

ТОЧКА РОСТА



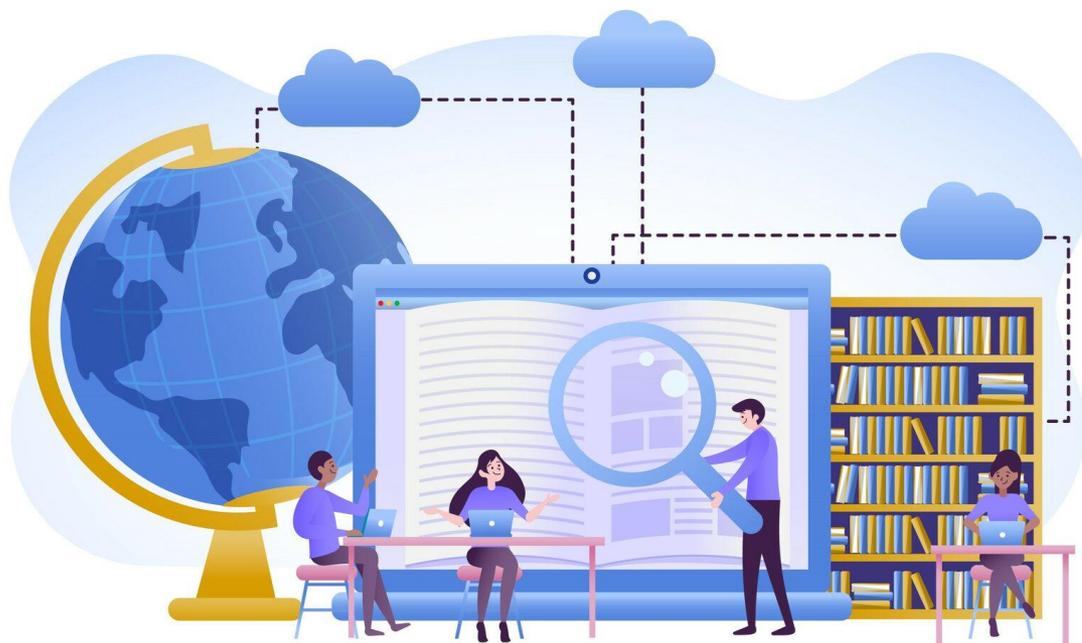
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА,
КАК УСЛОВИЕ ДОСТИЖЕНИЯ
КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА**





СРЕДА?

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА?



«Главная задача современной школы – раскрытие способностей каждого ученика, воспитание порядочного и патриотичного человека, личности готовой к жизни, в высокотехнологичном и конкурентном мире».

Национальная образовательная инициатива
«Наша новая школа»

ОСНОВНЫМИ ЗАДАЧАМИ ЦЕНТРОВ ЯВЛЯЮТСЯ:



Комплектование школ современным учебным оборудованием и цифровыми устройствами, что улучшает качество образования.

Создание условий, которые позволят детям углубиться в изучение дисциплин гуманитарного, технического, цифрового, естественнонаучного профилей.

Внедрение обновленных программ образования по информатике, математике, ОБЖ, физкультуре, технологии, физике, химии, биологии.

Организация целостной системы дополнительного образования с применением цифровых технологий и дистанционных форм обучения.

Формирование среды, которая способствует развитию способностей.

Внедрение в процесс обучения цифровых технологий, совершенствующих методы основного и дополнительного образования.

Привлечение школьников к активной внеурочной деятельности во время каникул.

Формирование цифровой грамотности.

Популяризация проектно-исследовательской работы.

Содействие в подготовке профессиональных кадров, способных обеспечить качественное образование.

Создание цифровой среды.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА



ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»

КОМПОНЕНТЫ:

Кадровый
Предметно-пространственный
Методический
Содержательный
Цифровой

Реализация цели национального проекта «Образование».
Повышение престижа школ сельской местности, малых городов и сокращение технологического разрыва с учреждениями мегаполисов.
Улучшение показателей экономики, так как благодаря качественному цифровому образованию на рынок труда выходит квалифицированная рабочая сила.

КАДРОВЫЙ

Руководитель Центра

Педагог-организатор

Учитель

Педагог дополнительного образования

КПК по предмету, направлению дополнительного образования – не реже 1 раза в 3 года

ГОД открытия Центра – курсы проходят все педагоги

!целевой показатель должен быть выполнен в 100%

ПРЕДМЕТНО- ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ

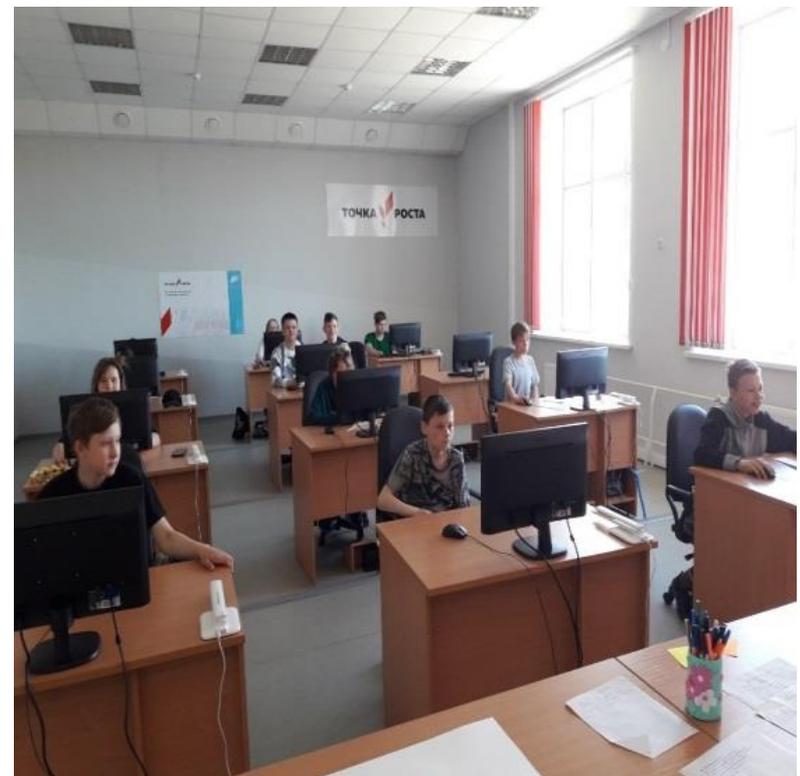
Внутри учебных помещений размещается:

- один фирменный знак «Точка Роста»
- одна информационная табличка (со знаком национального проекта «Образование» и гербом Министерства просвещения РФ).

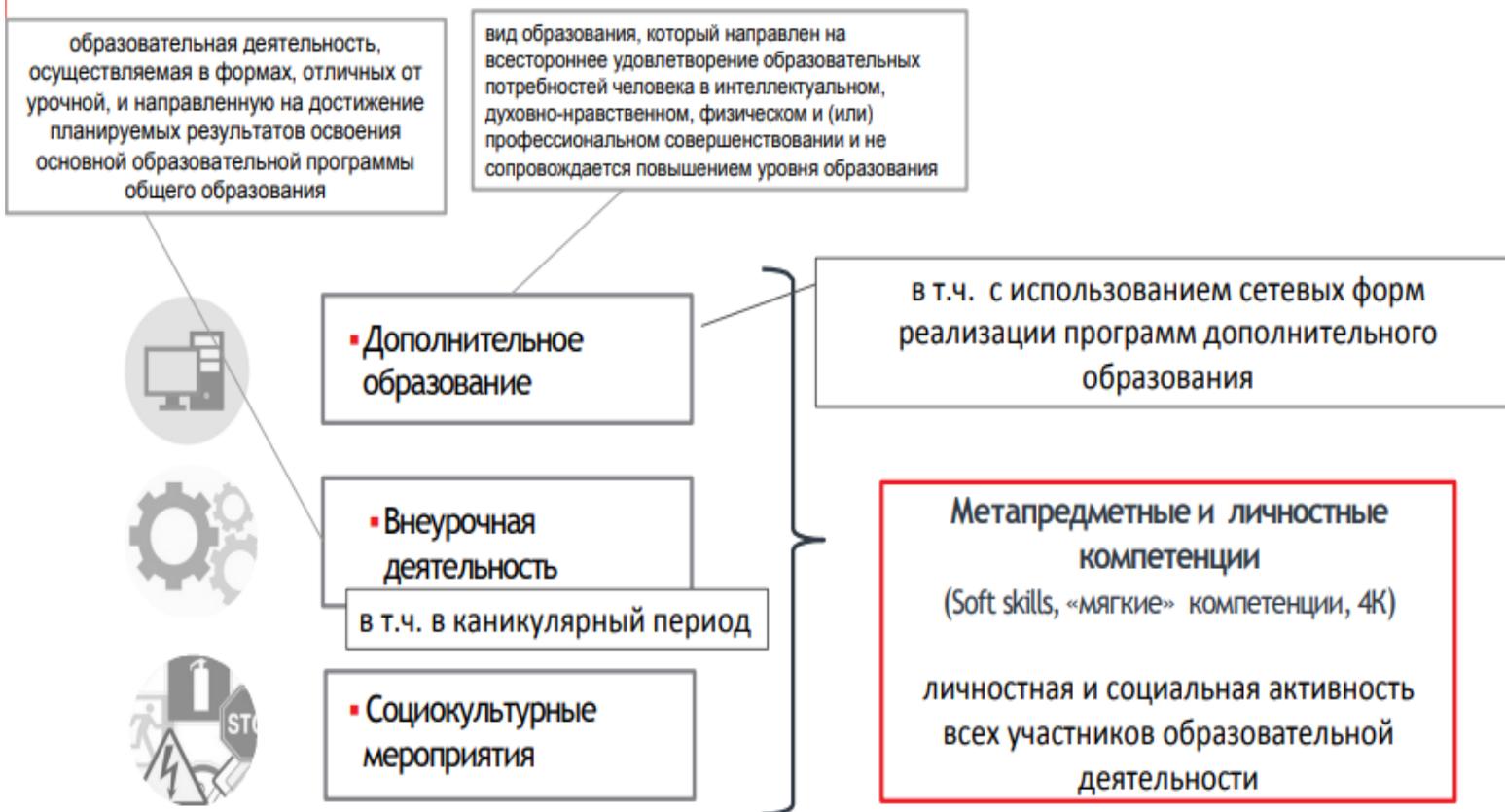
Достаточно разместить фирменный знак и табличку в основных учебных помещениях (см. раздел «Зонирование»).

Дополнительные помещения (рекреации, библиотеки) нет необходимости брендировать этими элементами.

- Кабинет информатики
- Кабинеты технологии
- Кабинет проектной деятельности
- Кабинет ОБЖ



ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ РАЗВИТИЯ ОБЩЕКУЛЬТУРНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ



Использование оборудования в деятельности на не менее двух предметах, курсах, дисциплин (модулей) естественно-научной и технологической направленностей в рамках реализации основных общеобразовательных программ каждого уровня

МЕТОДИЧЕСКИЙ

Соглашение

Приказ об открытии руководителя Центра

Приказ о назначении

Методические рекомендации

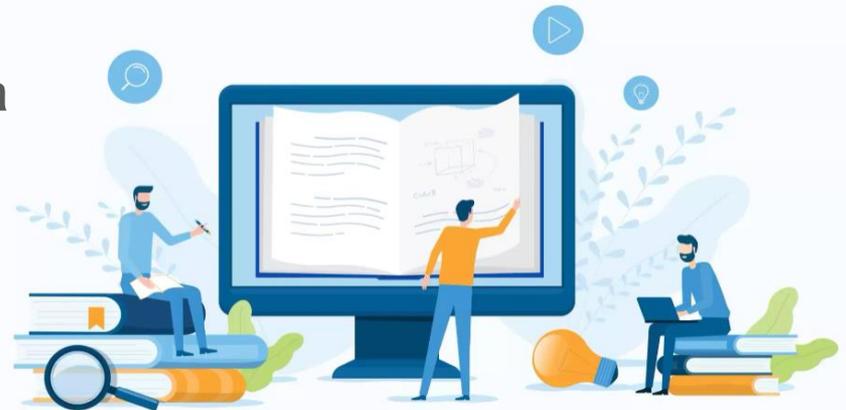
Вебинары, семинары

Инструкции

Учебный план с учетом модулей по учебным предметам
«ОБЖ», «Информатика», «Технология»

Рабочие программы дополнительного образования
/внеурочной деятельности

Приказы по деятельности Центра



СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ

ТОЧКА РОСТА



Разработка режима занятий центра образования и др.

Комплексный план мероприятий (Региональный оператор)

План мероприятий по реализации комплексного плана



!целевой показатель должен быть выполнен в 100%

ПЛАН ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЦЕНТРА «ТОЧКА РОСТА», ВКЛЮЧАЮЩИЙ В СЕБЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, КОНКУРСЫ И СОБЫТИЯ



План Центра «Точка роста» также может включать мероприятия по следующим направлениям:

- Участие обучающихся в мероприятиях муниципального, регионального, всероссийского уровня (конкурсы, олимпиады, научно-практические конференции, защита проектов и пр.);
- Участие педагогических работников в различных мероприятиях (обмен опытом, демонстрация эффективных практик, повышение квалификации и пр.);
- Развитие проектной и профориентационной деятельности обучающихся;
- Работа с родителями (законными представителями), информационные кампании;
- Иные направления.



*С учетом комплексного плана мероприятий
по организационно-методической поддержке учреждений в регионе

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ТОЧКА РОСТА

Официальный сайт школы

Группа в социальной сети Вконтакте

Календарь образовательных событий GOOGLE

Навех

Главная » Образование » Точка роста

Точка роста

- Документы
- План работы
- Материально-техническая база
- Информация о взаимодействии с другими субъектами Н.П. «Образование»
- Программы
- Мероприятия центра
- Дополнительная информация
- Галерея
- Расписание занятий
- Педагоги
- Обратная связь
- Архив

МБОУ СОШ № 1
ЦЕНТР «ТОЧКА РОСТА»

Центр "Точка роста", МБОУ СОШ № 1

✓ Вы подписаны

Сообщение Ещё ▾

ЦИФРОВОЙ



Инфраструктура

Ресурсы

Кадры

Методика

Федеральный проект "Цифровая образовательная среда" направлен на создание к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней

«Цифровая трансформация образования». Министерства просвещения РФ

Стратегические инициативы на 2021-2030 гг.



<https://docs.edu.gov.ru/document/267a55edc9394c4fd7db31026f68f2dd/download/4030/>



Библиотека цифрового образовательного контента



Цифровой помощник ученика



Цифровое портфолио ученика



Цифровой помощник родителей

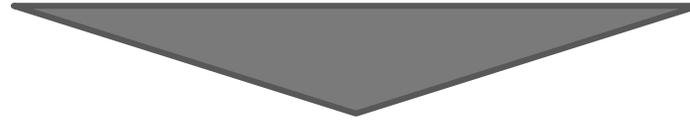


Цифровой помощник учителя



Информационная система управления в образовательной организации на основе больших данных

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА



ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»

Использование оборудования Центра в мероприятиях?

Доступные формы работы по выполнению целевых показателей, комплексного плана

СОЗДАНИЕ АККАУНТА



My Account



Search



Google+



YouTube



Maps



News



Mail



Calendar



Drive



AdWords



Photos



Translate



Docs



Sheets



Slides



My Business



Удобным инструментом для организации совместной работы являются on-line интерактивные доски.

Примеры сервисов:

<https://ru.padlet.com>

<https://jamboard.google.com/>

<https://sboard.online/>

Варианты сервисов для создания ментальных карт:
<https://www.mindmeister.com>, <http://www.spiderscribe.net>,
<http://www.mind42.com>, <http://www.mindomo.com>,
<http://www.thebrain.com>, <http://popplet.com>.

Замечательные возможности для визуального представления событий в хронологической последовательности представляют ленты времени. Представление исторических событий с помощью лент времени значительно увеличивает наглядность. События на ленте могут быть представлены в виде мультимедийных объектов.

Примеры сервисов для лент времени: <http://www.timerime.com> ,
<http://www.timetoast.com>, <http://www.tiki-toki.com>

Облако тегов или облако слов — популярный способ визуализации текста с помощью наиболее частотных в нем слов.

<https://wordscloud.pythonanywhere.com/>

Google Формы и Yandex Формы — бесплатные сервисы для проведения опросов с помощью форм. Оба помогают собрать обратную связь, проводить тесты, собирать заявки и многое другое.



Prezi – это облачный сервис для создания креативной интерактивной презентации в режиме онлайн.

Piktochart – цифровой инструмент, который может использоваться как преподавателями, так и учениками в различных образовательных целях. Этот инструмент позволяет создавать инфографику, презентации, плакаты и другие визуальные материалы. Он подходит для занятий в классе, а также для домашних занятий.

Adobe Photoshop – это графический редактор, в котором можно создавать и обрабатывать изображения, работать с фотографиями, 3D-объектами, анимацией, типографикой. Программа платная.



Online Test Pad – бесплатный универсальный и простой конструктор, с помощью которого можно создать различные тесты, задания, задачи, кроссворды, сканворды, опросы, логические игры, диалоги. Конструктор доступен на русском языке. Используется данный сервис для сбора и систематизации информации или же как цифровой инструмент формирующего и итогового оценивания.

Quizizz – сервис для создания опросов и викторин. Основные возможности: учитель создает викторину на своем компьютере, а ученики принимают участие в ней со своих мобильных устройств. При создании викторины учитель может вставить свою картинку с компьютера или скачать ее из интернет, указать время на обдумывание учеником заданного вопроса. Учитель имеет право копировать другие викторины и перерабатывать по своему усмотрению. Проводить викторину в классе или онлайн.

Flippity – онлайн-сервис, который позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц. Сервис включает множество вариантов игровых упражнений. К каждому шаблону имеется инструкция по созданию. После того, как упражнение готово, можно поделиться ссылкой на упражнение или распечатать. Дополнительно можно сформировать сертификат.

FlikTop - сервис для для создания интерактивных обучающих материалов, коллекций, марафонов, курсов.

Mindmeister – позволяет делиться ментальными картами с любым количеством учеников или коллег, сотрудничать с ними в реальном времени. Независимо от места расположения, все члены команды мгновенно увидят изменения, сделанные в ментальной карте. Члены команды могут комментировать темы, голосовать за идеи или обсуждать изменения во встроенном чате. Важный результат совместной работы – это визуализация идей и возможность донести их до остальных. С помощью встроенного в MindMeister режима презентаций есть возможность преобразовать ментальные карты в динамичные слайд-шоу, вставить презентацию на сайт или транслировать ее в режиме реального времени своим коллегам.



Виртуальная образовательная лаборатория – позволяет рассказать и показать о любых явлениях природы с помощью интерактивного моделирования опытов. Меняя параметры, пользователь видит изменения в 3D среде как результат своих действий



Scratch — это простой, понятный и невероятно веселый язык программирования для детей. В нем нет кодов, которые нужно знать наизусть и писать без ошибок. Все, что требуется, — это умение читать и считать. В программу можно вносить любые изменения в любой момент и сразу видеть, как она работает. Данная программа с подробными объяснениями, разобранными по шагам примерами и множеством упражнений помогут освоить Scratch без труда. Интересные проекты, яркие иллюстрации, понятные инструкции – благодаря всему этому можно запросто разобраться в основах программирования, понять логику работы компьютера, что в дальнейшем позволит легко перейти к программированию на более сложных языках.

КОМПАС-3 D – программа, позволяющая осуществлять проектирование любых изделий, конструкций, нефтегазового, геофизического, нефтеперерабатывающего и нефтехимического оборудования, а также создавать модели и чертежи любой степени сложности. Программа построена на основе использования математического ядра CD3, поддерживает наиболее распространенные форматы 3D-моделей (DWG, ACIS, STEP и проч.).

Lichess — бесплатный шахматный сервер. Возможны различные варианты обучения, игры и проведения мероприятий в online-режиме.

«Валентина» (Valentina) – это кросс-платформенная система построения выкроек традиционными методами, используя 2D измерение, которая позволяет конструкторам и дизайнерам проектировать и моделировать собственные выкройки одежды. Программа позволяет создавать лекала, используя как стандартные (мультиразмерные) размерные таблицы, так и результаты индивидуальных измерений. Valentina сочетает в себе новые технологии с традиционными методами.

