

Что такое Остров 10–21

- Образовательный интенсив для технологических лидеров.
- Образовательное пространство, в котором одновременно реализуется более 1000 персональных траекторий обучения.
- Эксперимент по применению искусственного интеллекта и анализу цифрового следа в образовании.

Кто участвовал

7 567
участников отбора
1021
участников интенсива
71
регион
14 – 61 год
возраст участников
109
«юных талантов»
196
участников от регионов
по направлению Chief Data Officer

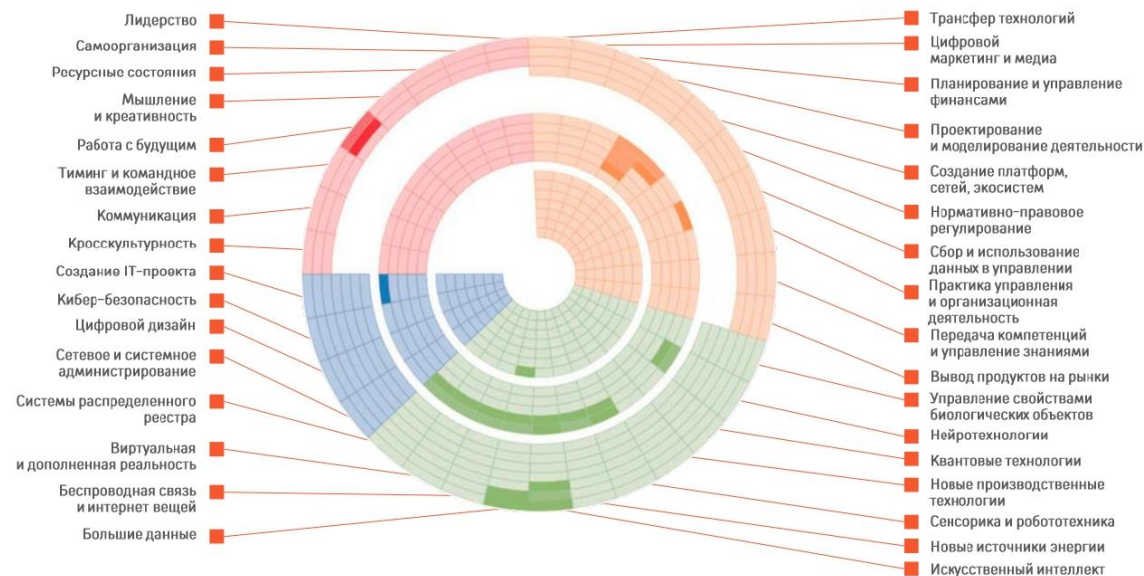
Параметры интенсива

2425
общее число проведенных мероприятий
408
количество уникальных мероприятий
320
количество приглашенных преподавателей
148 часов за 12 дней
средняя совокупная нагрузка у человека

Параметры цифрового следа

51 источник
для сбора информации о цифровом следе за период отбора и проведения интенсива
12 710
элементов цифрового следа собрано в процессе обучения
35 921
подтверждений знаний, навыков, компетенций размечено для **998** участников
1017
человек участвовали в сборе биометрических данных

Пример цифрового профиля участника Острова 10–21



Что это такое?

- Способ представления информации о подтвержденном опыте деятельности человека, в основе которого – цифровой след деятельности, включающий видео/аудио записи или созданные человеком материалы.
- Форма представления – набор компетенций – сформирована в процессе реализации образовательного интенсива на основе данных о деятельности всего сообщества обучающихся и содержания образовательных мероприятий

10 уникальных решений Острова 10–21

- 1 Полностью **цифровая система отбора участников** через выявление на основе результатов онлайн-диагностики людей с максимальными потенциалом и уровнем компетенций для следующих видов деятельности: **дата аналитик, технолог, предприниматель, организатор, лидер сообществ, архитектор экосистем.**
- 2 **Интенсивная программа по 14 часов в течение 12 дней**, включающая входную и выходную диагностическую игру, спортивные занятия, 3 цикла обучения с лабораториями, мастер-классами, клубами мышления и визионерскими лекциями. Для большинства участников формат стал серьезным испытанием, которое заставило преодолеть себя, выйти за привычные рамки своих возможностей, переосмыслить свое развитие и найти новые направления деятельности.
- 3 Полностью **индивидуальные траектории при поддержке искусственного интеллекта и ежедневным пересмотром участниками следующего шага развития.** Система формирования траекторий обучения учитывала: 1) выбор человеком трека развития (с предоставлением рекомендации по выбору трека); 2) аукцион, через который человек выражал своими «поинтами» желание участвовать в конкретном мероприятии; 3) система рекомендаций, которая с учетом цифрового следа диагностики и прохождения мероприятий предыдущих дней всеми участниками давала рекомендации по выбору мероприятий; 4) распределение по мероприятиям в условиях ограниченного количества мест в помещениях на основе функции максимальной полезности для всего сообщества.
- 4 Все участники получили специальные **биометрические датчики**, которые фиксировали частоту сердечного ритма в течение всего интенсива. Анализ данных позволяет оценить, на каких занятиях или в какие периоды занятий люди находились в состоянии покоя и расслаблялись, а на каких у них наблюдалось повышение уровня стресса. Эксперимент показал, что возможно выделение в сообществе обучающихся кластеров, у которых фиксируются схожие реакции на определенные виды образовательной деятельности.
- 5 Впервые была осуществлена **тотальная сборка цифрового следа** деятельности всех участников. Сборка осуществлялась людьми и информационными системами и включала аудио – и видеозаписи выступлений участников, результаты их деятельности, рефлексии, биометрические данные. По результатам впервые были созданы **цифровые профили участников.**
- 6 Впервые на «Острове» применялись **рекомендательные сервисы по составу команд**, которые, с одной стороны, рекомендовали собирать команду определенным образом, а с другой – анализировали затем, была ли такая команда успешной.
- 7 На Острове была организована работа **детско-взрослых команд**, которые решали конкретные бизнес-кейсы и разрабатывали новые проекты. Зафиксирован в обратной связи факт положительно влияния присутствия детей с высоким уровнем подготовки на мотивацию взрослых к развитию.
- 8 Отдельным сервисом стала **рекомендательная система по контактам.** Она позволила искать людей, которые могут быть интересны и полезны друг другу по разным основаниям. Впервые во время образовательного мероприятия организаторы использовали графы, что позволило участникам обсуждать и анализировать широкий круг вещей в реальном мире и осуществлять эффективные деловые контакты.
- 9 В рамках Острова 10–21 состоялась первая реализация программы обучения сотрудников органов власти управлению, основанному на данных (**Chief Data Officer**).
- 10 В первый и последний день интенсива проведена **диагностическая игра**, обеспечивающая оценку и сравнение компетенций, в частности на основе текстов описаний проектов, над которыми работали участники. Анализ текстов позволил выявить явные изменения используемой терминологии и смысловых конструкций.

КОМАНДЫ НА ОСТРОВЕ

Количество команд по числу участников в треке CDO



141

участник трека CDO приехал на Остров не один, а в составе команды



от 2 до 7 человек



15

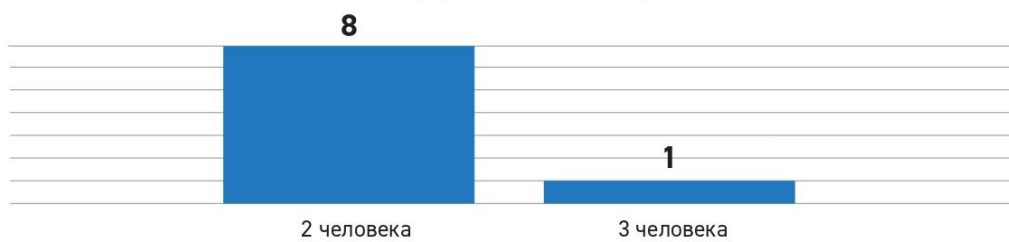
участников приехали как представители команд (проходили отбор командой, но на Остров попали одни)



23 команды

обучающихся на треке CDO

Количество команд по числу участников в треке «Молодые таланты»



19

участников трека «Молодые таланты» приехали на Остров не одни, а в составе команды



от 2 до 3 человек



13

участников приехали как представители команд (проходили отбор командой, но на Остров попали одни)



9 команд

обучающихся на треке «Молодые таланты»

Количество команд по числу участников в общем треке



118

участников общих треков приехали на Остров не одни, а в составе команды



от 2 до 14 человек



90

участников приехали как представители команд (проходили отбор командой, но на Остров попали одни)



42 команды

обучающихся по общим трекам