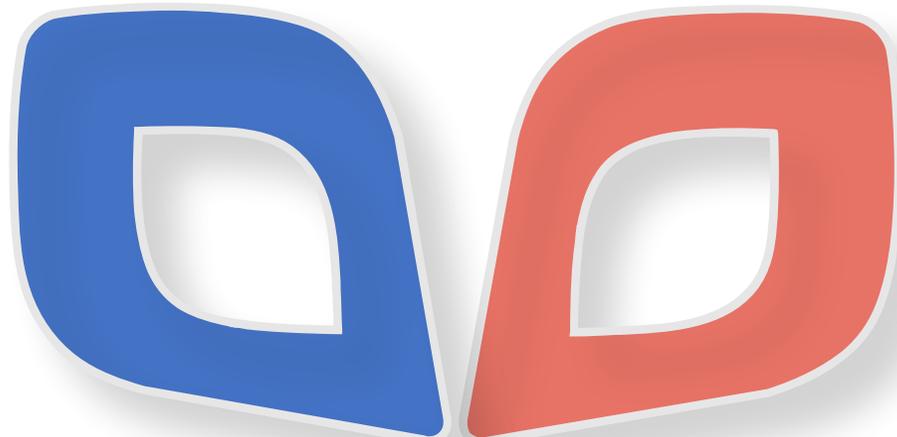
17 лет – поступление в  
ВШЭ  
16 лет – TOP-10 в AI-контексте  
Сбербанка  
15 лет – поступление на курс  
«Машинное обучение» +  
Олимпиадное программирование  
онлайн  
13 лет – самостоятельное  
обучение  
в Яндекс  
12 лет – Курсы  
геймдева  
11 лет – домашнее  
обучение  
5-6 класс за 1 год  
5 лет – 3 \*  
3.5 лет –  
Британский  
детский сад с  
носителями языка



Игор  
ь

# Типы познания мира

**Активный**



**Восприимчивый**



**Реактивный**



**Переживательный**



*Если до 12 лет следовать за склонностями, к 12 годам полюса  
выравниваются*

*\* Джон Грей «Дети с  
Небес»*

# Принципы



# Приемы и умения



# Креативный подход

Используем жизнь  
как пространство  
для обучения

Используем готовые  
системы для построения  
индивидуального пути

Играем смыслами,  
превращаем необходимость  
в игру

Живем и обучаемся «в Поток»



# Взрослые и обучение – мой опыт



**Что ещё, кроме игры?**



# Возвращаем исследовательский дух



**01**

**02**

**03**

**04**

**Учет  
физиологии**

**Предоставление  
выбора**

**Развитие  
Самостоятельности**

**Состояние  
«Потока»**

**Свобода во  
времени**

**Избыточная  
среда**

**4 этапа мотивационного  
дизайна (модель SSDL)**

**Сложность  
заданий**

**Стратегии  
обучения**

**Деятель**



**Прагматик**

**Концептуалист**

**Теоретик**

**Разные  
активности**

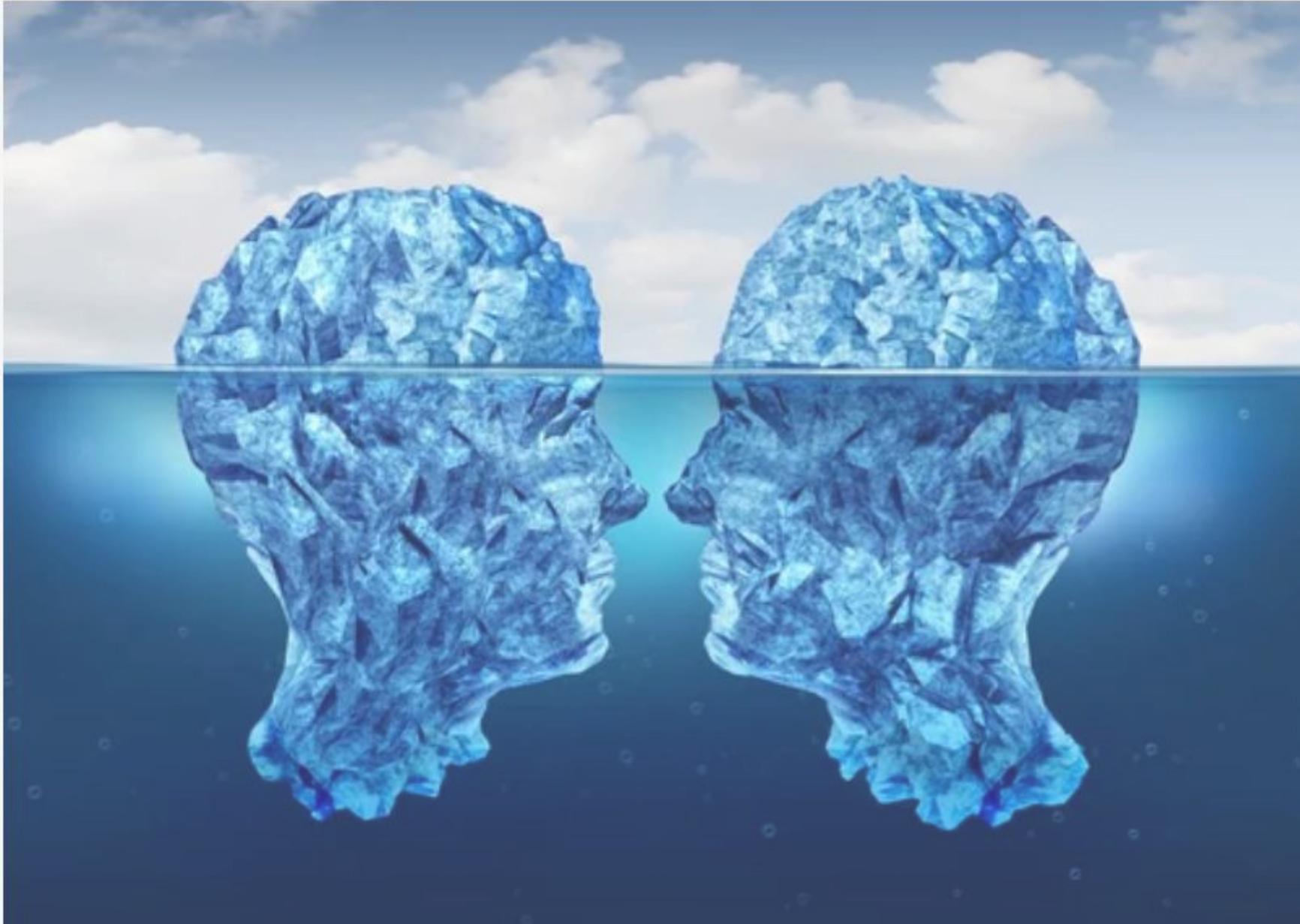
# Принципы – те же, озвучиваем и последовательно соблюдаем



# Инструменты – взаимное обогащение опытом и технологиями



# Образовательная среда



Элементы среды  
Форматы занятий  
Взаимодействие  
Принципы  
проектирования

---

Страхи  
Сомнения  
Неуверенность в себе  
Ложный выбор  
Отвлекающие моменты  
Тревога  
Беспокойство  
Когнитивный диссонанс

**Креативная среда**

**Дух исследования**

**Выбор**

**Смыслы**

**Право на ошибку**

**Игры**



Страхи Сомнения Неуверенность в себе Отвлекающие моменты Тревога Беспокойство Когнитивный диссонанс