

## **Адаптивное обучение**

Организации и учащиеся получают выгоду, поскольку организации обеспечат лучшую конкуренцию, а учащиеся получают удовольствие от процесса обучения, так как смогут увидеть только тот контент, который им персонализирован. Используя эффективные оценки, учащиеся могут пропустить контент, в котором они полностью уверены. LMS постепенно готовятся конкурировать с платформами, которые предлагают адаптивное обучение.

## **Микрообучение**

Организации, которые хотят воспользоваться преимуществами микрообучения, будут и дальше пользоваться этим интересным и инновационным способом обучения. Ученики также получают выгоду, поскольку они быстро проходят модули и могут повторять обучение много раз. Удержание лучше, и они менее суетливы в прохождении скучного часового модуля. Микрообучение может быть реализовано в виде видео, небольших игр, викторин и инфографики.

Большим преимуществом микрообучения является то, что он может быть реализован на любом устройстве. Я чувствую, что микрообучение будет оставаться сильной тенденцией в 2019 году и в последующий период.

## **Искусственный интеллект и помощь ученикам**

Помощь в области искусственного интеллекта возросла в сфере электронного обучения. В настоящее время организации предлагают инновационные решения, в которых боты могут направлять учащихся как на пути обучения, так и на курсах.

Искусственный интеллект будет использоваться для прогнозирования поведения учащихся, а также поможет персонализировать обучение. На основе модулей, которые были взяты учащимися, и трудностей или проблем, с которыми они столкнулись, будет достигнута лучшая персонализация. Боты с голосовым сопровождением также помогут учащимся искать ключевой контент в модулях. На мой взгляд, организации будут внедрять новые методы поддержки искусственного интеллекта для своих учеников как в процессе обучения, так и в момент необходимости. Примером этого может служить интеллектуальный чат-бот, который может выступать в качестве поддержки технических запросов.

В этот микс добавлено использование роботов, чтобы помочь детям и людям с особыми потребностями освоить новые навыки и помочь им в случае необходимости.

## **Геймификация и игровое обучение**

В 2018 году сильными тенденциями стали геймификация и обучение на основе игр. Организации все чаще обращают внимание на инвестиции в обучение на основе игр, чтобы расширить возможности своих учеников и расширить их возможности. Наблюдалось, что геймификация улучшила показатели удержания и улучшило

применение предмета, изученного на работе.

Организации будут стремиться внедрять больше игровых решений, поскольку они видят их как полезные дополнения для обучения в масштабах всей организации. Игры, которые хорошо продуманы, хорошо разработаны и отвечают потребностям учащихся, эффективно привлекают их. Благодаря многочисленным реализациям было доказано, что игры помогают выпускать счастливые гормоны, такие как дофамин и серотонин.

## **AR / VR / MR**

Виртуальная реальность и дополненная реальность быстро растут как важные способы реализации учебного контента. Было отмечено, что K-12 быстро внедрил дополненную реальность для преподавания различных предметов, таких как естествознание и математика. Отличительной особенностью дополненной реальности является то, что она может дополнять существующий контент с помощью интересных наложений графики и изображений, которые могут появиться и взволновать учащихся. Больше, чем острые ощущения, это сам опыт, который помогает ученикам лучше подключаться к контенту. Виртуальная реальность продолжает расти, поскольку она используется в обучении различным процедурам, связанным с безопасностью. В настоящее время организации рассматривают виртуальную реальность как важное решение, так как компании электронного обучения используют эффективные стратегии Instructional Design для улучшения опыта виртуальной реальности. Используя смесь 360-градусных фотографий, взаимодействий и многих других элементов, VR становится полезным опытом. Организации также инвестируют в продукты когнитивного обучения, которые дополняются VR, особенно для детей и людей с особыми потребностями. В AR и VR добавлена захватывающая новая модальность под названием Mixed Reality или MR. Крупные игроки уже вкладывают средства в MR, который отлично сочетает AR и VR.

## **Видео-обучение**

Видео - один из самых популярных режимов обучения прямо сейчас. Популярность видео-сайтов, таких как YouTube, вынуждает организации использовать больше видео для обучения. Будь то обучение под руководством инструктора, которое чередуется с анекдотическими или контекстными видео, или электронное обучение, где видео играют неотъемлемую роль в распространении информации, видео здесь, чтобы остаться. Основное внимание уделяется уменьшению времени загрузки и размера видео с использованием различных инструментов.

## **Социальное обучение**

Социальное обучение включает в себя сотрудничество между людьми на рабочем месте с помощью различных режимов, таких как форумы, неформальные сеансы чата, общие сеансы и кружки обучения. Социальное обучение набирает обороты в последние несколько лет благодаря акценту на построение обучающейся организации. По мере того, как будет разрабатываться больше инструментов для совместной работы, социальное обучение будет продолжать расти и оказывать влияние в 2019 году и в последующий период.

