

ЧТО ПРОИСХОДИТ С EDTECH ПО ВСЕМУ МИРУ

Будущее за ИИ, блокчейном,
VR и социальными роботами



10

Цифровые навыки остаются наиболее востребованы по всему миру, особенно в развивающихся странах

Мировые тенденции в образовании из отчёта Coursera. Люди с высоким уровнем дохода изучают soft skills, с низким — получают цифровые навыки



12

ТРЕНДЫ

Сотрудники всё чаще воспринимают обучение как возможность улучшить карьерные перспективы

Видеоконтент в обучении становится всё популярнее, большинство сотрудников предпочитают обучаться на работе

18

ТЕХНОЛОГИИ

Будущее EdTech за ИИ, блокчейном, VR и социальными роботами

Возможности и ограничения ключевых технологий мирового EdTech-рынка

24

КЕЙСЫ

Развитие EdTech в США, Китае, Франции и Дании: каково положение дел

Обзор рынка EdTech в странах с высоким уровнем развития образовательных технологий

33

МНЕНИЯ

Проректор СберУниверситета Александр Шаталов о том, куда движется корпоративное образование

Персонализация, новое качество медиапродакшена и понимание эффекта от обучения

37

НОВОСТИ

Онлайн-образование помогает в карьерном росте и увеличении заработной платы IT-специалистам



Исследование НИУ ВШЭ по оценке эффективности онлайн-обучения цифровым специальностям

38

СТАРТАПЫ

Австралийский стартап помогает студентам приобретать опыт работы в реальных проектах



InternMatch соединил более 10 тыс. студентов с компаниями по всему миру

ТРЕНДЫ

- 05** Инвестиции в европейский EdTech выросли на 40 %, больше всего вкладывают в корпоративное образование

- 07** Великобритания планирует вложиться в развитие. Цифровые и мягкие навыки для развития экономики

- 10** Цифровые навыки остаются наиболее востребованы по всему миру, особенно в развивающихся странах

- 12** Сотрудники всё чаще воспринимают обучение как возможность улучшить карьерные перспективы

ТЕХНОЛОГИИ

- 16** Тенденции глобального EdTech-рынка. AR/VR привлекают инвесторов, а традиционное образование не успевает за цифровизацией

- 18** Будущее EdTech за ИИ, блокчейном, VR и социальными роботами

- 22** При грамотном использовании аудиоконтент может помочь аудитории лучше усвоить информацию курса

КЕЙСЫ

- 24** Развитие EdTech в США, Китае, Франции и Дании: каково положение дел

- 28** Как повысить эффективность обучения, если оно необязательно для прохождения? На примере программы СберУниверситета

- 30** Настольные игры, квесты и гейминг: шесть образовательных игр

МНЕНИЯ

- 33** Персонализация, новое качество медиапродакшена и понимание эффекта от обучения: куда движется корпоративное образование

- 35** Спрос на IT-специалистов помогает восстановиться рынку дополнительного онлайн-образования

НОВОСТИ

- 36** ВШЭ и НЛМК запустили магистерскую программу об управлении производством
- 36** EdTech может помочь беженцам в получении бесплатного высшего образования
- 37** «Нетология» расширила число магистерских программ в партнёрстве с ведущими вузами
- 37** Онлайн-образование помогает в карьерном росте и увеличении заработной платы IT-специалистам

СТАРТАПЫ

- 38** Австралийский стартап InternMatch предлагает студентам стажировки по всему миру
- 38** Немецкий стартап DeepSkill развивает эмоциональный интеллект
- 39** Испанский стартап Metacampus научит ориентироваться в виртуальной экономике
- 39** Аргентинский стартап Any AI готовит специалистов по машинному обучению
- 40** Американский стартап Transfr помогает освоить практические манипуляции с помощью VR
- 40** Немецкий стартап CoachHub предлагает персонализированную базу бизнес-тренеров для каждого пользователя
- 41** GeniusX разрабатывает образовательные игры для метавселенной

🔗 [Исследование The Half Year European Edtech Funding Report 2022](#)

Инвестиции в европейский EdTech выросли на 40 %, больше всего вкладывают в корпоративное образование

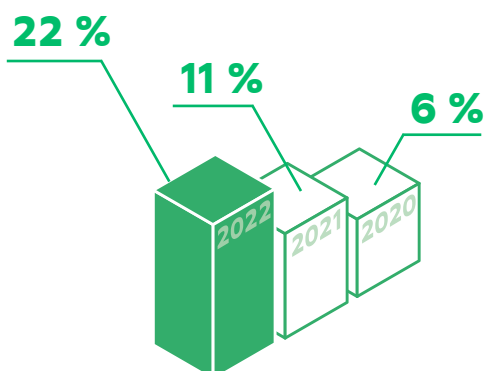
Венчурный фонд Brighteye Ventures оценил инвестиции в EdTech-рынок в Европе за первую половину 2022 года. Они составили 1,4 млрд \$, что на 40 % больше, чем в аналогичном периоде прошлого года.

В отчёте The Half Year European Edtech Funding Report 2022 («Полугодовой европейский отчёт о финансировании Edtech за 2022 год»), помимо общей информации об инвестиционном климате, есть ряд интересных данных.

01

Меняющаяся финансовая и геополитическая среда создала крайне неопределённые условия для инвестиций.

На фоне общего охлаждения интереса инвесторов к образовательным технологиям европейский EdTech-рынок продолжал расти и привлёк 22 % венчурного капитала против 6 % в 2020 году и 11 % в 2021 году.



02

Несмотря на рост объёмов финансирования, число сделок практически не изменилось:

107 против 101 годом ранее.

Наблюдается явный курс на увеличение доли крупных сделок, что демонстрирует созревание европейского EdTech-рынка и признание этого факта инвесторами.

Процент стартапов, получивших более 100 млн \$

54 % 2022 год

27 % 2021 год



Средний размер сделки вырос с **8,4 млн \$** в 2021 году до **13,1 млн \$** в 2022 году.











03 Финансирование **свыше 200 млн \$** удалось получить трём компаниям из разных сегментов образовательного рынка, что демонстрирует тенденцию на развитие экосистемы.



04 Великобритания остаётся самым привлекательным для инвесторов региональным EdTech-рынком.

Судя по числу и общему объёму финансирования. При этом четыре из десяти самых крупных сделок были заключены с компаниями из Германии.

Топ-5 по объёмам привлечённых денег также содержит больше немецких стартапов:

- 01  **GoStudent** **340 млн \$**
 Австрия
- 02  **Multiverse** **220 млн \$**
 Великобритания
- 03  **CoachHub** **200 млн \$**
 Германия
- 04  **SOSAFE** **73 млн \$**
 Германия
- 05  **ODILO** **60 млн \$**
 Испания

05 Изменилось распределение инвестиций по направлениям EdTech.

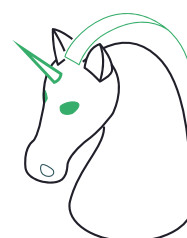
Выросла доля вложений в стартапы, сфокусированные на корпоративном образовании, — от 35 % в 2021 году до 51 % в 2022 году.

2021 год | Первое полугодие 2022 года



06 Две европейские компании получили статус EdTech-единорога.

Это [GoStudent](#), достигшая в январе капитализации 3,4 млрд \$, и [Multiverse](#), которая после июньского раунда стала стоить 1,7 млрд \$.



🔗 [Исследование Future opportunities for education technology in England](#)

Великобритания планирует вложиться в развитие. Цифровые и мягкие навыки для развития экономики

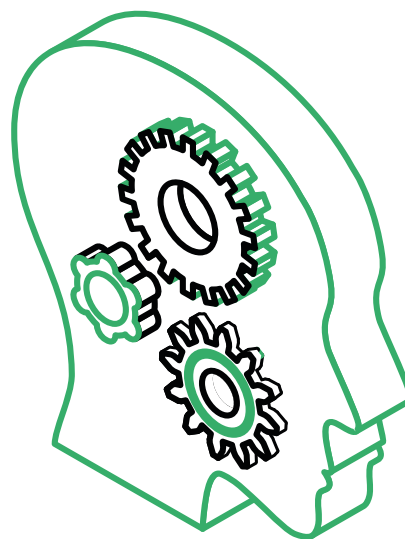
В мае 2022 года в Великобритании создали Подразделение навыков будущего (Unit for Future Skills, UFS). Оно заменит Экспертный совет по вопросам навыков и производительности, работавший при Министерстве образования. Специалисты подразделения подготовили отчёт о потребностях экономики в навыках сегодня и в перспективе.

Для успешной карьеры необходимы digital и soft skills

СЕГОДНЯ

каждый человек, работающий в любой из сфер экономики, должен иметь:

- 01 Коммуникативные навыки:** устное и письменное деловое общение.
- 02 Цифровые навыки и навыки работы с данными:** обработка и анализ информации, принятие решений.
- 03 Навыки применения знаний:** критическое, индуктивное и дедуктивное мышление, упорядочивание информации.
- 04 Навыки работы с людьми:** управление отношениями, наставничество.
- 05 Навыки, связанные с психическими процессами:** творческое мышление, пылливость ума, рефлексия.



Для работы в сферах с наибольшим дефицитом кадров дополнительно важно следующее:

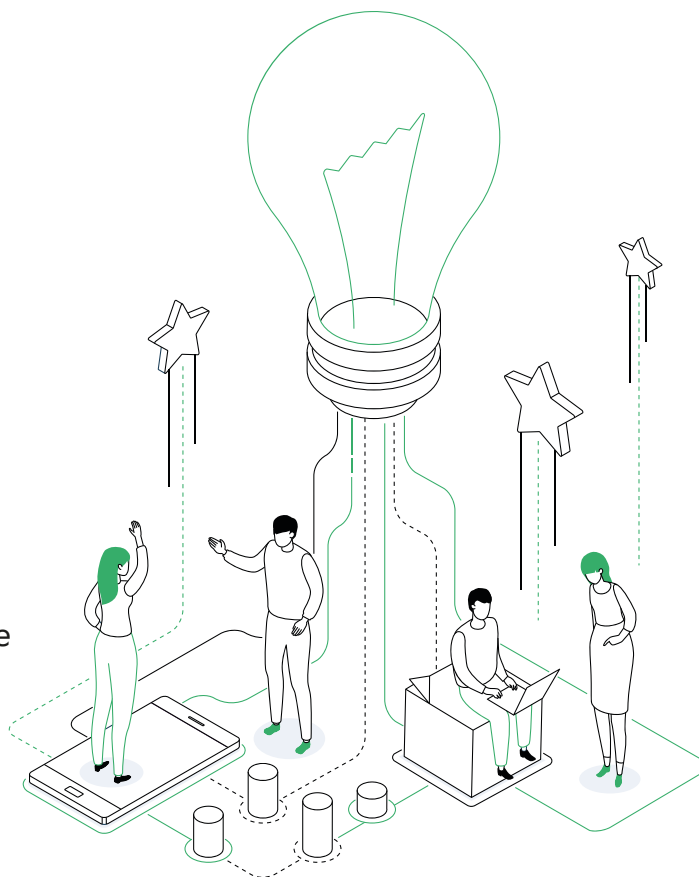
- 01 STEM-знания:** синтез науки, технологии, инженерии и математики.
- 02 Технические навыки:** свободное владение оборудованием, включая умение его выбирать и ремонтировать.
- 03 Продвинутое цифровые навыки:** способности к решению проблем и устранению неполадок, оценке и категоризации информации.
- 04 Навыки, связанные с психическими процессами:** избирательное внимание, скорость восприятия информации, визуализация.

В БУДУЩЕМ

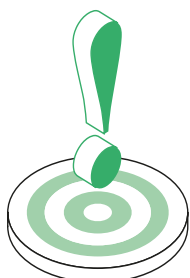
более востребованными станут управленцы, технические специалисты и высококвалифицированные сотрудники в различных отраслях.

Спрос на административные и операторские должности, профессии в сфере торговли и обслуживания, напротив, сократится. Эти паттерны определяют картину навыков, значимость которых со временем растёт и на которые необходимо делать акцент в обучении нового поколения и переподготовке текущих сотрудников:

- 01 STEM-знания.**
- 02 Саморазвитие, обучение и наставничество.**
- 03 Навыки работы с людьми:** ведение переговоров, убеждение и решение конфликтов.
- 04 Навыки применения знаний:** критическое и творческое мышление, решение сложных проблем и принятие решений.



Для развития навыков необходим комплексный подход, организованный государством



Авторы отчёта подчёркивают важность обучения именно наборам навыков, а не развитие каждого по отдельности. Это позволит получить наилучшую отдачу от инвестиций.

Большинство актуальных навыков «переносимые», то есть способствуют успеху в разных сферах деятельности и отраслях. Это таит в себе риск для бизнеса: обученный сотрудник может уйти в другую компанию, и тогда инвестиции в его развитие не окупятся.

Поэтому основная нагрузка по формированию востребованных навыков должна ложиться на плечи государства.

Правительство Великобритании анализирует различные подходы к развитию необходимых стране навыков:



Интеграция в общешкольную программу.



Включение в более специфические для каждой профессии образовательные треки.



Обучение на рабочем месте.

Недостаток многих подходов к обучению — они определяют области знаний, а не навыки, и поэтому не позволяют достичь поставленных целей.

Внедрение изменений только в учебную программу школ или вузов затянет процесс повышения квалификации в масштабах экономики. Поэтому необходимо рассматривать также способы развития навыков у работающих взрослых.

Отчёт The Global Skills Report от Coursera

Цифровые навыки остаются наиболее востребованы по всему миру, особенно в развивающихся странах

Один из крупнейших мировых провайдеров онлайн-курсов компания Coursera выпустила доклад о компетенциях, необходимых для долгосрочного карьерного роста. Авторы проанализировали данные более 100 млн человек, использовавших платформу для приобретения новых навыков.

Три четверти сотрудников недостаточно готовы к работе в цифровой экономике

Исследование показало, что цифровые компетенции остаются наиболее востребованными: именно в этой области сотрудники и компании остро ощущают нехватку квалификации. Глобально три четверти работников не чувствуют себя уверенно в условиях цифровой экономики. При выборе курсов для повышения собственного уровня далеко не все люди стремятся получить знания в сфере программирования. В 2021 году самыми популярными курсами Coursera оказались теоретическая информатика, теория вероятностей и статистика.

Всё больше женщин повышают квалификацию онлайн.

Сегодня их доля **47 %**, по сравнению с **45 %** год назад и **38 %** два года назад.



Развивающиеся страны демонстрируют наибольший спрос на онлайн-обучение

Азиатско-Тихоокеанский регион и страны Африки к югу от Сахары лидируют по темпу роста количества обучающихся. Люди в развивающихся странах демонстрируют относительно высокий уровень владения бизнес-компетенциями, но недостаточные знания в области технологий и теории анализа и обработки данных.

Также спрос на курсы зависит от уровня развития экономики страны. В развивающихся странах люди чаще стремятся получить цифровые навыки, например по аудиту, мобильной разработке, геовизуализации. В развитых странах более востребованы курсы по навыкам работы с людьми.



Владение актуальными навыками зависит от доступности интернета

Существует прямая связь между уровнем развития компетенций и цифровизацией региона. Так, 25 % стран, жители которых наиболее уверенно владеют востребованными навыками, имеют уровень доступа к сети 83,6 %. Напротив, наименее квалифицированные люди проживают в странах, где средний показатель доступа к интернету 54,2 %.

Самый высокий уровень владения навыками демонстрируют жители Швейцарии. В топ-10 регионов-лидеров по данному показателю входят семь европейских стран. США занимает только 29-е место в мире.

В целом исследование продемонстрировало рост интереса людей к приобретению навыков онлайн, что, в числе прочего, является следствием дальнейшего осознания глубины перемен и повышения личной ответственности за собственный карьерный путь.

Исследование [Mind Tools for Business](#)

Сотрудники всё чаще воспринимают обучение как возможность улучшить карьерные перспективы

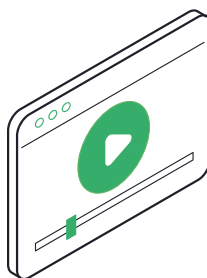
Компания [Mind Tools for Business](#) опубликовала ежегодный отчёт о корпоративном обучении. Он построен на данных опроса более 2 тыс. сотрудников компаний, работающих в 12 различных отраслях.

Анализ доступности образовательных ресурсов помогает повысить эффективность обучения

Одной из основных тем 2022 года эксперты компании назвали повышение доступности учебных ресурсов. Чтобы определить их текущее состояние и наметить пути улучшения, необходимо ответить на три основных вопроса:

- 01** Какие виды информации или ресурсов нужны сотрудникам?
- 02** Когда они получают доступ к нужным данным?
- 03** Как сотрудники узнают о наличии информации и ресурсов?

Также надо понять, считают ли сотрудники полученную информацию полезной и удобной для использования.



Видеоконтент в обучении становится всё популярнее

Наиболее предпочтительным форматом корпоративного обучения остаются классические курсы, однако они лишь немного популярнее динамичного онлайн-обучения. Критически важной в процессе обучения называется поддержка коллег и наставников, а также командная работа над решением проблем. Растёт популярность видеоконтента: в 2021 году 67 % сотрудников предпочитали именно такой формат против 38 % в 2020 году.

Какие подходы к обучению наиболее полезны при решении рабочих задач?

Ресурсы



Форматы



Сотрудничество



Указана доля сотрудников, которая посчитала подход полезным.

Большинство сотрудников предпочитают обучаться на работе

Если в 2014 году сотрудники предпочитали получать доступ к обучающим возможностям по пути на работу или обратно (55 %), а также по вечерам и на выходных (43 %), то сегодня это время популярно только у 7 и 20 % соответственно.

Число людей, обучающихся на рабочем месте:

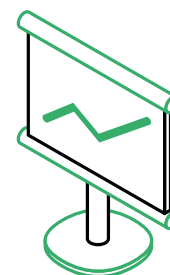
65 % 2021 год

20 % 2014 год

Число людей, кто обращается к информации в тот момент, когда она необходима больше всего:

56 % 2021 год

41 % 2014 год



Карьерная и организационная мотивация преобладают в обучении

В корпоративном обучении наблюдается явный переход от обучения по необходимости к обучению по желанию. Доля сотрудников, которые видят в постоянном развитии возможности для карьерного роста, выросла с 20 % в 2018 году до 57 % в 2021 году. Напротив, доля тех, кто учится только ради удовлетворения требованиям, снизилась с 59 до 29 %.

Авторы исследования выделяют две основные группы мотивирующих к обучению факторов:



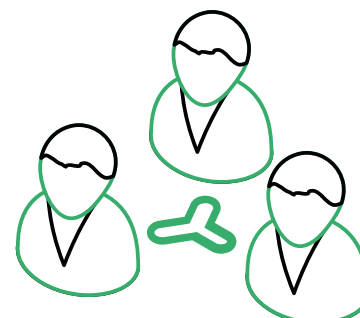
карьерные;



организационные.

Карьерная мотивация сильнее в группе сотрудников до 35 лет. Однако для всех возрастов саморазвитие является основным вызовом, за ним следуют карьерные перспективы, возможности зарабатывать больше денег или получить новую позицию, а также повысить квалификацию.

Организационная мотивация практически одинаково сильная у всех возрастов. Основными вызовами при этом является желание делать свою работу быстрее и лучше, а также не отставать от должностных требований.



Основные препятствия в обучении — нехватка времени и технологические барьеры

Главные сложности, связанные с корпоративным обучением, в отчёте разделены на четыре блока:

01 Контент и технологии:

- скучный обучающий контент;
- текущее содержание обучения не соответствует потребностям обучающегося;
- ненадёжная ИТ-инфраструктура или оборудование.

02 Организационные барьеры:

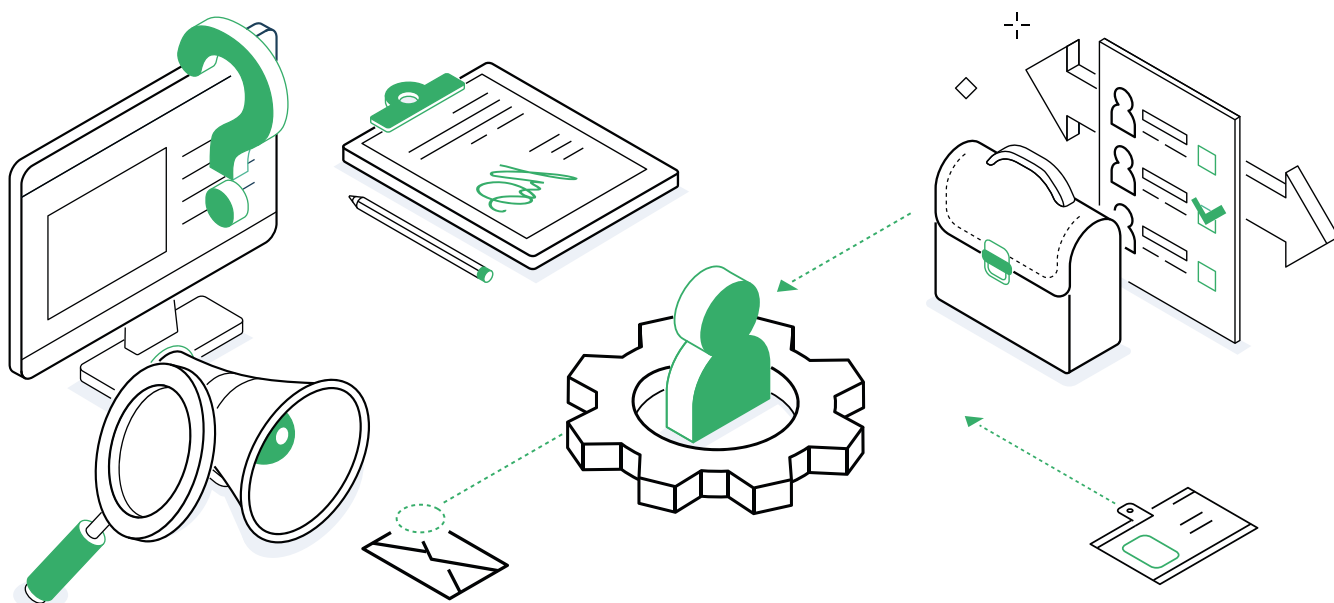
- человек не может найти ресурсы, необходимые ему для учёбы;
- нет места, где можно было бы учиться;
- нет времени на учёбу.

03 Обучение не является приоритетом.

04 Недостаток поддержки:

- отсутствие поддержки от руководства;
- непрозрачные персональные цели.

Основной прогноз, который сделали исследователи: с течением времени технологические и контентные барьеры теряют свою значимость. В 2021 году наибольшие проблемы сотрудники испытывали в организационной части, ожидается, что данная тенденция сохранится.



🔗 [Исследование Future opportunities for education technology in England](#)

Тенденции глобального EdTech-рынка

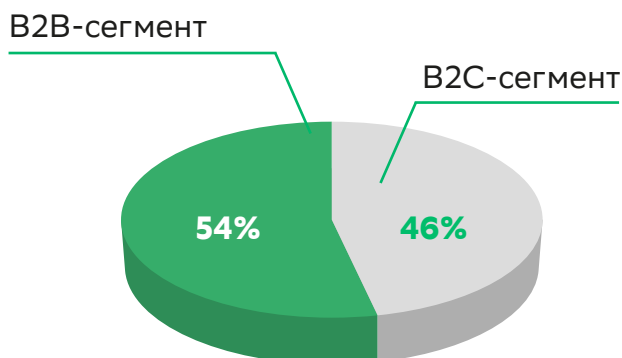
AR/VR привлекают инвесторов, а традиционное образование не успевает за цифровизацией

В июне 2022 года был опубликован отчёт «Будущие возможности образовательных технологий в Англии» (Future opportunities for education technology in England), подготовленный Eсогus UK по заказу Министерства образования. В нём, в частности, подробно разобраны рыночные и технологические тенденции мирового EdTech-рынка.

Традиционное образование отстаёт от цифровизации, а B2B-корпорации впереди всех

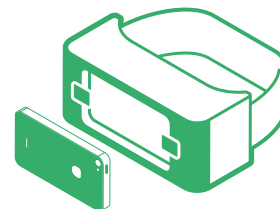
Во всём мире традиционное образование считается отраслью с низким уровнем цифровизации, где затраты на технологии достигают не более 4 %. Тем не менее EdTech бурно развивается и, по прогнозам, вырастет в два с половиной раза с 2019 по 2025 год, достигнув 404 млрд \$. Но даже тогда цифровые технологии составят лишь 5,5 % от общих трат в образовании.

Рынок EdTech



Продуктовая ниша:

- 49 %** рынка приходится на ПО
- 42 %** на образовательные услуги
- 9 %** на оборудование



Больше всего инвестиций у AR и VR

Самые большие средства в сфере EdTech-технологий инвестируются в виртуальную (VR) и дополненную реальность (AR). За ними следуют робототехника, искусственный интеллект (ИИ) и блокчейн. Однако ожидается, что к 2025 году ИИ станет второй по величине областью расходов на технологии после VR и AR.



Более глубокое применение ИИ в робототехнике открыло новые потенциальные приложения, особенно в изучении языков и социальном развитии.



Технология сделала прорыв в использовании голоса, зрения и языка, а также изменила то, как люди взаимодействуют с интеллектуальными устройствами. Сегодня роботы всё чаще используются в приложениях, требующих когнитивных или эмоциональных навыков человека.

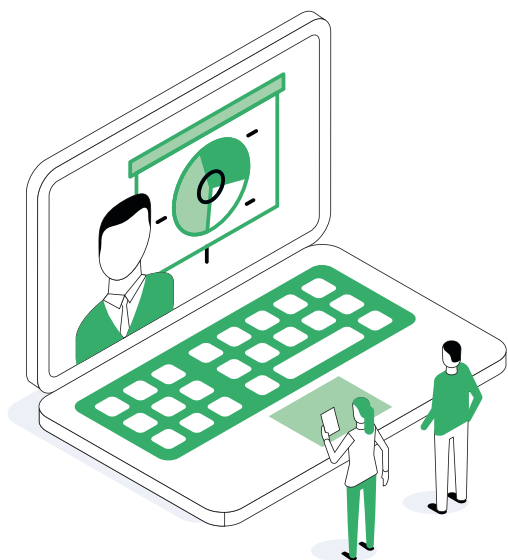


Наибольшее влияние ИИ в образовании ожидается в сфере тестирования и оценок, где данные, полученные в результате цифрового обучения, позволят делать более точные выводы.

Главная проблема отрасли — цифровое неравенство

Регионы с наибольшим потенциалом EdTech-сектора: Китай с самым большим в мире числом интернет-пользователей, Индия, США и Европа. В Европе крупнейшими рынками образовательных технологий могут стать Германия, Великобритания, Франция, страны Северной Европы и Прибалтика.

В отчёте пандемия названа важным фактором, влияющим на мировую EdTech-индустрию. Многие системы образования разработали положения для продолжения обязательного школьного образования в домашних условиях с использованием технологий.



Среди основных глобальных проблем отрасли:



Цифровое неравенство.



Стоимость EdTech-инструментов.



Повышенные требования к преподавателям.

Однако, несмотря на ряд системных проблем, рынок EdTech продолжает развиваться и привлекать всё больше новых игроков. В немалой степени этому способствует общая тенденция к цифровизации и автоматизации процессов во многих секторах, что повышает спрос на цифровые навыки и меняет требования к образованию.

🔗 [Исследование Future opportunities for education technology in England](#)

Будущее EdTech за ИИ, блокчейном, VR и социальными роботами

В отчёте Future opportunities for education technology in England («Будущие возможности образовательных технологий в Англии»), подготовленном по заказу Министерства образования Великобритании, подробно разобраны тренды мирового EdTech-рынка. Среди технологий, которые стимулируют его развитие, авторы отчёта выделили искусственный интеллект (ИИ), виртуальную и дополненную реальность (VR и AR), блокчейн и социальных роботов.

ИИ может использоваться широко, но важно организовать единую экосистему обучения

Уже сегодня технология ИИ применяется на всех этапах образовательного процесса:



непосредственно в обучении:

персонализирует программы, составляет диалоги;



для поддержки учащихся: организует совместное обучение, помогает в освоении знаний и самоанализе (учебная аналитика, метакогнитивные информационные панели);



для поддержки преподавателей:

помогает в проверке заданий, мониторит успеваемость и поведение студентов;



для комплексной поддержки учебного процесса:






использует системы управления обучением (LMS), системы раннего предупреждения, интеллектуального анализа образовательных данных для распределения ресурсов, диагностики трудностей в обучении.

Однако широкое применение ИИ в образовании влечёт за собой проблемы, связанные с отсутствием интеграции и фрагментированностью экосистемы обучения из-за применения участниками образовательного процесса разных приложений и программ. Они заключаются не только в экономических издержках, но и в неоптимальной организации обучения.



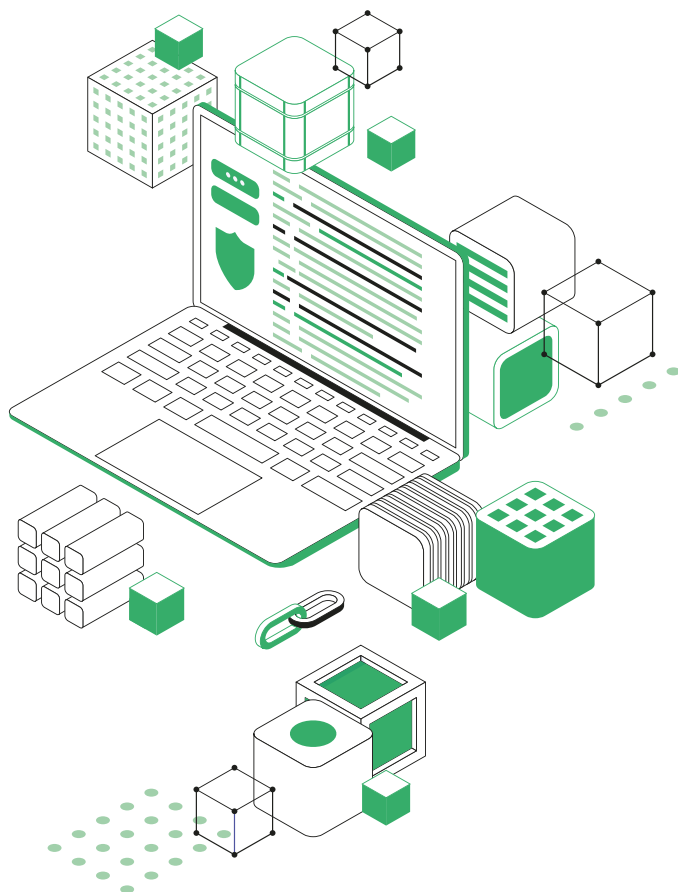
Блокчейн трансформирует процессы аттестации и изменит спектр поставщиков EdTech

Блокчейн может использоваться в образовании для организации:

-  новой системы хранения данных о квалификации и достижениях человека;
-  экономичной и безопасной системы управления данными;
-  лучшего учёта и простого подтверждения каждой пройденной программы обучения, включая MOOC и корпоративные тренинги;
-  решения проблемы с подделкой дипломов и сертификатов об образовании;
-  платежей внутри учреждений, а также использования криптовалюты для оплаты обучения.

Несмотря на преимущества и зрелость технологии, её внедрение в систему образования сопряжено со сложностями. Кадровая и правовая инфраструктура для технологии остаются недостаточно развитыми, включая функциональную совместимость и открытые стандарты. Кроме того, технология блокчейн может разрушить рынок студенческих информационных систем и диверсифицировать количество и спектр поставщиков образовательных технологий.

Ожидается, что Мальта станет первой страной, которая будет использовать блокчейн для хранения данных об образовании. Этот шаг стал возможен благодаря технологии BlockCerts, которая обеспечивает открытый стандарт для создания, выпуска, просмотра и проверки сертификатов на основе блокчейна.



VR/AR позволит отработать и оценить навыки в безопасной среде

Развитие технологий VR/AR привело к снижению их стоимости и более широкому использованию для организации иммерсивного и интерактивного обучения.

Технология особенно полезна в случаях, когда:



обучающемуся необходимо натренировать определённые навыки или знания прежде, чем использовать их в реальности (например, в работе монтажника-высотника). VR-системы позволяют отрабатывать рискованные или дорогостоящие процессы в безопасных и контролируемых условиях;



навыки нелегко измерить с помощью традиционных письменных или устных тестов. Симуляция продемонстрирует степень владения ими;



студентам сложно визуализировать и контекстуализировать информацию. VR-технология способна создать полностью вымышленный мир, где наглядно представлены учебные объекты.

Роботы помогают осваивать знания и поддерживать социальные связи

Использование социальных роботов называют одной из самых многообещающих перспектив адаптивного обучения. Их дизайн, как правило, имитирует дружелюбное человеческое лицо. Некоторые модели имеют встроенные системы ИИ, которые позволяют им обнаруживать и идентифицировать людей с помощью распознавания лиц и голоса.



Возможности социального робота для обучения:



быть ассистентом преподавателя. Робот может заниматься административными вопросами, читать лекции и отвечать на вопросы. В отличие от живого учителя, он не теряет терпения и может повторять один и тот же материал так долго, как это необходимо для усвоения. Примечательно, что учащиеся обычно считают робота непредвзятым, что снижает их тревожность;

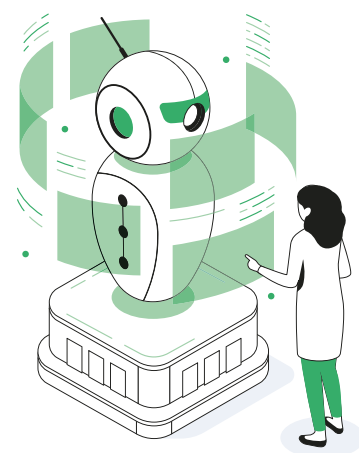
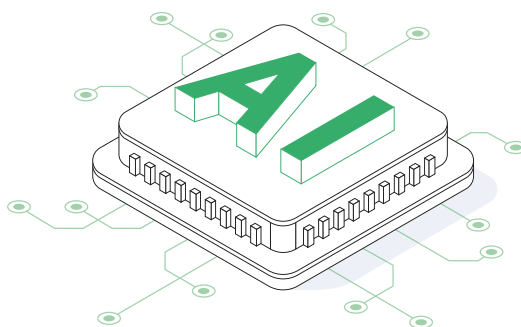
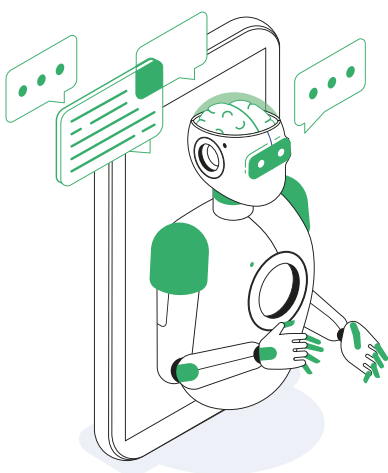


быть учеником-партнёром. Это новая и многообещающая роль, основанная на принципе «обучая учимся». Идея в том, что обучающемуся предлагают инструктировать и обучать робота, в результате тот тратит больше времени на занятия, лучше запоминает информацию и глубже погружается в тему;



быть цифровым аватаром. Такое применение практикуется в Дании. Студенты с хроническими заболеваниями вынуждены часто пропускать занятия, но через робота они могут присутствовать удалённо и сохранять возможность социальных взаимодействий. Здесь важно, что технология их представляет физически, то есть другие студенты и преподаватели могут прикоснуться к аватару или обнять его, чтобы утешить.

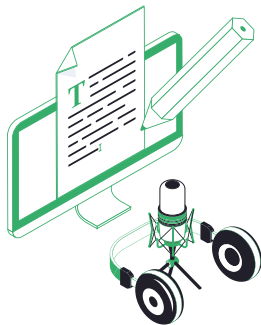
Пока доступность роботов остаётся ограниченной, и компании EdTech столкнутся с техническими, социальными, экономическими и логистическими проблемами, связанными с широким внедрением социальных роботов.



↻ [Материал td.org](https://td.org)

При грамотном использовании аудиоконтент может помочь аудитории лучше усвоить информацию курса

«Пока аудиоматериалы чаще используются в качестве альтернативы обычному обучающему контенту или дублируют текст на экране. Однако возможности аудиоконтента намного шире», — отмечает Даниэль Уоллес, главный специалист по стратегии обучения в Beyond the Sky.



Не используйте текст и звук одновременно

Исследования показали, что люди по-разному воспринимают текст и звук, поэтому они должны транслироваться независимо друг от друга. Их сочетание перегружает слуховые и визуальные каналы учащегося, в итоге усваивается информация только одного типа.

Как правило, люди читают со средней скоростью **300 слов в минуту**, а на слух воспринимают около **200 слов в минуту**. Это приводит к несоответствию скоростей обработки, что сбивает мозг.

Поэтому комбинировать текст и аудио избыточно и неэффективно.

Кроме того, некоторые программы могут проходить люди с нарушениями зрения или с дислексией. Они зачастую используют индивидуально настраиваемые программы для чтения текста. Наличие в курсе обучения дублирующего аудио и текстового контента могут сказаться на эффективности восприятия информации.





Сочетайте разные виды контента исходя из удобства восприятия

Текстовые и звуковые материалы не конкурируют между собой, а дополняют друг друга. Например, аудио может использоваться для основного обучающего контента и поддерживаться анимацией на экране. А в текстовом виде лучше представлять инструкции к практическим заданиям, которые большинству людей удобнее прочитать и дополнительно обращаться к ним в процессе выполнения.

Вкладывайтесь в профессиональную подготовку аудио

Контент для аудио должен разрабатываться специально и не быть просто текстом, зачитанным вслух. Важна профессиональная актёрская «начитка» и сценарий — так вы сможете увлечь аудиторию и донести до неё нужные данные. Например, продуманное использование интонаций и пауз позволит в нужные моменты мотивировать слушателя или дать ему время на запоминание информации.

Для усиления воздействия на аудиторию можно использовать различные форматы аудио. Люди любят слушать истории. Этот подход можно использовать, чтобы погрузить обучающихся в реалистичные сценарии для извлечения ценных уроков. Этой цели также служат интервью, в которых люди делятся реальным опытом.

Аудио может стать важной составляющей онлайн-курсов, но для его создания необходимо специально разрабатывать стратегию и сценарий.







🔗 [Исследование Future opportunities for education technology in England](#)

Развитие EdTech в США, Китае, Франции и Дании: каково положение дел

В июне 2022 года Esorys UK по заказу Министерства образования Великобритании опубликовал отчёт «Будущие возможности образовательных технологий в Англии» (Future opportunities for education technology in England). Авторы проанализировали рынок EdTech в странах с высоким уровнем развития образовательных технологий: Франции, Дании, США и Китае.

Обзор национальных EdTech-экосистем

	 Франция	 Дания	 США	 Китай
Доля населения, использующего интернет	81%	97%	87%	54%
Подписки на широкополосный доступ на 100 человек	46%	44%	35%	31%
Примеры крупных игроков EdTech-рынка	360Learning, Ornika, Formation, Openclassrooms, Livementor, Simundia, Webforce3, PowerZ, Edflex	Labster, Eloomi, Lix Technologies, Lifeasapa Foundation, CanopyLAB, Peergrade, Famly, MyMonii, Shape Robotics	Alphabet Inc., Blackboard Inc., Chegg Inc., Coursera Inc., Edutech, edX Inc., Instructure Inc., Microsoft Corp	17zuoye, DaDaABC, CodeMao, Changingedu, Huohua Siwei, Hujiang, Zuoyebang, VIPKid, and Yuanfudao
Характеристики рынка	Развивающееся сотрудничество государственного и частного секторов	Сотрудничество государственного и частного секторов	Частный сектор с высоким уровнем автономии	Центральный контроль государственного сектора
Основные вызовы	Содействие более тесному сотрудничеству между государственным и частным секторами	Сохранение опыта в интересах внутреннего рынка ввиду высокого процента экспорта технологий	Защита общественных интересов, справедливости и подотчётности	Преимущество в внутреннем рынке после политических реформ; расширение доступа в сельскую местность

■ ■ Франция

Растущий французский рынок EdTech оценивался в 2021 году в 1,3 млрд €, на нём работало 500 стартапов с общим числом сотрудников 10 тыс.

Бизнес-модели на французском рынке в основном ориентированы на B2B (более 75 %).

Провайдеры EdTech продают свои продукты напрямую:

47 % школам и колледжам

40 % местным сообществам

Среди основных сложностей рынка эксперты выделяют:

- недоверие между миром образования (государственный сектор) и миром EdTech (частный сектор);
- отсутствие национальной стратегии в сфере образовательных технологий;
- сложности с доступом к частному капиталу и госфинансированию;
- сосредоточенность господдержки на создании цифрового парка оборудования, при этом потребности в сфере ПО игнорируются.

В ответ на вызовы Министерство образования Франции запустило программу The Territoires Numériques Educatifs (TNE), реализующую модель цифрового ускорения в школьном образовании. Государство также выделило 77 млн € на программу стимулирования разработки новых цифровых решений в образовании.

■ ■ Дания

Традиции инвестирования в оборудование, онлайн-ресурсы и навыки учителей обеспечили стране высокий уровень цифровой инфраструктуры и компетенций. Правительство косвенно поддерживает EdTech через большую часть государственных расходов, направляемых в систему образования.

Внутренний EdTech-рынок в Дании небольшой, на нём доминируют крупные игроки.

Такое положение заставляет стартапы выходить на зарубежные рынки, чтобы увеличить доход. Другая сложность связана с управлением данными и защитой персональной информации. Частично её решает «модель Netflix», в соответствии с которой все учителя и ученики имеют один уникальный вход в систему в начальной и средней школе для доступа к инструментам EdTech.



Также для дальнейшего развития EdTech создан альянс, который объединяет участников модели тройной спирали, включая предприятия EdTech, образовательные учреждения, государственные организации, муниципалитеты и НПО.

Объединение тесно сотрудничает с Nordic EdTech и Европейским альянсом EdTech, способствуя обмену знаниями, информацией и расширяя доступ к продуктам и услугам EdTech на уровне ЕС.

США

США — ведущий игрок на мировом рынке EdTech, чему способствует крупная экономика страны, высокий уровень технологического развития и большая численность населения.

Американский сектор EdTech характеризуется закупками образовательных технологий, частным сектором и доминированием нескольких компаний с двумя отличительными чертами:

- 01** их основная бизнес-модель и операции не были разработаны с учётом интересов образовательных учреждений или молодёжи (например, Google, Microsoft, Amazon);
- 02** компании учитывают частные корпоративные интересы, которые оказывают сильное влияние на государственное образование.

В США сильное цифровое неравенство в доступе к EdTech между группами с разным социально-экономическим положением.

Например, в 2019 году только

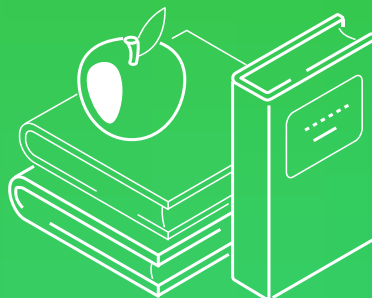
54 %

малообеспеченных семей имели дома компьютер,

по сравнению с
83 и 94 %

среди семей со средним и высоким доходом.

Поэтому правительство вкладывает большие средства в развитие цифровой инфраструктуры.



В связи с бурным развитием рынка актуален вопрос, как оценить эффективность применения EdTech-продуктов в образовании. Для решения реализуется масштабный проект EdTech Genome, который формирует широкое поле для взаимодействия исследователей образовательных технологий, EdTech-компаний, педагогов, предпринимателей, инвесторов-филантропов и активистов.

Он был запущен в 2019 году и должен быть завершён в 2024 году. В рамках проекта будет создана платформа для обмена технологиями, цель которой — предоставить лицам, принимающим решения, доступ к данным об эффективности продуктов EdTech и их внедрении.

Проект задуман как национальная платформа и может оказать значительное влияние на процесс закупок EdTech-решений в США, а также лечь в основу разработки методологии сбора и предоставления данных о работающих продуктах.

Китай

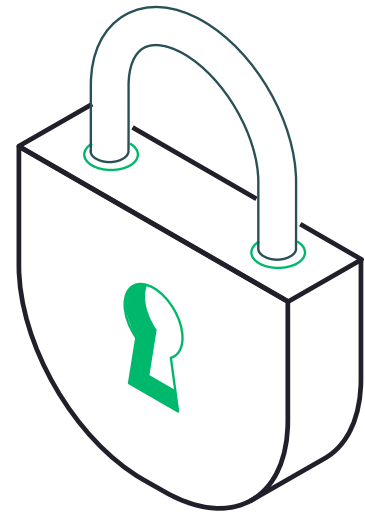
Китайская система начального и среднего образования является крупнейшей в мире. В государственных школах и колледжах обучаются свыше 130 млн человек.

Высока степень проникновения интернета — 98 %. Отчасти с этим, а также с традиционно высоким вниманием населения к образованию связана растущая популярность онлайн-обучения и мобильного обучения, включая массовые открытые онлайн-курсы (MOOC).

Внимание китайского EdTech-сектора направлено преимущественно на B2C-сегмент.

В связи с глубоким проникновением онлайн-формата в сегмент школьного образования и повышением нагрузки на детей, Министерство образования Китая дало поручение школам и колледжам сократить время, которое учащиеся тратят на выполнение домашних заданий, и внедрило жёсткие меры по ограничению деятельности частных репетиторских учреждений. Это привело к сокращению внутреннего EdTech-рынка продуктов и услуг B2C.

В стране хорошо развита экосистема EdTech, которая способствует быстрому внедрению образовательных инноваций. Тем не менее в стране есть проблема неравенства использования EdTech-инструментов между различными регионами, городской и сельской местностью.



Другой проблемой китайского рынка является защита данных. Многие национальные компании EdTech не знают о регламенте по защите персональных данных (GDPR), поэтому правительство работает в направлении регулирования данной сферы.

[Видео о программе](#)

Как повысить эффективность обучения, если оно необязательно для прохождения? На примере программы СберУниверситета

Наш мозг экономит ресурсы, и, если задача необязательна к исполнению, человек склонен откладывать или вовсе отказываться от неё. Мария Провкина, директор проектов в СберУниверситете, рассказывает, как обойти эту привычку учащихся на примере программы «Вызовы лидеров: миссия выполняма».

О программе «Вызовы лидеров: миссия выполняма»

ЦА: широкий круг руководителей.

Участие: по желанию.

Интенсивность: 1–2 раза в неделю.

Длительность: 6+ месяцев.

Сложности, с которыми столкнулись при запуске:

- 01** Недобор участников.
- 02** Низкая посещаемость онлайн-встреч с экспертами.
- 03** Нежелание выполнять промежуточные задания.



01 Используйте метафоры

Этот инструмент помогает передать заложенные в программу смыслы через яркие и эмоционально окрашенные образы. Работает на привлечение и удержание обучающихся в длительных и сложных курсах.

Пример. Мы придумали «полёт в космос». Это стало символом вызовов, встающих перед лидерами. И дальше разворачивали эту метафору. Лидеры — это космонавты. Космонавтов готовят к полёту всесторонне, на разных уровнях, и так же делает наша обучающая программа. И обучение по ней — не просто самосовершенствование, а миссия, которая выполняма.

02 Внедряйте геймификацию

В долгих курсах есть соблазн пропустить занятие, что-то недоделать. Геймификация не только повышает вовлечённость участников, но и помогает им осваивать программу в задуманной методологами последовательности. Обычно игровая форма предполагает награды за прохождение определённых этапов.

Пример. У нас начисляются баллы практически за всё: за присутствие на онлайн-встречах, работу с напарником, выполнение итогового эссе. Вес у баллов разный, он зависит от сложности и важности активности.

03 Поощряйте работу с напарниками (peer-to-peer)

Обучающиеся находятся в одном информационном поле, однако каждый привносит в процесс решения задач свой уникальный индивидуальный опыт. К тому же такой взаимный менторинг дополнительно прокачивает навыки коммуникации и коллаборации.

Пример. Задачи выстроены так, чтобы учащиеся постоянно что-то обсуждали с напарником или командой. Причём мы не даём обучающимся выбирать напарников по желанию. Мы формируем пары либо по компетенциям, либо по принципу «из разных блоков, трайбов, кластеров».

04 Проводите исследования

Этот инструмент важен на всех этапах:

- 01** До обучения. Позволяет создать полезную и интересную программу.
- 02** В процессе реализации программы. Помогает получить обратную связь, понять, как ощущают себя обучающиеся.
- 03** «На выходе». Позволяет проанализировать результаты и скорректировать курс.

Пример. Исследования подсветили нам интересный инсайт: не все обучающиеся стремятся быть в топе рейтинга, так как для них это не самоцель. Но при этом никто не хочет быть в самом низу. Мы публикуем рейтинги каждую неделю, и обучающиеся, набравшие меньше баллов, прикладывают чуть больше усилий, чтобы подняться выше.

В мае 2022 года на курс «Вызовы лидеров: миссия выполнима», где применялись эти четыре методики, пришли 270 человек. Мария рекомендует авторам курсов принять на вооружение перечисленные инструменты: метафорическое мышление, геймификацию, работу с напарниками, исследования.

Бонусный совет от Марии Провкиной: «Чтобы привлечь участников, нужно влюбиться в свою программу, в свою аудиторию. Это самое важное! Любое классное решение может родиться только в синергии, в любви, а не в споре!»

🔗 [Исследование GSGS-22](#)

Настольные игры, квесты и гейминг: шесть образовательных игр»

За 10 лет рынок обучающих игр увеличил объём с 1 до 20 млрд €, такой же рост прогнозируется и на следующее десятилетие. Эти данные были озвучены на VII Международной конференции по геймификации и прикладным играм, состоявшейся летом 2022 года в Женеве. Ниже — несколько кейсов, разобранных на мероприятии.

01 Многопользовательская игра помогает Красному Кресту рассказывать о своей миссии без слов

Let's Help together — прикладная игра, созданная в рамках партнёрства Digital Kingdom и отделения Красного Креста в Лозанне. При её прохождении нужно найти все послания о миссии Красного Креста, работе волонтеров и других аспектах деятельности отделения международной организации. В игре используются только визуальные эффекты и нет текста. Во время сеансов участники могут обсудить сюжет с разработчиками, рассказать, какой образ формируется у них в сознании.



02 Американские студенты легче обучаются через настольные игры, а студенты из Ближнего Востока предпочитают карточную диагностику

Швейцарское учебное заведение Swiss Hotel Management School изучило два типа игр: развлекательную настольную Strategious@ и диагностическую карточную. Анкетирование показало, что в ходе прохождения Strategious@ учащиеся испытывали как положительные, так и отрицательные эмоции, но в целом были ею больше увлечены. Диагностическая карточная игра вызвала меньше эмоций, но лучше подошла для сближения учеников, снятия напряжения и неловкости.

Перекрёстный анализ показал, что учащиеся из поколений X и Y легче воспринимают обучение с помощью настольных игр, чем учащиеся из поколения Z. Обучение при помощи настольных игр ближе американским студентам, а при помощи карточных — представителям Ближнего Востока.

Гейминг развивает у будущих врачей навыки общения с пациентами

«Права пациентов и инновационная стратегия обучения» (PRITS) — игра для студентов-медиков. В ней прорабатываются ситуации, когда медицинский работник должен информировать пациента о различных последствиях терапии, тем самым обеспечивая право пациента на информацию. В игре используется моделирование диалогов, сценарии для принятия решений и тестовые задания.

Например, студент видит в интерфейсе фото и краткую историю болезни 85-летнего мистера Генри, которому предписана психотерапия на дому. Игрок должен исполнить роль его психотерапевта и сообщить, на каких законных основаниях тот может отказаться от терапии. В распоряжении студентов есть ресурсы, на данные которых можно опираться в беседе с пациентами, также они могут сами находить правовую информацию на официальных сайтах своих кантонов.



Инновационность проекта не только в сфере развития прикладных игр и геймификации обучения, но и в предоставлении студентам удобного инструмента для изучения прав пациентов.

Квест для коллаборативного обучения студентов финансового курса

Многопользовательская игра Escape, разработанная Швейцарским университетом, призвана повысить качество самостоятельного обучения и взаимодействия с остальными участниками образовательного процесса.



Современные студенты прекрасно ориентируются в соцсетях и интернете, используя данную цифровую компетенцию в личных целях. Разработчики предлагают перенести этот опыт и в образовательное пространство.

Для того чтобы решить профессиональную проблему и пройти задание, надо найти определённую информацию в сети. Каждый шаг обучения оценивается самим учащимся или группой. На втором этапе студенты анализируют, какие инструменты применяли для решения.

Пользователи «видят» мир как летучие мыши и развивают эмпатию

Игра Batvision даёт обучающемуся новый чувственный опыт благодаря технологии VR: пользователь «видит» как летучая мышь.



Он начинает движение в полной темноте и не может сориентироваться, пока не крикнет. Тогда проявляется окружающая обстановка. Аналогичным образом работает эхолокация летучих мышей. Сюжет игры раскрывает постепенное вымирание животных из-за уничтожения естественной среды их обитания. Проект работает на популяризацию целей устойчивого развития ООН, в частности на борьбу с климатическими изменениями и разрушением мест обитания животных.

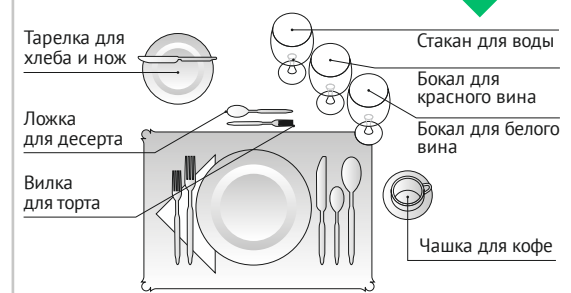
Игровое приложение с дополненной реальностью научит проводить банкеты

Учебное пособие по искусству сервировки стола при помощи дополненной реальности охватит все этапы сервировки стола: от скатерти и салфеток до ножей и декора.

Приложение показывает реальные сценарии, с которыми столкнётся учащийся в профессиональной деятельности, например фуршет, обед и ужин la carte. Режим обучения состоит из управления действиями ученика, инструкций, уведомлений и теоретических напоминаний.

Сценарий игры нелинейный, охватывает сложные и разнообразные ситуации. Каждый шаг связан с теоретическими блоками и виртуальными инструментами.

Игра разработана с помощью Unity и реализуется на базе очков дополненной реальности Microsoft HoloLens 2.



Например, в случае отработки навыков по сервировке стола нужно правильно выбрать тарелки и разместить их на столе с учётом остальных элементов декора.

[Forbes Education](#)

Персонализация, новое качество медиапродакшена и понимание эффекта от обучения: куда движется корпоративное образование



Проректор по обучению и исследованиям СберУниверситета Александр Шаталов поделился трендами развития корпоративного образования

Персонализация обучения

Об этом тренде говорят годами, но его очевидные успехи крайне ограничены. Для реальной персонализации требуется работа с большими массивами данных, которые не так часто формируются в обучении. Тем не менее создание заранее прописанных методологами треков для разных типов сотрудников в рамках отдельной программы или групп программ, без сомнения, повышает вариативность обучения для слушателей, а развитие HR-платформ и маркетплейсов постепенно даёт возможность более точных рекомендаций образовательного контента сотрудникам или клиентам образовательных платформ.

Для корпоративного обучения открытым остаётся вопрос: кто определяет, чему учиться, — сам сотрудник или компания. Это должна быть дорога с двусторонним движением. С одной стороны, рекомендательная система может советовать сотруднику образовательный контент, исходя из его профиля, опыта, истории обучения и целевых задач, а сам сотрудник — с руководителем выбирает, чему он будет учиться. С другой стороны — организация обязана обеспечивать обучение ключевым инструментам и навыкам для выполнения основных задач стратегии компании.

Новое качество медиапродакшена

За последние несколько лет существенная доля обучения стала реализовываться в дистанционном формате (синхронном или асинхронном).

Этому способствовало несколько факторов:



развитие технологий, позволивших обеспечить широкую доступность обучения;



фокус на эффективности и оптимизации затрат, с учётом которых в онлайн выносятся всё, что может быть реализовано дистанционно без потери качества;



пандемия, создавшая серьёзные стимулы для развития онлайн-обучения.

При этом любое дистанционное обучение конкурирует за время слушателей с соцсетями, платформами, подкастами и книгами: когда у вас есть 20 минут поездки в метро, вы можете учиться или смотреть сериал.

Подобная конкуренция с ведущими производителями медиаконтента накладывает соответствующие требования по bite-size формату, динамике и качеству картинки образовательного контента.

Более того, мы привыкли делиться своими мыслями, фото и видео, поэтому пользовательский контент (user generated content) образовательного плана — очевидное направление развития системы обучения и распространения лучших практик, но требует создания соответствующей инфраструктуры поддержки процесса генерации и модерации контента.

Понимание эффекта от обучения

Этот вопрос без особого продвижения стоит на повестке L&D уже около

20–30 лет.

Определённый оптимизм вселяет развитие платформ и работа с данными, которые, возможно, и не позволят точно измерить эффект, но покажут наличие корреляций между обучением и различными показателями.

Одним из перспективных направлений здесь видится поиск зависимостей между обучением и HR-метриками, которые характеризуют развитие навыков и устранение в них пробелов, карьерные продвижения, NPS руководителя, вовлечённость команды и текучесть кадров.

Более сложным представляется поиск связи между обучением и решением определённых бизнес-задач. Правда, когда вы делаете фокусные профессиональные программы, направленные на ускорение процессов, оптимизацию затрат, сокращение ошибок и др., наличие или отсутствие такой связи демонстрируют показатели до и после обучения или сравнение с контрольной группой, которая обучение не проходила.

[Полное интервью на сайте «Ъ»](#)

Спрос на IT-специалистов помогает восстановиться рынку дополнительного онлайн-образования

В феврале 2022 года многие сферы в России испытали шоковое сокращение. Дополнительное образование не стало исключением: спрос на курсы снизился, выросло число возвратов. Ситуацию усугубил запрет на размещение рекламы на наиболее популярных рекламных площадках — Google, YouTube, Facebook и Instagram, что привело к снижению трафика и новых заявок. Позднее ситуация начала выравниваться, однако ожидать быстрого возвращения рынка на докризисный уровень не приходится. Такую оценку озвучила **гендиректор «Нетологии» Марианна Снигирева** в интервью «Ъ» и поделилась следующими наблюдениями.

Исчезло «обучение для развлечения», про которое часто упоминали в контексте пандемии. Сегодня люди мотивированы на получение новых профессий и навыков в связи с закрытием их компаний или подготовкой к релокации.

Усиливается внимание государства к теме обучения взрослых. Можно ожидать увеличения финансирования федеральных проектов по подготовке IT-специалистов. Ещё до массовой релокации дефицит таких кадров оценивался в миллион человек.

Расширяют программы по обучению и переобучению сотрудников российские компании, испытывающие сложности с поиском квалифицированных кадров на рынке.

Вузы охотнее соглашаются на совместные проекты с онлайн-образовательными платформами.

Новые потрясения, связанные с уходом иностранных корпораций с российского рынка, маловероятны. Несмотря на то что в России мало своих сервисов и ПО, компании уже подобрали замены для критических бизнес-процессов и адаптировались к сложившейся ситуации.

Что дальше

По итогам 2022 года ожидается рост доходов на 20 % по направлениям дополнительного профессионального образования, в основном за счёт увеличения спроса на обучение IT-специальностям — программированию и аналитике.

🔗 [Новость на сайте ВШЭ](#)

ВШЭ и НЛМК запустили магистерскую программу об управлении производством

Высшая школа бизнеса ВШЭ и Новолипецкий металлургический комбинат подписали меморандум о развитии магистратуры «Производственные системы и операционная эффективность».

Руководит академическим советом вице-президент по операционной эффективности НЛМК, а преподают топ-менеджеры компаний McKinsey, «Росатом» и «Лукойл». Программа включает экскурсии на заводы «Технониколь», ГАЗ и НЛМК, что позволяет студентам на практике изучить работу крупных производств и тактики решения управленческих проблем.

В контексте новых экономических вызовов компании фокусируются на повышении эффективности. Особенно непросто приходится производственным предприятиям: у них много процессов и связанных с ними нюансов. Это усиливает спрос на специалистов, способных оптимизировать процессы на производствах. Однако, не имея тесной связи с бизнесом, учебным заведениям будет трудно подготовить востребованных сотрудников.

🔗 [Новость на The Pie News](#)

EdTech может помочь беженцам в получении бесплатного высшего образования

В последние годы система высшего образования во всём мире сталкивается с беспрецедентными вызовами. Один из них — рекордное число беженцев и вынужденных переселенцев. Для большинства из них высшее образование недоступно. Об этом говорит исследование Lowering barriers to education («Снижение барьеров для получения образования»), подготовленное специалистами сервиса для изучения иностранных языков [Duolingo](#) и исследовательско-консалтинговой компанией [Education Rethink](#).

Ключевой вывод документа — система высшего образования с помощью EdTech может охватить более широкую, разнообразную и исторически не получавшую образовательные услуги аудиторию. Авторы отмечают важность такого партнерства и предлагают использовать EdTech как инструмент для поддержки преподавания и повышения эффективности в вузах.

[Новость на vc.ru](#)

«Нетология» расширила число магистерских программ

в партнёрстве с ведущими вузами

В этом году образовательная платформа «Нетология» набирает студентов на девять магистерских онлайн-программ, разработанных совместно с ведущими российскими вузами. Только одна программа действует второй год подряд — это «Управление цифровым продуктом» с НИУ ВШЭ. Остальные новые.

Российские вузы стали внедрять и развивать онлайн-формат обучения преимущественно из-за пандемии. Однако партнёрство с образовательными платформами даёт больше, чем возможность преподавать академические науки дистанционно. Такое обучение объединяет фундаментальность и качество академического образования с технологиями EdTech-компаний и практикой экспертов рынка.

[Новость на сайте ВШЭ](#)

Онлайн-образование помогает в карьерном росте

и увеличении заработной платы IT-специалистам

НИУ ВШЭ опубликовала исследование по оценке эффективности онлайн-обучения цифровым специальностям. В основу аналитики легли данные опроса выпускников образовательной платформы Skillbox.

Участвовало свыше 1 тыс. человек от 26 до 40 лет, которые обучались наиболее востребованным IT-специальностям.

Исследование показало:

93 %

опрошенных достигли карьерной цели благодаря онлайн-образованию;

55 %

трудоустроившихся выпускников нашли работу ещё в процессе обучения;

на 38 %

увеличилась оплата труда у выпускников, нашедших работу в новой профессии;

74 %

выпускников стали увереннее выполнять рабочие обязанности.

🔗 [Новость на EdTechReview](#)



Австралийский стартап InternMatch

предлагает студентам стажировки по всему миру

Австралийский стартап [InternMatch](#) с 2016 года помог более чем 10 тыс. студентов пройти стажировки в компаниях по всему миру как очно, так и удалённо. Это позволило им приобрести реальный опыт работы и навыки, необходимые для быстрого начала успешной карьеры.

InternMatch связывает студентов, заинтересованных в неоплачиваемой стажировке, и компании, которые готовы предоставить им работу над реальными проектами. При этом платформа осуществляет проверку обеих сторон и позволяет установить прозрачные подотчётные отношения. Также стартап сотрудничает с вузами, предоставляя им возможность использовать свою сеть принимающих компаний для улучшения качества образования.

С момента выхода на международный уровень 18 месяцев назад компания выросла в 4 раза. Популярность стартапа связана с увеличением разрыва между вузовскими программами и требованиями, которые предъявляют работодатели к сотрудникам. Далеко не все студенты могут приобрести практический опыт по своей специальности в ходе обучения и тем самым повысить шансы найти высокооплачиваемую работу после выпуска из вуза.

В июне InternMatch привлёк

10 млн \$

на расширение присутствия в мире.

🔗 [Новость на htgf.de](#)



Немецкий стартап DeepSkill

развивает эмоциональный интеллект

Кёльнский EdTech-стартап [DeepSkill](#) специализируется на развитии эмоционального интеллекта у сотрудников компаний, в частности эмпатии, навыков коммуникации, психологической устойчивости. Разработчики поставили глобальную цель — создать новую гуманную культуру лидерства, поэтому платформа работает как с рядовыми сотрудниками, так и с руководителями.

Программы обучения и коучинга длятся от трёх до двенадцати месяцев. Частично они состоят из групповых или индивидуальных онлайн-сессий в режиме реального времени, но также применяются классические методы электронного обучения с элементами геймификации. Стартап использует интеллектуальные алгоритмы и передачу знаний на основе данных для целенаправленного развития участников и достижения устойчивых успехов в трансформации.

🔗 [Новость на startup-weekly.com](https://startup-weekly.com)



Испанский стартап Metacampus

научит ориентироваться в виртуальной экономике

Испанский стартап [Metacampus](#) развивает платформу, позволяющую освоить возможности виртуальной экономики: коллекции NFT, метавселенные.

Обучение сочетает технологию искусственного интеллекта, активные ролевые игры и работу над реальными проектами в Web 3.

Пока представлены две программы:

Экспресс-обучение стоимостью 1,5 тыс. €. В него входят 5–6 сессий в прямом эфире, где профессионалы Web 3 делятся знаниями и опытом, NFT-мероприятие и знакомство с новыми бизнес-моделями. Участники получают доступ к сообществу выпускников и инвестиционному DAO (децентрализованной автономной организации, члены которой объединяют капиталы для инвестирования).

Полная программа стоимостью 2,5 тыс. € включает 30 сессий в прямом эфире, доступ к набору инструментов и технических средств, 100-дневную практику, в которую входит работа над реальными проектами и ролевые игры. Выпускники будут также включены в сообщество и получают доступ к международному финансированию своих проектов и идей.

🔗 [Новость на latamlist.com](https://latamlist.com)



Аргентинский стартап Any AI

готовит специалистов по машинному обучению

[Any AI](#) сделал ставку на подготовку разработчиков в области искусственного интеллекта и машинного обучения в Латинской Америке. Обучение, практика и стажировка проходят онлайн.

С момента запуска в январе 2022 года проект ежемесячно получает свыше тысячи заявок от кандидатов из Аргентины, Мексики, Перу, Колумбии, Уругвая, Чили и других стран континента. Обучение бесплатное, однако после трудоустройства человек в течение двух лет отчисляет Any AI 7,5 % зарплаты.

Успех стартапа связан с тем, что в Латинской Америке наблюдается острая нехватка специалистов в сфере искусственного интеллекта и машинного обучения, что ограничивает возможности для развития технологических проектов. Аналогичная ситуация наблюдается и в мире: уже к 2026 году дефицит специалистов в сфере искусственного интеллекта достигнет 97 млн человек.

🔗 [Новость на vcnewsdaily.com](https://vcnewsdaily.com)



Американский стартап Transfr

помогает освоить практические манипуляции с помощью VR

[Transfr](#) обучает профессиям в различных отраслях, включая производство, строительство, электротехнику, обслуживание авиации. Вместо практики на рабочем месте стартап использует практическое симуляционное обучение в иммерсивной среде. Также Transfr предлагает занятия для знакомства с профессиями. Это помогает пользователям определиться с карьерным треком.

Студенты разного уровня осваивают симуляции Transfr в собственном темпе. Они изучают учебную программу, основанную на реальном опыте экспертов в различных областях.

Решения Transfr ориентированы на провайдеров образовательных услуг и позволяют им готовить специалистов, обладающих знаниями и навыками мирового класса, расширять диапазон карьерных возможностей выпускников и находить новые ресурсы для повышения квалификации.

🔗 [Новость на finsmes.com](https://finsmes.com)



Немецкий стартап CoachHub

предлагает персонализированную базу бизнес-тренеров для каждого пользователя

Глобальная платформа развития талантов [CoachHub](#) позволяет организациям создавать персонализированные программы корпоративного обучения с измеряемой эффективностью. Она предлагает базу из 3,5 тыс. сертифицированных бизнес-тренеров из 90 стран мира.

CoachHub применяет технологии искусственного интеллекта, чтобы подобрать для каждого пользователя идеального тренера и использовать наиболее подходящий контент.

Не так давно стартап вышел на азиатский рынок и приобрёл французскую коучинговую платформу MoovOne и коучинговое подразделение ведущей австрийской консалтинговой компании Klaiton. Это позволило CoachHub предложить свои услуги большинству ведущих экономик мира. Coca-Cola, Danone, Toyota, LVMH, L'Oréal, Credit Suisse и Twitter уже пользуются платформой. Для ускорения глобальной экспансии, а также масштабирования инноваций и операционной деятельности CoachHub привлекла дополнительные инвестиции в размере 200 млн \$.



🔗 [Новость на benzinga.com](#)



GeniusX разрабатывает образовательные игры для метавселенной

Независимая студия разработки обучающих программ в виртуальной реальности [GeniusX Inc.](#) планирует ускоренно развивать новую социальную VR-платформу. Для этих целей компания привлекла 1,68 млн \$ инвестиций.

Кроме Retreat, до конца 2022 года разработчики GeniusX создадут десятки иммерсивных курсов в самых разных областях: от оздоровительных практик до профессионального развития.

Первая игра GeniusX называется Retreat, её разрабатывали ведущие эксперты в области метавселенных. Пользователи могут выбрать приключение в виртуальной реальности. В процессе герой погружается в увлекательную иммерсивную среду с фотореалистичными фонами, проходит через интерактивные учебные миры и индивидуальные групповые классы, где смотрит видеоролики реальных преподавателей.

Обратная связь

Комментарии и вопросы пишите на

cu-conference@sberbank.ru

Следите за дайджестом онлайн



[Дайджест EduTech](#)

Над выпуском работали:

Вячеслав Юрченков, руководитель проекта, начальник Центра развития образовательных технологий, СберУниверситет

Александра Шамне, главный редактор, аналитик рынка EduTech, СберУниверситет

Михаил Гарифуллин, арт-директор дизайн-студии MG design

Анна Турухтанова, ведущий дизайнер проекта Дайджест EduTech в MG design

Не является периодическим печатным изданием

Как вам Дайджест EduTech?

Расскажите, что вам нравится и чего пока не хватает. Опрос займет около двух минут.

[Пройти опрос](#)

Что такое EduTech Club?

Дайджест EduTech – это проект профессионального сообщества EduTech Club СберУниверситета.

Мы открыто делимся лучшими практиками со всеми, кто интересуется современными подходами в образовании.

Участники сообщества:

- читают дайджест с подборкой трендов и практических рекомендаций;
- изучают журнал с практиками экспертов по внедрению образовательных технологий;
- участвуют в мероприятиях сообщества;
- обращаются за новыми терминами к словарю-справочнику по корпоративному обучению;
- выбирают в каталоге приложения для разработки контента и проведения обучения.



[Telegram EduTech Club](#)