



**Возможности для
реализации региональных
проектов**

**«Цифровая школа»
И**

«Успех каждого ребенка»

**на уровне
образовательных организаций**

2019г.

«цифровой способ связи, записи, передачи данных с помощью цифровых устройств»

Викисловарь

«изменение парадигмы общения и взаимодействия друг с другом и социумом»

Марей А. Цифровизация как изменение парадигмы [Электронный ресурс]. — Режим доступа:

<https://www.bcg.com/ru-ru/about/bcg-review/digitalization.aspx> (дата обращения: 15.03.2018).

это не только перевод информации в цифровую форму, а комплексное решение инфраструктурного, управленческого, поведенческого, культурного характера

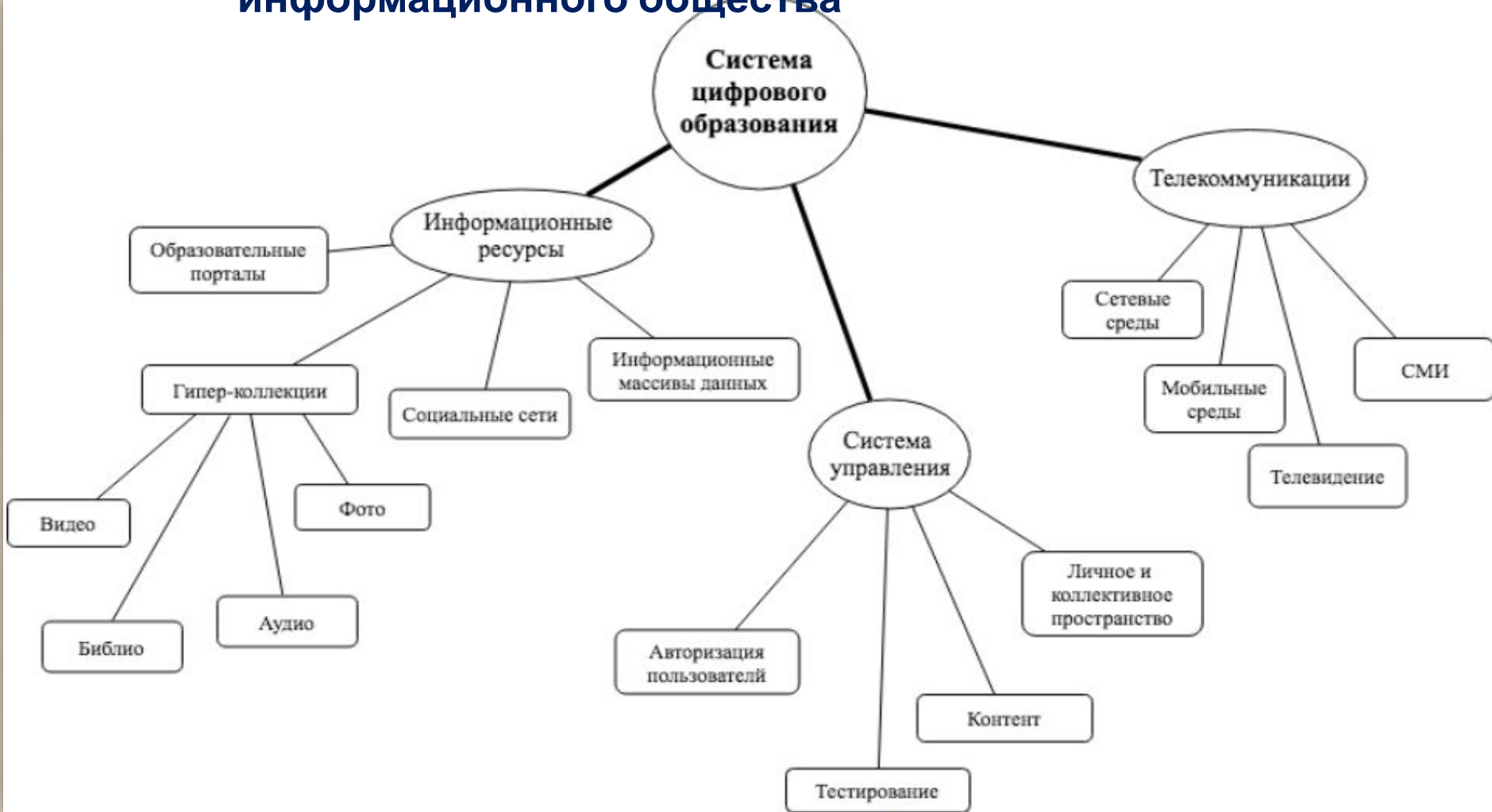
Е. Л. Вартанова, М. И. Максеенко, С. С. Смирнов

Glavnyy trend rossiyskogo obrazovaniya — tsifrovizatsiya [Elektronnyy resurs]. — Rezhim dostupa:

<http://www.ug.ru/article/1029> (дата обращения: 15.03.2018).

развитие интернета и мобильных коммуникаций являются базовыми технологиями цифровизации

Процесс цифровизации экономики, образования и любых иных сфер жизни человека предполагает формирование у него цифровой (информационной) культуры, позволяющей грамотно использовать открывающиеся возможности и органично встраиваться в среду информационного общества





Современная
цифровая
образовательная
среда в РФ

Приоритетный проект в области образования утвержден Правительством Российской Федерации 25 октября 2016 года в рамках реализации государственной программы «Развитие образования» на 2013-2020 годы.

- принятие правовых и нормативных актов, направленных на развитие онлайн-обучения. В частности, фиксирующих статус онлайн-курсов как равноправных частей образовательных программ;
- создание информационного ресурса, обеспечивающего доступ к онлайн-курсам по принципу «одного окна» и объединяющего целый ряд уже существующих платформ онлайн-обучения благодаря единой системе аутентификации пользователей;
- создание к 2020 году 3,5 тысяч онлайн-курсов по программам среднего, высшего и дополнительного образования с привлечением ведущих разработчиков, как из государственных структур, так и бизнес-сообщества;
- формирование системы экспертной и пользовательской оценки качества содержания онлайн-курсов;
- создание десяти Региональных центров компетенций в области онлайн-обучения;
- подготовка и обучение не менее 10 000 преподавателей и экспертов в области онлайн-обучения;

УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЙ

- ❑ **Цифровая образовательная среда** – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса.
- ❑ **Среда** принципиально отличается от системы тем, что она включает в себя совершенно разные элементы: как согласованные между собой, так и дублирующие, конкурирующие и даже антагонистичные.
- ❑ **Система**, в отличие от среды, создается под конкретные цели и в согласованном единстве.
- ❑ **Экосистема** – такое построение информационных систем, которое не требует от сторонних разработчиков использовать специфические инструменты для своих продуктов: достаточно реализовать согласованный протокол обмена данными.

Цель проекта по паспорту:

- Обеспечить к 2025 году для 100 % обучающихся в 100 % образовательных организаций, реализующих основные общеобразовательные программы:
 - равную возможность получать образование в условиях, соответствующих целевой модели (функциональным требованиям) «Цифровая школа»;
 - с возможностью реализации персональной образовательной траектории с учетом индивидуально-психологических особенностей.

Информационно-образовательная среда Государственная информационная система (ГИС)

- ГИС должна объединить уже существующие информационные системы и сервисы для обучения (например, различные электронные дневники, журналы и даже медицинские карты) и «качественный цифровой контент»
- К системе должны будут подключиться все общеобразовательные государственные школы в России
- ГИС позволит учитывать особенности каждого ученика и выстраивать для него подходящую программу
- Внедрение ГИС Минпросвещения планирует начать с сентября 2021 года. К этому сроку должна быть создана вся нормативная и методологическая база

Как "Цифровая школа" изменит российское образование

- Проект позволит обеспечить обновление содержания образования и даст возможность школьникам свободно и в тоже время безопасно ориентироваться в цифровом пространстве
- "Цифровая школа" обеспечит повышение квалификации педагогов и оснащение школ необходимой инфраструктурой
- Будет создана цифровая экосистема, благодаря которой станет возможным переход к автоматизированному делопроизводству, работе с цифровыми инструментами, использованию широкого спектра современных методик и технологий обучения

«Цифровой контент разумно использовать только там, где он оправдан. Если какой-нибудь инструмент не полезен школе — он просто не должен использоваться. Современная технология не имеет права быть избыточной: не нужно трех разных систем, нужна одна, удобная и полезная. В этом смысле дублирование одних и тех же форм отчетности на «цифре» и на бумаге — совершенно бесполезное занятие. К сожалению, сейчас сочетание электронной и бумажной формы отчетности ведется довольно безалаберно».



Михаил Кушнир

«Лига образования»

ЧТО ТАКОЕ ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА?

ШКОЛЬНИКАМ

- доступ к электронному образовательному контенту;
- обучение в комфортной цифровой среде;
- повышение интереса к обучению;
- повышение результатов освоения образовательной программы;
- организация проектно-исследовательской деятельности;
- Осознанный выбор профессии на основе сформированных цифровых компетенций

ПЕДАГОГАМ

- СНИЖЕНИЕ АДМИНИСТРАТИВНОЙ НАГРУЗКИ
- УВЕЛИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ ДЛЯ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ
- МОТИВАЦИЯ К СОЗДАНИЮ СОБСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА
- ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ САМОРАЗВИТИЯ
- РАСШИРЕНИЕ РОЛИ УЧИТЕЛЯ: НАСТАВНИК В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

РОДИТЕЛЯМ

ИНФОРМИРОВАНИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

- ОБ УСПЕВАЕМОСТИ РЕБЕНКА
- О ЕГО ПРИСУТСТВИИ В ШКОЛЕ

БИЗНЕС-СООБЩЕСТВУ

- ОБЕСПЕЧЕНИЕ КОНКУРЕНТНОЙ СРЕДЫ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ГОСУДАРСТВЕННОГО И ЧАСТНОГО СЕКТОРА В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ
- МОТИВАЦИЯ К СОЗДАНИЮ КАЧЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА
- СИНХРОНИЗАЦИЯ ПОТРЕБНОСТЕЙ ЭКОНОМИКИ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБРАЗОВАНИЯ
- СОЗДАНИЕ ЕДИННОЙ ПЛАТФОРМЫ «ЦИФРОВАЯ ШКОЛА», ИНТЕГРИРУЮЩЕЙ СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРОГРАММНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Сдам ГИА: Решу ОГЭ и ЕГЭ](#) - образовательный портал для подготовки к экзаменам и ВПР.
- ❑ [Учи.ру](#) - отечественная онлайн-платформа, где ученики из всех регионов России изучают школьные предметы в интерактивной форме.
- [ГлобалЛаб](#) – интернет-платформа поддержки школьных краудсорсинговых проектов и исследований. Тематика научно-исследовательских проектов соответствует предметам, изучаемым в школе. Большинство исследований носит междисциплинарный характер и посвящено изучению событий и явлений реальной жизни.
- [ЦРМ](#) - АНО «Центр Развития Молодёжи». Миссия Центра: способствовать выходу образования на качественно новый уровень.
- [Лекториум](#) - академический образовательный проект, развивающий два направления - архив видеолекций и онлайн-курсы.
- [ЯКласс](#) - образовательный интернет-ресурс для школьников, учителей и родителей.
- ❑ [Intalent/Траектория таланта](#) - сервис формирования индивидуальных траекторий профессионального самоопределения для школьников.
- ❑ [Learnme](#) - бесплатная платформа для организации онлайн-обучения. Размещение курсов, CRM, лендинги, вебинары, прием платежей.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Стемфорд](#) - образовательная онлайн-платформа для школьников и педагогов, созданная с целью ранней профориентации и популяризации естественных наук и основ нанотехнологий.
- ❑ [Jalinga](#) - проект по созданию технологий для съемки интерактивного видео и проведения онлайн занятий.
- ❑ [АССОЦИАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ](#) - объединение лучших российских проектов, обучающих детей в возрасте от 5 до 18 лет основам программирования и системного мышления в игровой форме.
- ❑ [Онлайн-школа Фоксфорд](#) - онлайн-школа для учеников 3–11 классов, учителей и родителей. Курсы и репетиторы, повышение квалификации, открытые занятия. Входит в «Нетология-групп».
- ❑ [Tapanda](#) - система сама выдает ребенку задание и проверяет правильность выполнения, снижая нагрузку на педагога.
- ❑ [НОТО](#) - ассоциация, объединяющая педагогов, использующих информационные технологии в учебном процессе.
- ❑ [ГиперМетод](#) - разработчик решений для организации дистанционного обучения, управления знаниями и учебным процессом, автоматизации оценки, развития человеческих ресурсов в компаниях и учебных заведениях.


РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Мобильное Электронное Образование](#) разработчик и поставщик системного программного решения «Мобильная Электронная Школа».
- ❑ [«ПроеКТОрия»](#) - проект, основная цель которого - помочь талантливым школьникам сориентироваться в возможностях карьерного развития и сделать осознанный выбор своей профессиональной траектории.
- ❑ [Поступи онлайн](#) – кардинально новый подход к систематизированному представлению информации о рынке высшего образования. Главная идея сайта – создание инструмента осознанного выбора будущего для старшеклассников и абитуриентов.
- ❑ [HTML Academy](#) - компания, которая создает интерактивные курсы и интенсивы по вёрстке сайтов с увлекательными сюжетами и игровыми механиками.
- ❑ [Центр инновационных образовательных технологий](#) - более 10 лет команда Центра создает контент и инфраструктуру для онлайн-обучения.
- ❑ [DEVAR](#) - инновационный бренд, создающий продукты с технологией дополненной реальности (Development of Augmented Reality). Исследуют и совершенствуют AR-технологии для создания наиболее уникальных и интересных продуктов.
- ❑ [Castle Quiz](#) - микрообучение в формате мобильной игры.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Конкурс инноваций в образовании \(КИВО\)](#) — Конкурс инновационных образовательных проектов для всех, кто готов менять сферу образования.
- ❑ [Эврика](#) — Приложение эврика оживит все рисунки в учебниках и предметы станут проще и нагляднее. Ученики смогут соревноваться друг с другом по различным предметам и повышать свои знания!
- ❑ [NettleDesk](#) — Новый формат подачи материала в образовании - голографические учебные макеты.
- ❑ [Онлайн-платформа «Национальная открытая школа»](#) — Онлайн-платформа «Национальная открытая школа» — инструмент для школьного учителя. Главная цель проекта — внедрить современные технологии и подходы в обучение российских школьников.
- ❑ [Whenspeak](#) — Платформа интерактивного взаимодействия с аудиторией.

Цифровые компетенции





Национальный центр цифровой экономики

Ключевые компетенции в цифровой экономике

Ершова Татьяна Викторовна
Директор НЦЦЭ МГУ

Зива Светлана Валерьевна
Руководитель департамента НЦЦЭ МГУ

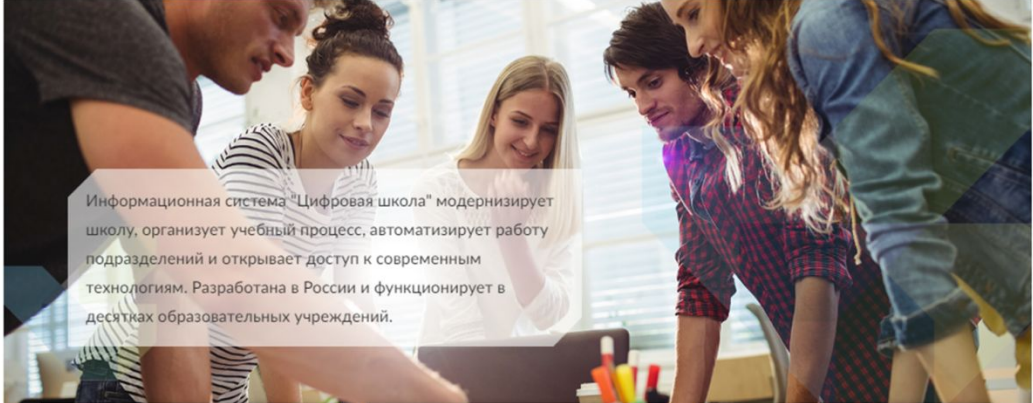
Домоносские чтения в МГУ
Москва, 19 апреля 2018



ЦИФРОВАЯ ШКОЛА
технология

Легкая модернизация вашей школы

О технологии Модули Услуги Портфолио Блог Контакты




Информационная система "Цифровая школа" модернизирует школу, организует учебный процесс, автоматизирует работу подразделений и открывает доступ к современным технологиям. Разработана в России и функционирует в десятках образовательных учреждений.

Модернизируйте вашу школу

Экономьте и зарабатываете

Повышайте рейтинг



РОССИЙСКАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ШКОЛА

ПРЕДМЕТЫ КЛАССЫ УЧЕНИКУ УЧИТЕЛЮ РОДИТЕЛЮ ШКОЛЕ

439

ПОБЕДИТЕЛЕЙ

ВСЕРОССИЙСКИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОНКУРСОВ

ЧТО ТАКОЕ «РОССИЙСКАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ШКОЛА»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

КЛАСС

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПОСТАВКИ

КАТАЛОГ МУЗЕЕВ

Документ об обучении

КОЛЛЕКЦИЯ

НАЧАТЬ ОБУЧЕНИЕ

ФИЛЬМОТЕКА

1
Информационная грамотность

2
Коммуникация и сотрудничество

3
Создание цифрового контента

4
Безопасность

5
Решение проблем

**Изменение в системе
образования
(6 проблем образования)**

**Цифровые инструменты в
работе педагога**

Что такое цифровая школа

**Цифровая школа_ от
образования «для всех»
к образованию «для
каждого»**

**Цифровизация: основные
термины**

**Учитель - учителю_
возможности и реалии
цифровой школы**



Успех каждого ребенка

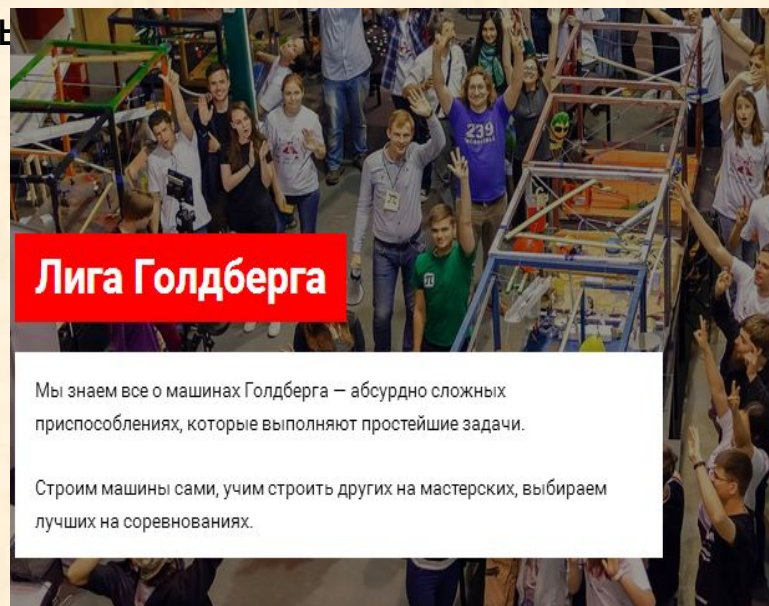
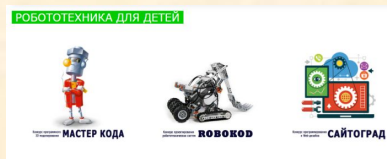
Обеспечение к 2024 году для детей в возрасте от 5 до 18 лет доступных для каждого и качественных условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности путем увеличения охвата дополнительным образованием до 80% от общего числа детей, обновления содержания и методов дополнительного образования детей, развития кадрового потенциала и модернизации инфраструктуры образования

Проектория

Уроки настоящего

Билет в будущее

Детские технопарки "Кванториум"



Лига Голдберга

Мы знаем все о машинах Голдберга – абсурдно сложных приспособлениях, которые выполняют простейшие задачи.

Строим машины сами, учим строить других на мастерских, выбираем лучших на соревнованиях.

научно технические кружки
в экосистеме практик будущего

Что такое машина Голдберга?

соревнования