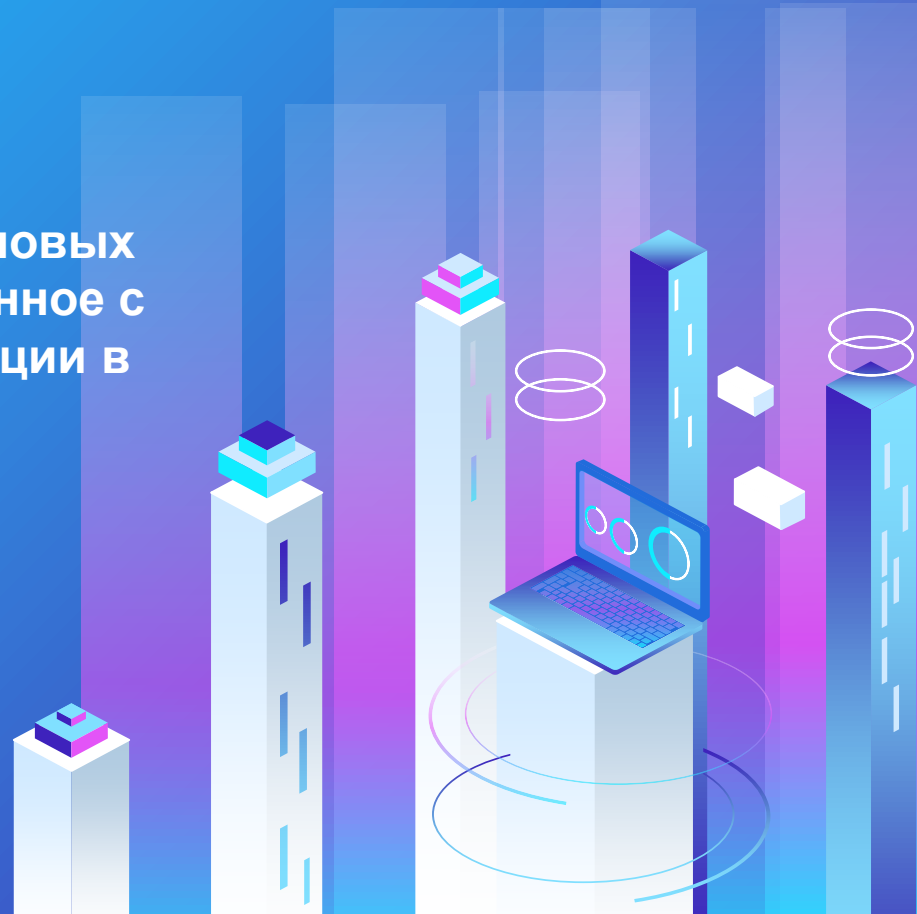


# Новое поколение и необходимость новых методов обучения персонала, связанное с особенностью восприятия информации в современном мире

Морозова Александра Игоревна

Специалист по связям с общественностью управления информации и общественных связей Кольской АЭС



# АЛЕКСАНДРА МОРОЗОВА

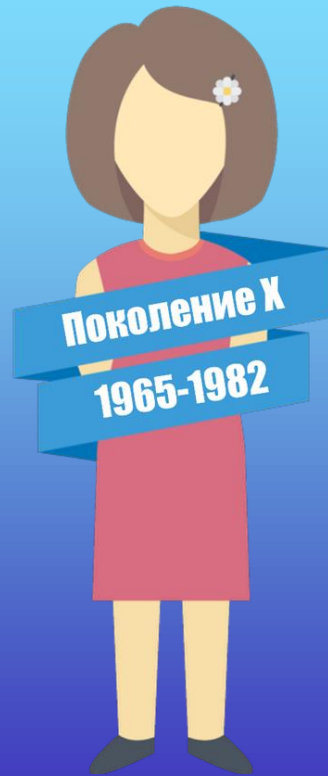
- Уполномоченная по культуре безопасности
- Внештатный инструктор по КБ
- Участница клуба лидеров по КБП Росатома и совета лидеров по КБ Росэнергоатома
- Второй президент международного молодежного движения ВАО АЭС-МЦ
- Зам. Председателя молодежной организации Кольской АЭС
- Руководитель проекта “Лига безопасности”



# ТЕОРИЯ ПОКОЛЕНИЙ



59-80 лет



41-58 лет



28-40 лет



13-27 лет

## Поколение X

Год рождения: 1965-1982  
Поколение перестройки

Начало эры Интернета:

1989 г. - концепция  
всемирной паутины  
1990 г. - национальный  
домен .SU в СССР  
1991 г. - первый веб-сайт

## Поколение Y

Год рождения: 1983-1995  
Цифровое поколение

Интернет завоевывает мир:

1994 г. - домен .RU - развитие  
Рунета  
1998 г. - поисковая система Google  
2004 г. - социальная сеть Facebook  
2006 г. - социальная сеть  
“ВКонтакте”  
2010 г. - домен. РФ

## Поколение Z

Год рождения: 1995-2010  
Рожденные цифровой  
революцией

Цифровые технологии  
приходят в образование:

2007 г. - запущен в  
производство iPhone  
2010 г. - запущен в  
производство iPad

# Перемены вокруг нас = перемены в нас

ИЗМЕНЕНИЯ ВЫСШИХ  
ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ

ПАМЯТЬ

ВОСПРИЯТИЕ

ВНИМАНИЕ

МЫШЛЕНИЕ

РЕЧЬ

ИЗМЕНЕНИЯ МЕХАНИЗМОВ  
ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ

РЕПУТАЦИЯ

ИДЕНТИЧНОСТЬ

СОЦИАЛЬНЫЕ  
РОЛИ

ЭМПАТИЯ

ЭГОЦЕНТРИЗМ

СОЦИАЛЬНЫЙ  
ИНТЕЛЛЕКТ

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИНТЕЛЛЕКТ

СТАТУСНОСТЬ

ИЗМЕНЕНИЯ ФОРМ  
ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

ЛИЧНОЕ ИЛИ  
ПЕРСОНАЛЬНОЕ  
ПРОСТРАНСТВО

КИБЕРБУЛИНГ

ТРОЛЛИНГ

ХЕЙТЕРСТВО

СЕКСТИНГ

ГРУМИНГ

ВИРТУАЛЬНАЯ  
ДРУЖБА И  
ЛЮБОВЬ

КИБЕРСУИЦИД

КРАУДФАУНДИНГ

ИЗМЕНЕНИЯ КУЛЬТУРНЫХ  
ПРАКТИК (СПОСОБОВ ДЕЙСТВИЯ)

КОММУНИКАЦИЯ

ТВОРЧЕСТВО

КООРДИНАЦИЯ

ОБУЧЕНИЕ

ИГРА

ОЦЕНКА ДРУГИХ

СПОСОБЫ РЕШЕНИЯ  
ТРУДНЫХ СИТУАЦИЙ

ЦИФРОВАЯ  
КОМПЕТЕНТНОСТЬ

ВЛИЯНИЕ СЕТЕВЫХ  
КОНТЕКСТОВ И ПОЯВЛЕНИЕ  
НОВЫХ ФЕНОМЕНОВ

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

ПРИВАТНОСТЬ

ИНТЕРНЕТ-  
ЗАВИСИМОСТЬ

БЛОГОСФЕРА

ВИРТУАЛЬНЫЕ  
МИРЫ

ОНЛАЙН РИСКИ

СЕЛФИЗМ

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

ИНТЕРНЕТ-МЕМЫ И  
МЕДИА-ВИРУСЫ

ЭФФЕКТ GOOGLE

# БЕЗОПАСНОСТЬ

ПРОМЫШЛЕННАЯ

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ

ЯДЕРНАЯ

СОЦИАЛЬНАЯ

ИНФОРМАЦИОННАЯ

ВСЕ АСПЕКТЫ  
БЕЗОПАСНОСТИ  
АБСТРАКТНЫ,  
ПОКА...

# БЕЗОПАСНОСТЬ

**ПРОМЫШЛЕННАЯ**

**ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ**

**ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ**

**ЯДЕРНАЯ**

**СОЦИАЛЬНАЯ**

**ИНФОРМАЦИОННАЯ**

**НЕ КАСАЮТСЯ**

**ЧЕЛОВЕКА ЛИЧНО**



## ПРЕИМУЩЕСТВА МОЛОДЕЖИ

ГИБКОСТЬ  
МЫШЛЕНИЯ

СМЕЛОСТЬ

СКОРОСТЬ  
ВОСПРИЯТИЯ  
ИНФОРМАЦИИ

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

МЕДИА-  
МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

МГНОВЕННОЕ  
ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ  
ВНИМАНИЯ

## ЧТО ЕСТЬ У КОМПАНИЙ:

- Инструменты предотвращения ошибок
- Методики обучения персонала
- Опыт эксплуатации
- Проверки и комиссии
- Партнерские визиты
- Современные системы безопасности

НО НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ ВСЁ РАВНО ПРОИСХОДЯТ...



# Методы обучения

*Система последовательных действий учителя, организующего познавательную и практическую деятельность ученика, устойчиво ведущую к усвоению им содержания образования, то есть к достижению целей обучения*

Методы обучения связаны с разными видами контекста:



социальный

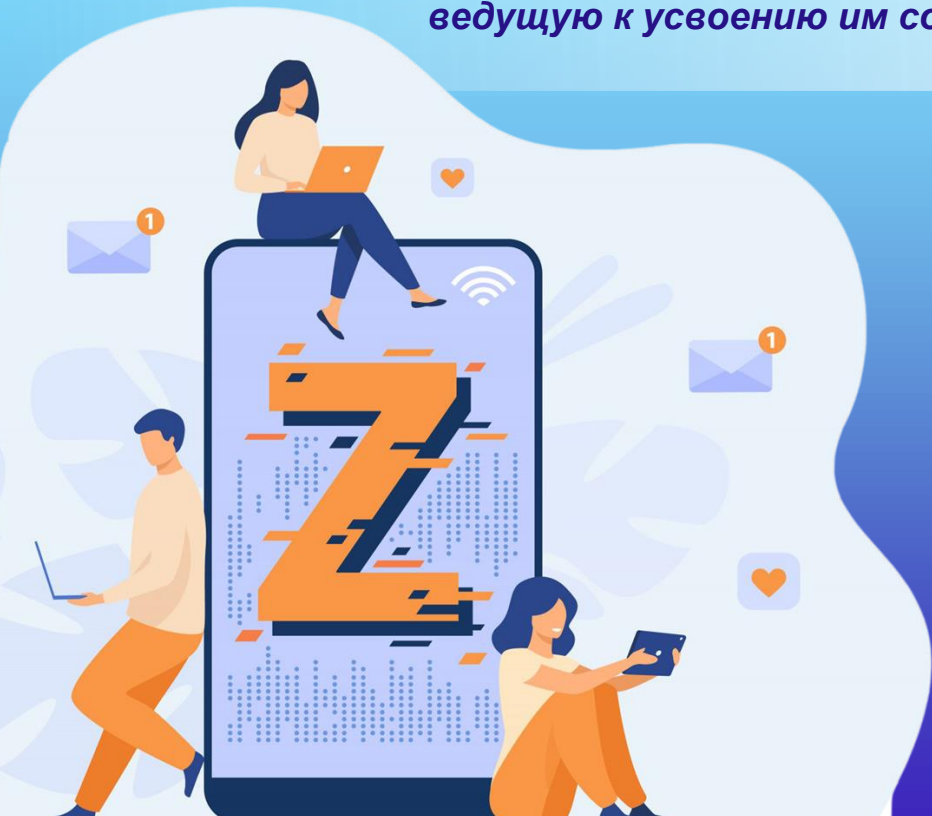


культурный



технологический

Методы меняются со временем



# Образ цифрового поколения Y+Z

Клиповое мышление

01

ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ  
ИНФОРМАЦИЕЙ

02

ВНИМАНИЕ

03

ПАМЯТЬ

04

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ





Наиболее  
востребованные  
мягкие навыки

# Мягкие навыки

В современном мире работнику необходимо обладать не только высокой адаптивностью к изменениям, возможностью подстроиться под новые задачи, иметь хорошо развитые Hard skill, но и soft skill, развитие которых должно быть заложено во все виды обучений

НЕСТАНДАРТНОЕ  
МЫШЛЕНИЕ

ЭМПАТИЯ

УМЕНИЕ  
ПОКАЗАТЬ  
ПРИМЕР

НАСТАВНИЧЕСТВО

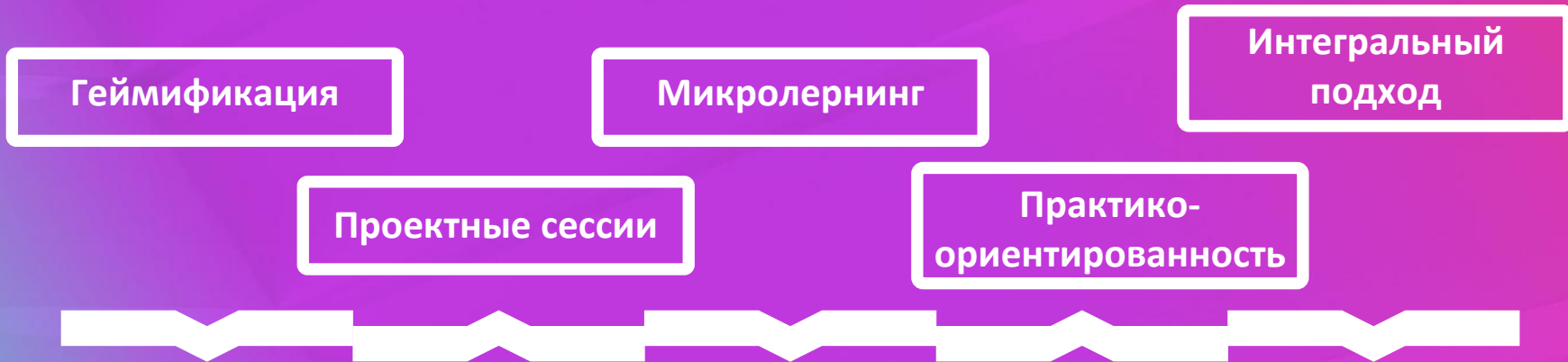
ВЕДЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ

КОММУНИКАТИВНОСТЬ

ОРАТОРСКОЕ МАСТЕРСТВО

# Методы обучения

Существует невероятное множество современных методов обучения. Здесь приведены те, что подходят нашим условиям с учетом цифрового поколения.



Геймификация

Увеличивает степень участия пользователей и способность запоминать информацию: участие в игре приносит учащимся ощущение долгожданного перерыва от нагрузок, испытываемых ими при традиционных методах обучения.

Микролернинг

Проектные сессии

Самостоятельная деятельность, ведение исследовательских проектов, разнообразные расчеты, анализы, диагностика, поиск перспектив развития.

Практико-ориентированность

Предполагает проведение уроков малыми порциями (блоками) длительностью примерно от 1 до 20 минут, давая возможность полностью использовать то время, когда учащийся способен максимально сосредоточиться.

Интегральный подход

Привязка обучения к реальным задачам сотрудника. Сюда же входит решение кейсов.

междисциплинарное обучение



# ГЕЙМИФИКАЦИЯ

- Развлекательная и соревновательная составляющая
- Воспринимается как отдых, а не как работа
- Понятные с детства механизмы достижений
- Привычный с детства способ получения информации

# МИКРО ОБУЧЕНИЕ

Занятия длительностью примерно от 5 до 20 минут, когда у обучающегося повышенное внимание и сосредоточение на теме.

Цифровое поколение с “клиповым мышлением” — не способно концентрировать внимание на какой-либо теме более 5 минут.

Это не значит, что всё занятие целиком не должно превышать 20 минут. Это значит, что каждые 20 минут идет обязательная “смена картинки”: меняется спикер, подача материала или вид деятельности.



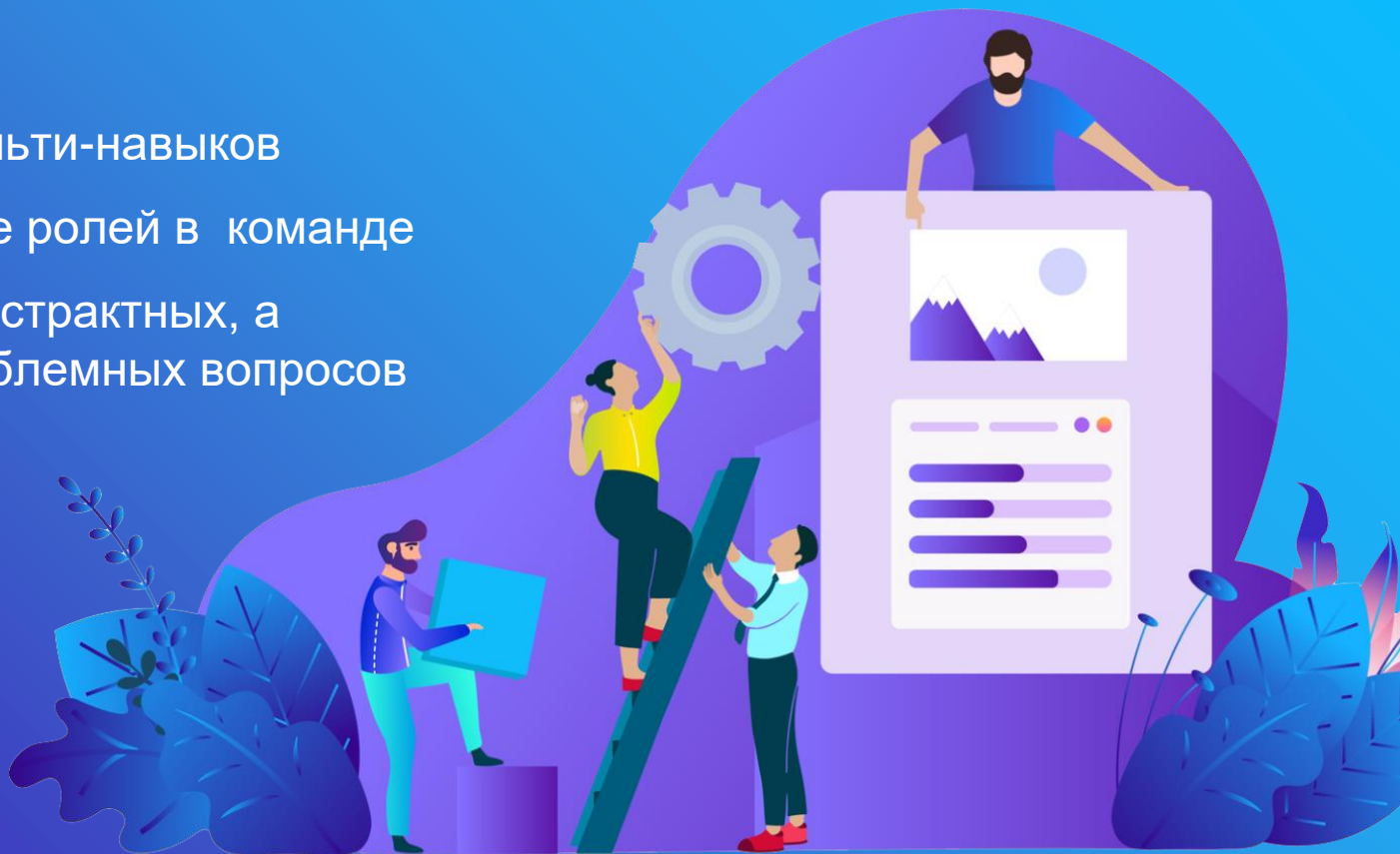
# ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ МЕТОД



- Практическое использование полученных знаний
- Больше самостоятельных решений, доводов и поисков ответов
- Обучающегося направляют к знаниям, а не дают необоснованные понятия

# ПРОЕКТНЫЕ СЕССИИ

- Получение мульти-навыков
- Распределение ролей в команде
- Решение не абстрактных, а реальных, проблемных вопросов





# ИНТЕГРАЛЬНЫЙ МЕТОД

Обучение на стыке дисциплин.  
Обучающийся может применять  
новые знания не только в своей  
сфере, но совмещать навыки и  
процессы из разных направлений,  
создавая новую полезную практику



# ПИРАМИДА ОБУЧЕНИЯ ЭДГАРА ДЕЙЛА

## КАК УСВАИВАЕТСЯ МАТЕРИАЛ

ТРАДИЦИОННОЕ  
ОБУЧЕНИЕ

СМЕШАННОЕ  
ОБУЧЕНИЕ



5% ЛЕКЦИИ

10% ЧТЕНИЕ

20% АУДИО/ВИДЕО

30% ДЕМОНСТРАЦИЯ

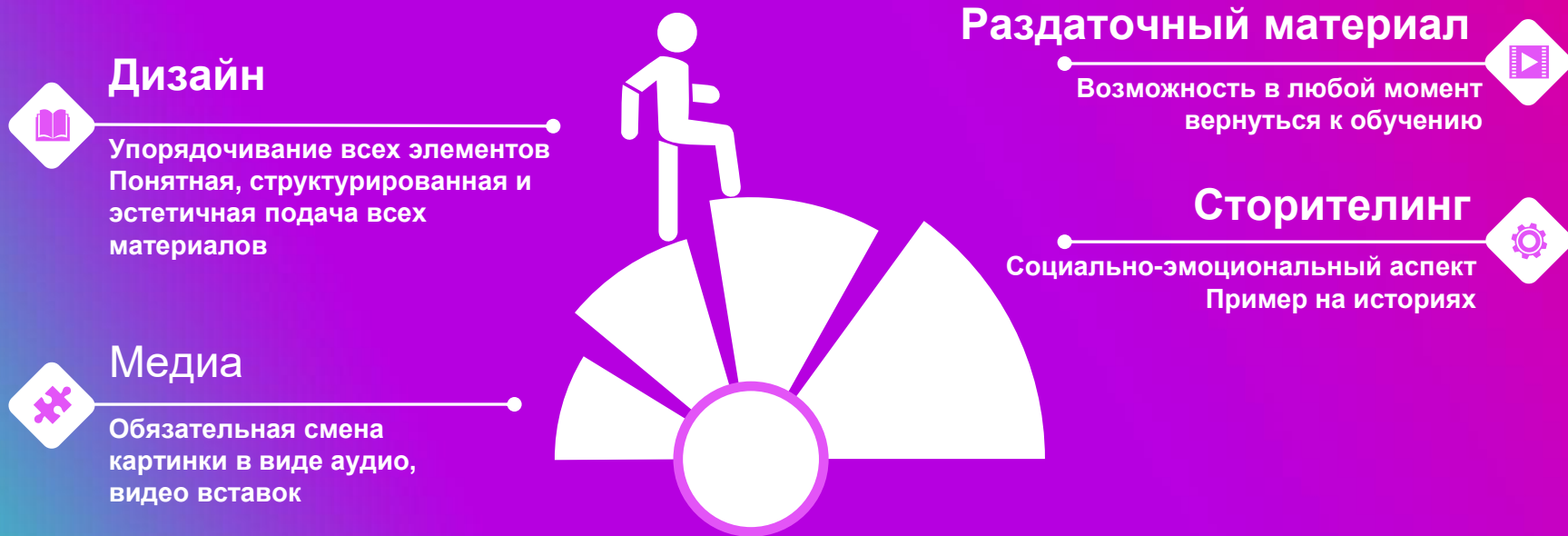
50% УЧАСТИЕ В ДИСКУССИИ

75% ПРАКТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

90% ПРИМЕНЕНИЕ ЗНАНИЙ

# Обязательные компоненты любого метода

Какой бы метод обучения вы не выбрали ему обязательно должны сопутствовать следующие элементы:



# Дизайн

СТРУКТУРА


ИЕРАРХИЯ СМЫСЛОВ

ЭСТЕТИКА

## Основные барьеры на пути движения информации:

- Социальные, политические, идеологические, физические, смысловые, эмоциональные, речевые, когнитивные, организационно-психологические.
- Проблема фильтрации и фасцинации в коммуникативном процессе.
- Предвзятые представления, плохие отношения, отключение внимания, пренебрежение
- физическое состояние, неадекватный выбор стратегии.

**ТАК НЕ НАДО ДЕЛАТЬ!**

 MyShared





# АНАЛИЗ НОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ЧЕРЕЗ ПОТРЕБНОСТИ



Проектный метод и интегральный подход отлично закрывают эту потребность

Каждый участник обучения играет определенную роль в выполнении практических заданий. Если убрать участника - выпадет целое звено

Дружеские отношения и поддержка внутри обучающейся группы

2 нижних уровня будем принимать как автоматически закрытые

# Поколение Альфа

2010 - н.вр.



# НОВЫЕ ВЫЗОВЫ

Цифровое пространство - это среда обитания

Обостренное чувство справедливости

Нет нужды выбирать профессию на всю жизнь

Хорошо знают права, но не знают обязанности

