



МБОУ «Березовская СОШ»

ТОЧКА РОСТА

Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей

Федеральный проект
«Современная школа»



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ
ОБРАЗОВАНИЕ

Доклад подготовила:
Заместитель директор
Руководитель Точки Роста
МБОУ «Березовская СОШ»
Птицына Ольга викторовна



ПЕДАГОГИ

социальная
самореализация

развитие
общекультурных
компетенций

шахматное
образование

ТОЧКА



РОСТА

ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ ЦЕНТРОВ
ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО
И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ

цифровая
грамотность

проектная
деятельность

общественное
пространство для
населения

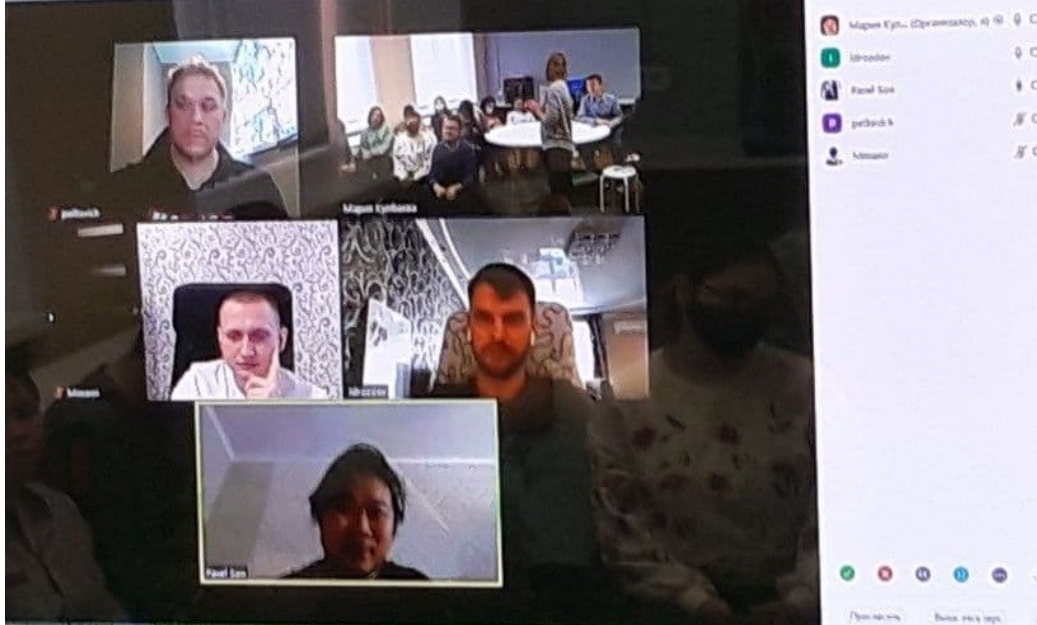
ДЕТИ

РОДИТЕЛИ

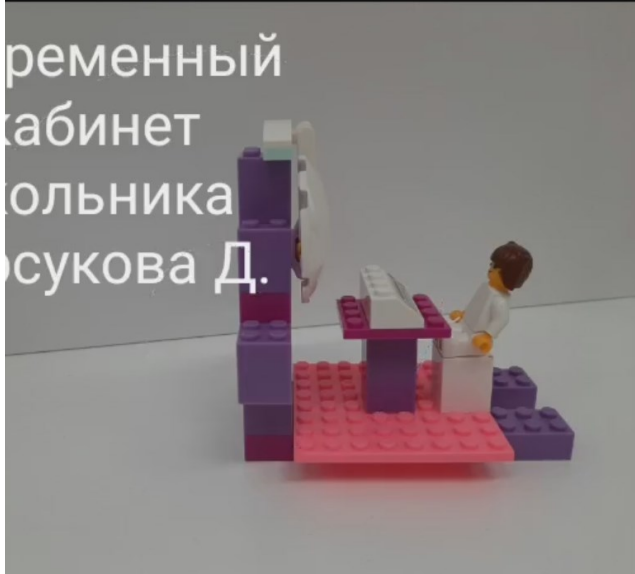
Курсы «Цифровая экономика для
гражданского общества»



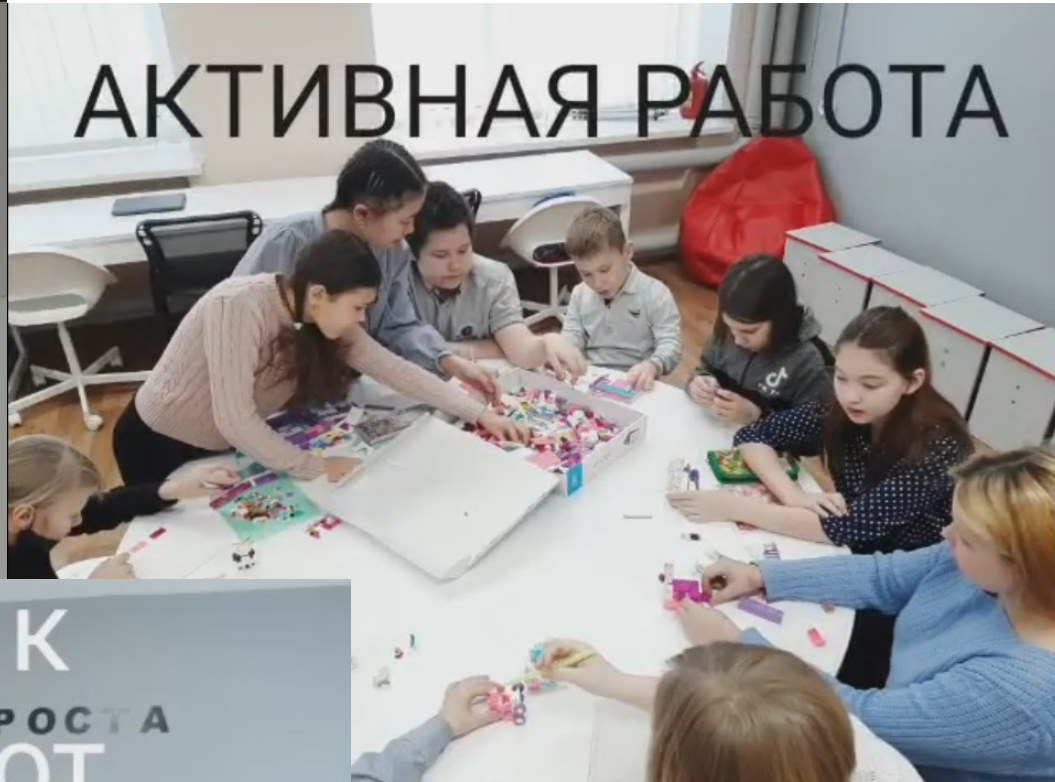
Онлайн - встречи с выпускниками школы



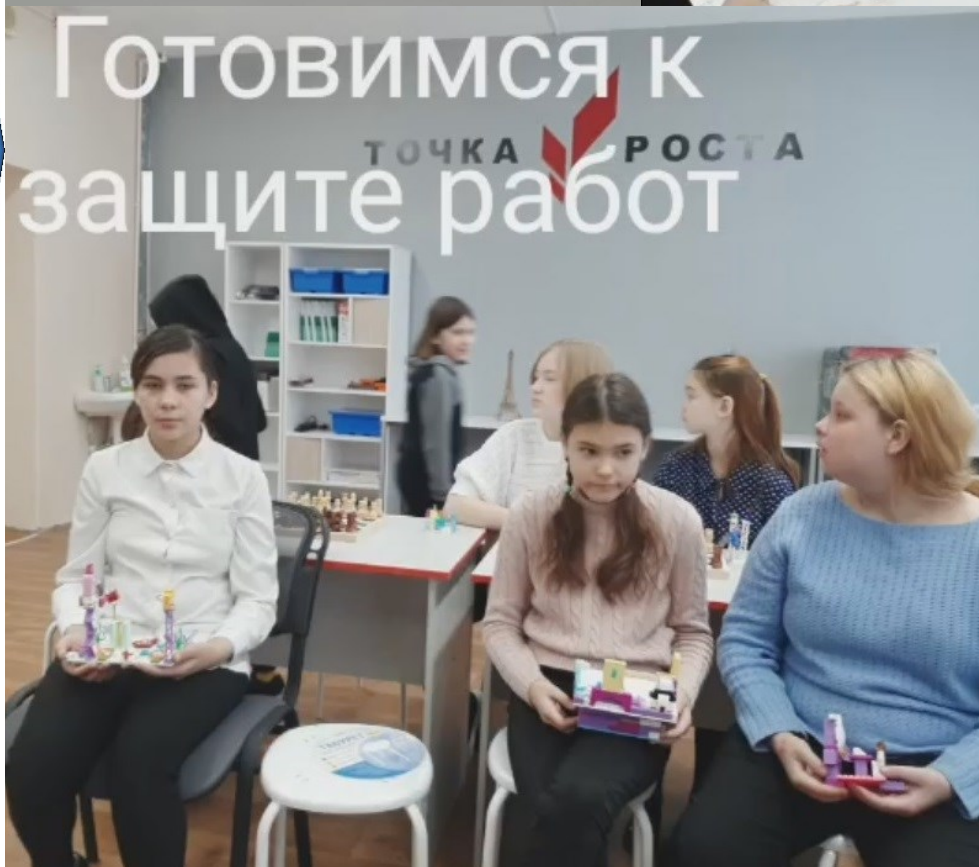
ременный
кабинет
ольника
сукова Д.



АКТИВНАЯ РАБОТА



ГОТОВИМСЯ К
ТОЧКА РОСТА
защите работ



стальная школа
Шевелёва Л.





Педагоги

Краскова Анна Андреевна

ПРОШЕЛ СТАЖИРОВКУ ПО ПРОГРАММЕ

"Language of motivation"

и - Сед Джад (Великобритания)

Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование»

СЕРТИФИКАТ

подтверждает, что



"Language of motivation"

Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование»

СЕРТИФИКАТ

подтверждает, что



Certificate
СЕРТИФИКАТ

THIS IS TO CERTIFY THAT
НАСТОЯЩИМ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕМ, ЧТО СТУДЕНТ

HAS COMPLETED A COURSE IN THE FOREIGN LANGUAGE
ПРОШЕЛ КУРС ОБУЧЕНИЯ ПО ПРОГРАММЕ

English language

Ведение коммуникации о техническом объекте на английском языке

ISSUED
ДАТА ВЫДАЧИ
29.12.2020 года

Principal
Руководитель Центра

Сургутсков А.

Ученики

27A Cherkhov Str
Khanty-Mansi
Russia 62800
Tel.: +7(3467)329692

628000
27A Cherkhov Str
Khanty-Mansi, Ural, Russia, 27A
Tel.: +7(3467)329692



Центр образования цифрового и гуманитарного профилей

С

НАСТОЯЩИМ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕМ
Башкирова Мария Алекса

ПРОШЕЛ СТАЖИРОВКУ

"Language of motivation"

и - Сед Джад (Великобритания)

ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

СЕРТИФИКАТ

Настоящий сертификат подтверждает, что

Двуреченский Иван
МБОУ Березовская СОШ
прошёл курс обучения по
дополнительной общеразвивающей программе
"Основы программирования на языке Python в Minecraft"

с 19.12.2020 по 27.12.2020

20 академических часов в сетевой форме с применением дистанционных образовательных технологий

Директор



Шелихова М.М.

ХМАО - ЮГРА - 28.12.2020г.
Лицензия №3104 от 31 мая 2018 г.

являлся(лась) участником дополнительной общеразвивающей программы «География Человеческих Перспектив»

11 - 16 декабря 2020 г.



А.А. Попов
Генеральный директор
АНО ДПО «Открытое образование»



Очное обучение: «Расширяем границы»

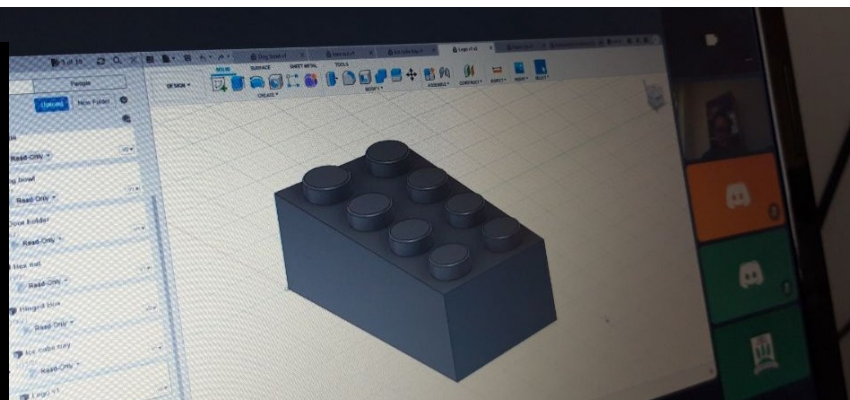


РОБОКВАНТУМ



IT-КВАНТУМ

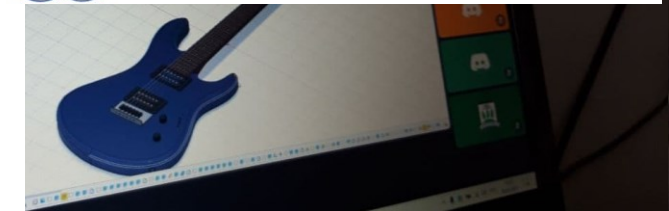
КВАНТОРИУМ



ТОЧКА РОСТА
Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей

Дистанционное обучение

Мобильный КВАНТОРИУМ



ФУНКЦИИ

- Создание разноуровневых общеобразовательных программ дополнительного образования цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей
- Обеспечение создания, апробации и внедрения модели равного доступа к современным общеобразовательным программам цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей детей иных населенных пунктов сельских территорий
- Внедрение сетевых форм реализации программ дополнительного образования
- **Организация системы внеурочной деятельности в каникулярный период, разработка образовательных программ для пришкольных лагерей**
- **Вовлечение обучающихся и педагогов в проектную деятельность**
- **Формирование социальной культура и проектной деятельности обучающихся, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся**
- Совершенствование и обновление форм организации основного и дополнительного образования с использованием современных образовательных технологий
- **Организационно-содержательная деятельность, направленная на подготовку учащихся к участия в конкурсах различного уровня**
- Обеспечение реализации мер по непрерывному развитию педагогических и управленческих кадров, включая повышение квалификации и профессиональной переподготовки руководителей и педагогов центра, реализующих основные и дополнительные общеобразовательные программы цифрового, естественнонаучного, технического, гуманитарного и социокультурного профилей.
- Реализация мероприятий по информированию и просвещению родителей в области цифровых и гуманитарных компетенций.
- **Информационное сопровождение** учебно-воспитательной деятельности центра, **системы внеурочных мероприятий с участием детей, педагогов**, родительской общественности, в том числе на сайте образовательной организации и других информационных ресурсах.
- Содействие созданию и развитию общественного движения школьников, направленное на личностное развитие, социальную активность через проектную деятельность, различные программы дополнительного образования детей

Функции



- Организация системы внеурочной деятельности **в каникулярный период**, разработка образовательных программ для пришкольных лагерей
- Вовлечение обучающихся и педагогов в проектную деятельность
- Формирование **социальной культуры и проектной деятельности** обучающихся, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на **стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся**
- Организационно-содержательная деятельность, направленная на подготовку учащихся к участия **в конкурсах различного уровня**
- **Информационное сопровождение** учебно-воспитательной деятельности центра, **системы внеурочных мероприятий с участием детей, педагогов**, родительской общественности, в том числе на сайте образовательной организации и других информационных ресурсах.
- **Содействие созданию и развитию общественного движения школьников**, направленное на личностное развитие, социальную активность через проектную деятельность, различные программы дополнительного образования детей

С чего все начиналось...



игры

Star
challenge

<https://vk.com/club190267120>

**Программирование - это
просто**

[https://sites.google.com/site/
probny1979j/](https://sites.google.com/site/probny1979j/)

КВЕСТЫ

сессия



Наверх

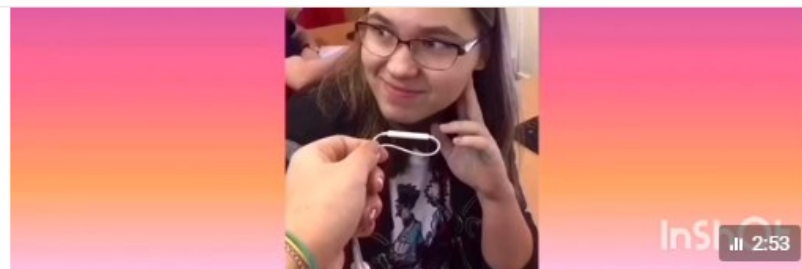
Телефон или email

Пароль

Войти

Регистрация

Забыли пароль?



159 просмотров



6



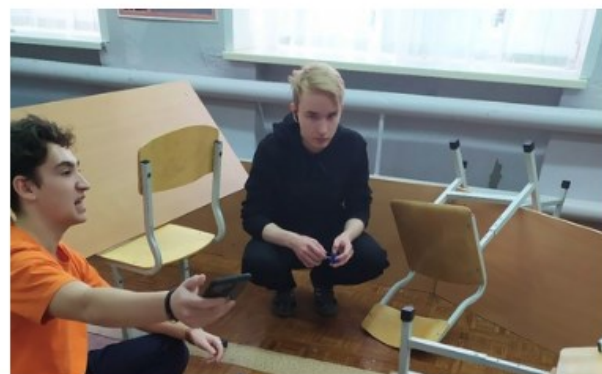
118



Star challenge

30 дек 2019

В шахте теперь есть органическое существо (житель пиццеры), который может атаковать роботов и при этом не сгорает



Подписчики 15



Юлия



Евлампия



Лена



Илья



Елизавета



Виктория

Контакты 1



Лена Лис



Следите за новостями сообщества

Не пропускайте новые записи любимого сообщества – войдите в аккаунт и подпишитесь на него.

Зарегистрироваться

Войти

Программирование - это просто!

Навигация

Приветствуем вас на квесте "Программирование - это просто"

Ваши ответы

Критерии. Таблица результатов

▼ Программируем в MicroBit

- ▶ Задача 1
- ▶ Задача 2
- ▶ Задача 3

[Полезные ссылки](#)
[Сохранение файлов](#)

▼ Программируем в Python

- [Python 3 Задание 1 и 2](#)
- [Python Задание 3](#)
- [Python Задание 4](#)
- [Интерфейс меню](#)
- [Полезные ссылки](#)

▼ Программируем в Scratch

- [Scratch_Задание 1](#)
- [Scratch_Задание 2](#)
- [Scratch_Задание 3](#)

[Сохранение файлов](#)
[Карта сайта](#)

Приветствуем вас на квесте "Программирование - это просто"

Дата и время

Чт 22 АПР

П	В	С	Ч	П	С	В
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

[Настройки](#)



Б.Н. Рамеева

4 декабря 1948 года Государственный комитет Совета министров СССР по внедрению передовой техники в народное хозяйство зарегистрировал за номером 10475 изобретение И.С. Брука и Б.И. Рамеева — цифровую электронную вычислительную машину.



Это первый официально зарегистрированный документ, касающийся развития вычислительной техники в СССР, а



Образовательная сессия для учащихся 6-7 классов



Доклад подготовила:
учитель информатики
МБОУ «Березовская СОШ»
Кулбаева Мария Михайловна

Березовский район самый труднодоступный и дальний в ХМАО-Югре

Зимой – только по зимнику и на самолёте



Летом – только по реке и на самолёт

Отсутствие Кванториумов

Отсутствие взаимодействия между учащимся школ района

Отсутствие интереса к программированию




РЕШЕНИЕ


Организовать образовательную сессию «Игровая трилогия»!



Вопросы, на которые нам предстояло ответить...

- 
- Как организовать обучение , в каком виде?

- 
- На какой платформе размещать задания?

- 
- Каким образом осуществлять связь между участниками сессии?

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СЕССИЙ



КЛЮЧЕВЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Обсуждение,
фиксирование



ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЙ

Обсуждение,
формулирование,
фиксирование



ПРОДУКТ

Определение
окончательного
продукта как
результата
решения
проблемы



ПРОРАБОТКА СОДЕРЖАНИЯ

Определение
целей, задач,
механизма
реализации,
ожидаемых
результатов



РЕФЛЕКСИЯ

Подведение
итогов



Цель:

организация и проведение образовательной сессии «Игровая трилогия» для формирования навыков программирования в среде Scratch

Задачи:

- организация деятельности учащихся по программированию и закреплению знаний в данной области играя;
- развитие у учащихся творческих способностей, эрудиции, любознательности, настойчивости в приобретении знаний, критического и креативного мышления;
- воспитание в детях ответственности, чувства товарищества, умения работать в коллективе;
- привлечение учащихся к участию в сетевых проектах и взаимодействию между учащимися района.



Правила проведения сессии



Сессия проходит в три дня

Мероприятие	Срок
Встреча с кураторами команд на платформе zoom	20 марта 2021, время 14.00
Знакомство на платформе zoom, выполнение задание 2-х заданий (<i>индивидуальная работа</i>)	22 марта 2021, время 10.00-12.00
Выполнение 2-х заданий, обсуждение будущего мини-проекта (<i>индивидуальная работа</i>)	23 марта 2021, время 10.00-12.00
Выполнение мини-проекта. Защита проекта(<i>командная работа</i>)	24 марта, время 14.00



Организация образовательной сессии

- Встречи проводятся в режиме онлайн на платформе ZOOM
- Задания размещаются на сайте <https://sites.google.com/view/trilogia-igr>



Игровая трилогия

Главная страница

1 день

2 день

3 день

Критерии оценивания



Добро пожаловать на наш сайт, на котором мы предлагаем Вам познакомиться с нашей новой идеей образовательной сессии "Игровая трилогия", а так же Вы сможете после прохождения проанализировать результаты своей работы и посмотреть чему вы научились!



1 день «Знакомство»

Ссылка на страницу дня <https://sites.google.com/view/trilogia-igr/1-%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C?authuser=0>

Игровая трилогия

Главная страница

1 день

2 день

3 день

Критерии оценивания

Знакомство участников сессии:

ссылка: <https://us04web.zoom.us/j/75494665074?pwd=TUlmSm1keURoTDRMYWxHeExncUUwZz09>

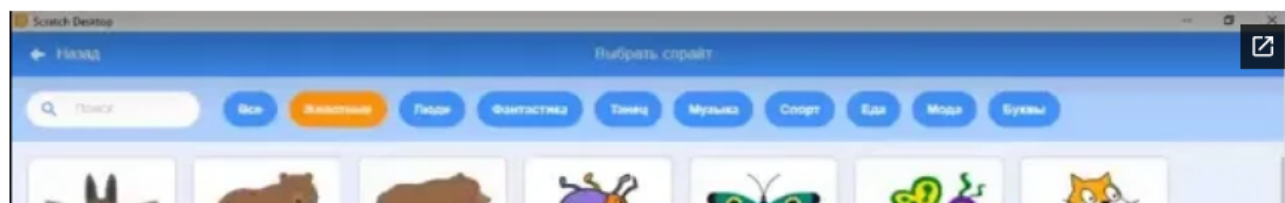
Идентификатор конференции: 754 9466 5074

Код доступа: 4xVBvQ

Знакомство со средой программирования "Scratch"

посмотреть видео:

<https://drive.google.com/file/d/1AygfftaL295TxqNfuG8DtgML73zpdZYG/view?usp=sharing>



Задания дня:

1. Знакомство со средой Scratch <https://scratch.mit.edu/>

2. Выполнение заданий «Рисуем квадрат»

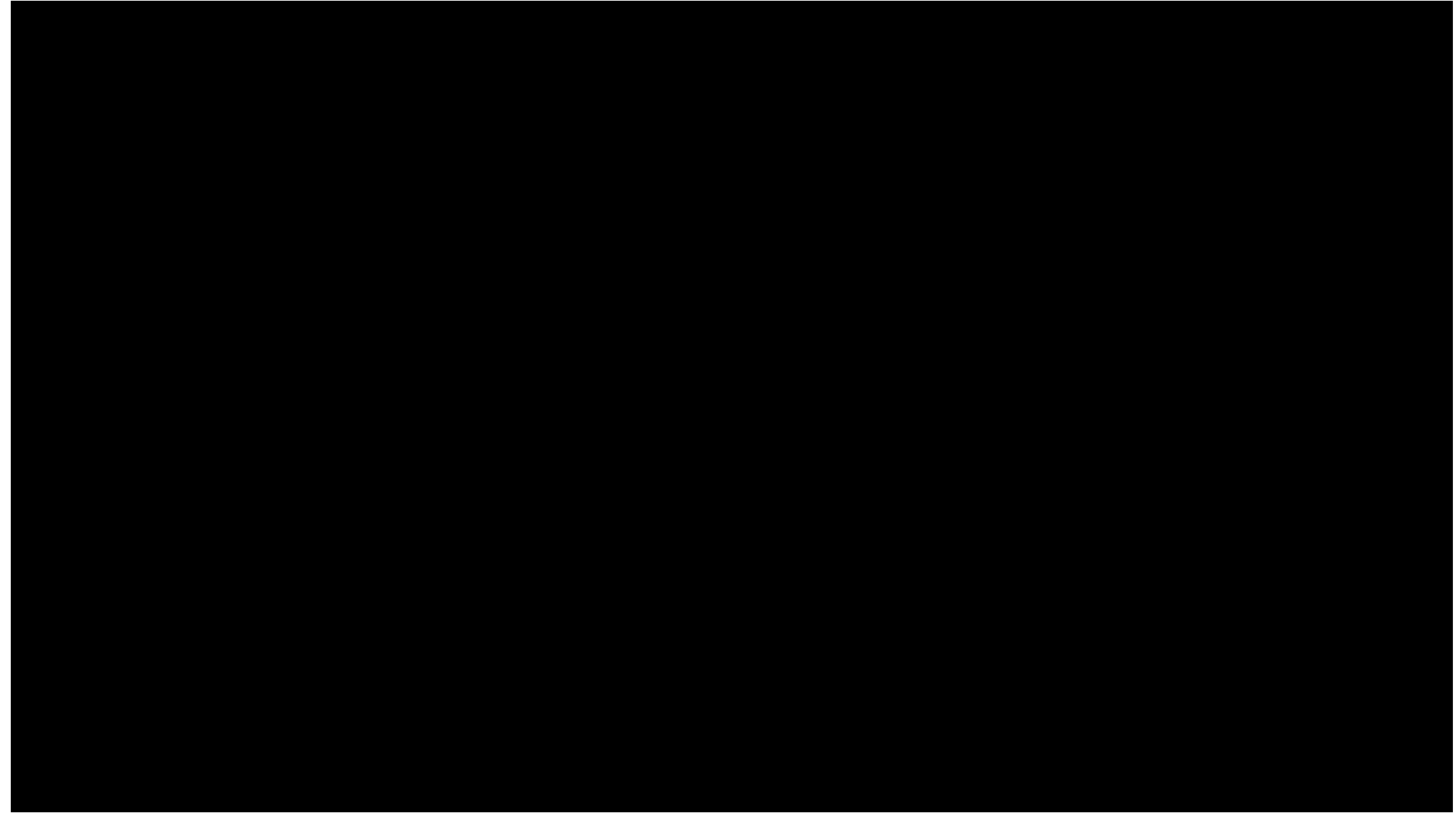
Посмотреть задание

и «Лабиринт»

Посмотреть задание



Видео «1 день. На старт»



Игровая трилогия

Главная страница

1 день

7 дней

3 дня

Критерии оценивания

https://sites.google.com/view/trilogia/igr/glavnaya-stranitsa


TRILOGIA

Добро пожаловать на наш сайт, на котором мы предлагаем Вам познакомиться с нашей образовательной сессией "Игровая трилогия", а так же Вы сможете после прохождения посмотреть результаты своей работы и посмотреть чему вы научились!

Форма "Знакомство"

Заполните форму

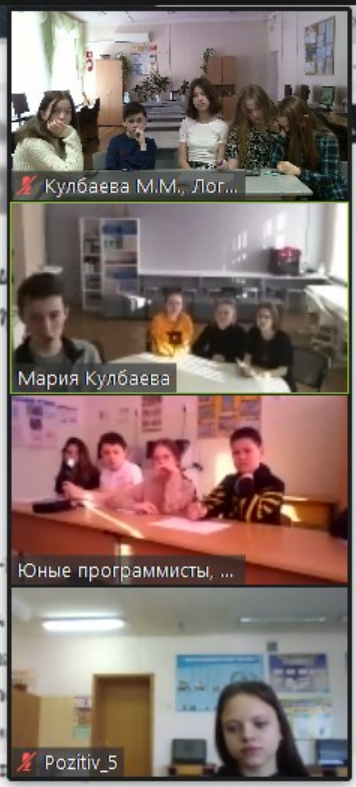
SCAN ME



QR-

Знакомство с темой образовательной сессии, их описанием, оставшие отзывы.

Форма "Знакомство"



Кулбаева М.М., Лог...

Мария Кулбаева

Юные программисты, ...

Pozitiv_5



Мария Кулбаева



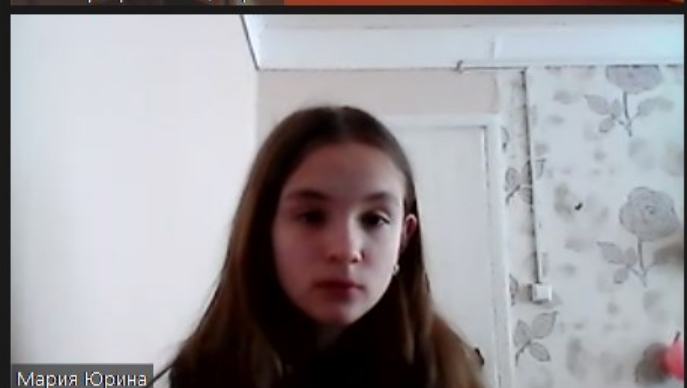
Кулбаева М.М., Логинова А.В., Новопашина Н...



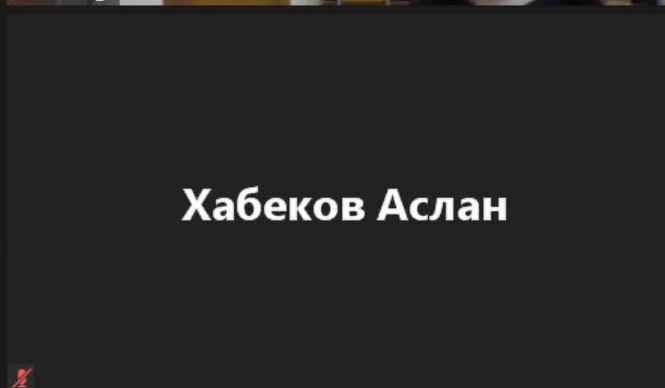
Юные программисты, Игрим



Pozitiv_5



Мария Юрина



Хабеков Аслан

Участники (6)

- Кулбаева М.М., Логинова А.... (Я)
- Мария Кулб... (Организатор)
- Мария Юрина
- Юные программисты, Игрим
- Pozitiv_5
- Хабеков Аслан

Пригласить

Включить свой звук

Чат

Кому: Мар... (Личное сообщ.) Файл ...

что нужно делать?



2 день «Погружаемся в среду Scratch»

Ссылка на страницу дня: <https://sites.google.com/view/trilogia-igr/2-%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C?authuser=0>

Игровая трилогия

Главная страница

1 день

2 день

3 день

Критерии оценивания

Задания дня:

1. Викторина
2. Экскурсия

Задание "Викторина"

ссылка для скачивания задания в pdf формате:

<https://drive.google.com/file/d/1q5Wz1rPdLNWkZB2uLRRG86Z43-3mkffz/view?usp=sharing>

ВИКТОРИНА

1. Рассмотрим процесс создания кода программы для своеобразной викторины. Создадим необходимые переменные, нажимая на кнопку "Создать переменную". В своем примере я использую 2 вопроса, поэтому использую 6 переменных: вопрос 1, ответ 1, вопрос 2, ответ 2, переменная «Правильных ответов» и переменная «Ошибка». При этом, делаем видимыми только последние две.

Напоминаем, что изначально необходимо задать начальное положение слайда по

Задания дня:

1. Выполнение заданий «Викторина»

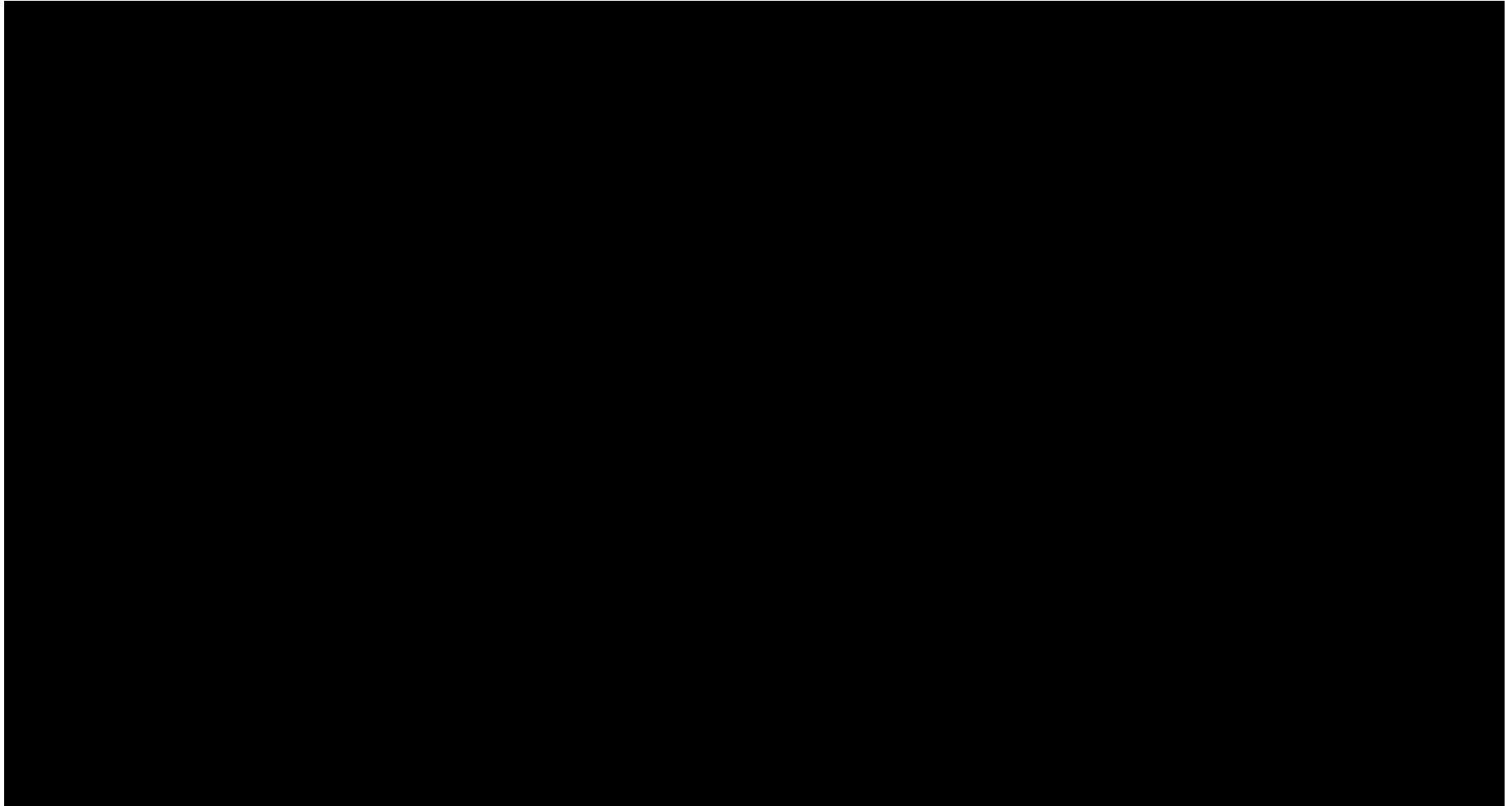
Посмотреть
задание

и «Экскурсия»

Посмотреть
задание



2 день «Встреча с организаторами. Планы на день»



3 день «Работа над проектами»

Ссылка на страницу дня: <https://sites.google.com/view/trilogia-igr/3-%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C?authuser=0>

Игровая трилогия

Главная страница

1 день

2 день

3 день

Критерии оценивания

2. Приглашаем на экскурсию по нашему поселку

3. Викторина для...

4. Свободная тема

Примерный план защиты :

- Название проекта
- Авторы проекта
- Основная идея, цель проекта
- Демонстрация проекта (можно сразу из среды <https://scratch.mit.edu/> или подготовить слайды презентации, сопровождающие Ваш доклад, где вы расскажите какие были использованы стеки (команды), блоки, и т.д., то есть как Вы создавали свой проект, и продемонстрируете Вашу задумку)

Защита проекта может сопровождаться презентацией:

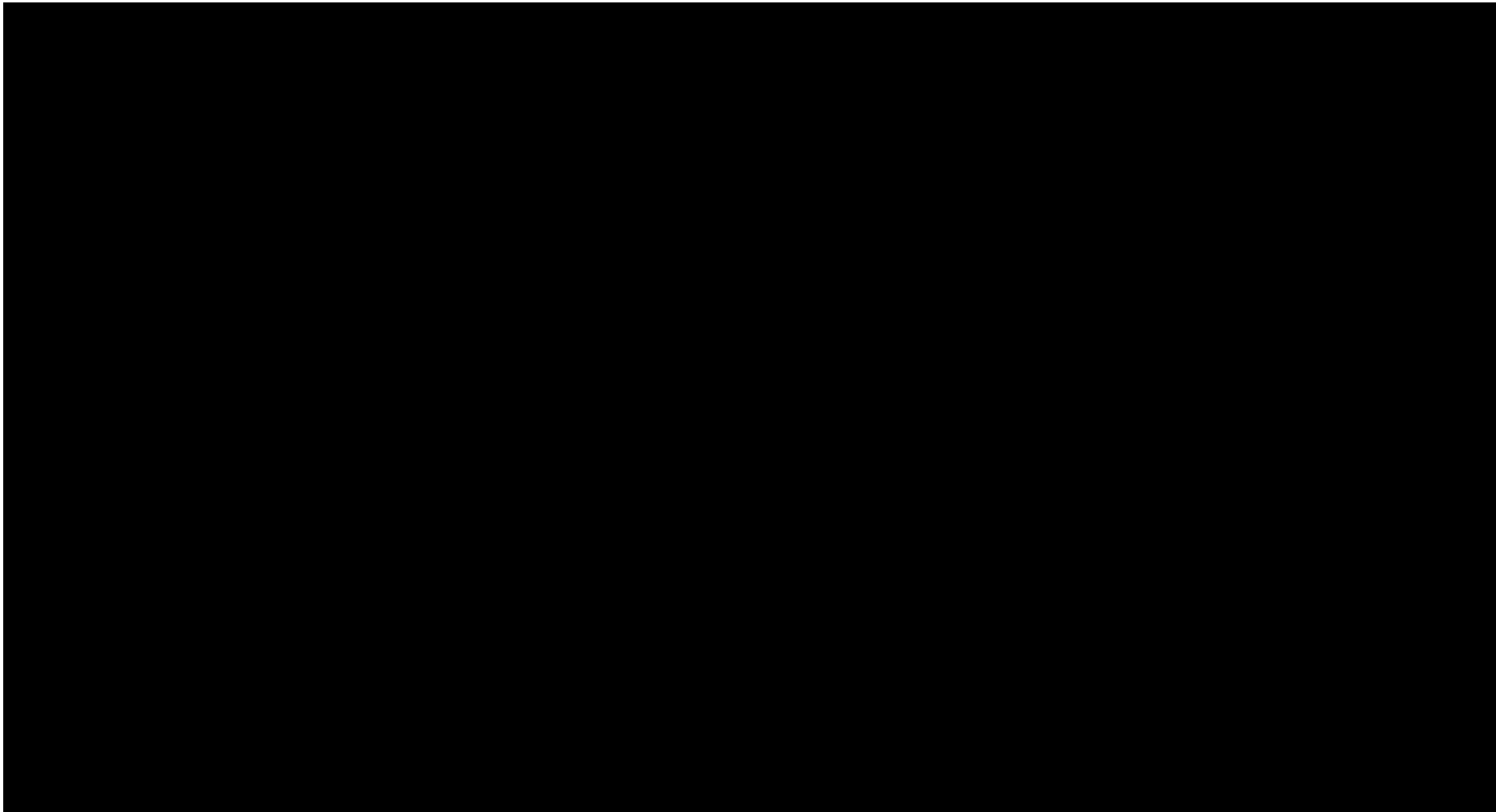
скачать шаблон презентации для защиты проекта

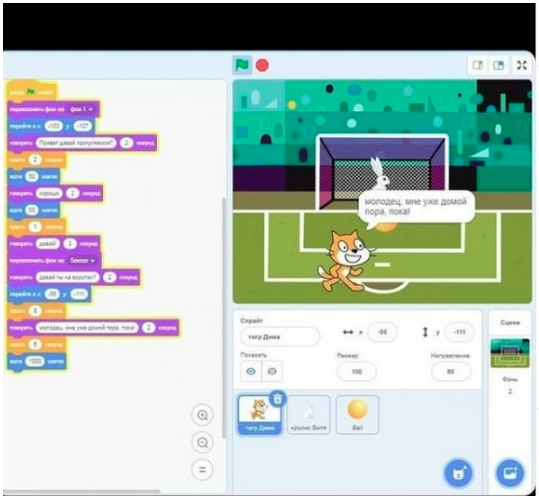
Ваши работы:





Видео «3 день. Защита проектов»





_game_trilogy_ • Подписки

_game_trilogy_ Хотим еще поделиться работой Хабеева Аслана, парень поскромничал и не защитил проект перед всеми, но скинул нам, молодец! Усердно работал все 3 дня. Проект очень хорошо получился!
#игроватрилогия

4 нед.



4 отметок "Нравится"

25 МАРТА



Освещение и обобщение работы команд



<https://www.instagram.com/explore/tags/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F/>

Instagram

Поиск



_game_trilogy_

Отправить сообщение

21 публикаций 40 подписчиков 23 подписок

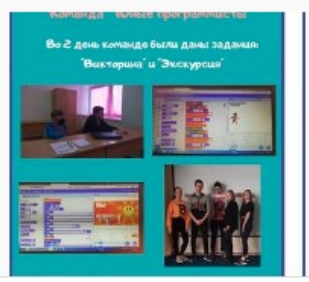
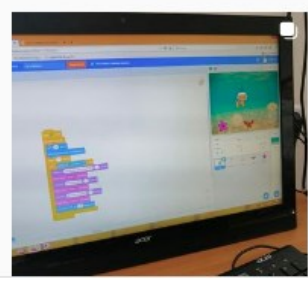
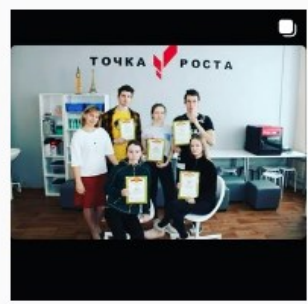
Образовательная сессия
Проект создан для приобщения к программированию играя
[sites.google.com/view/trilogia-igr/главная-страница](https://sites.google.com/view/trilogia-igr/)

Подписаны roza_usranova2, inlaparova5617 и nadezhda_gulieva



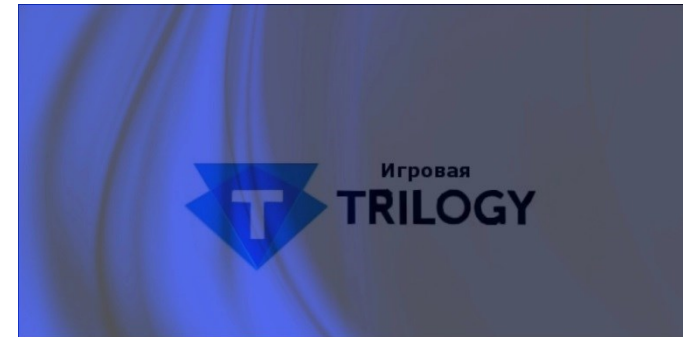
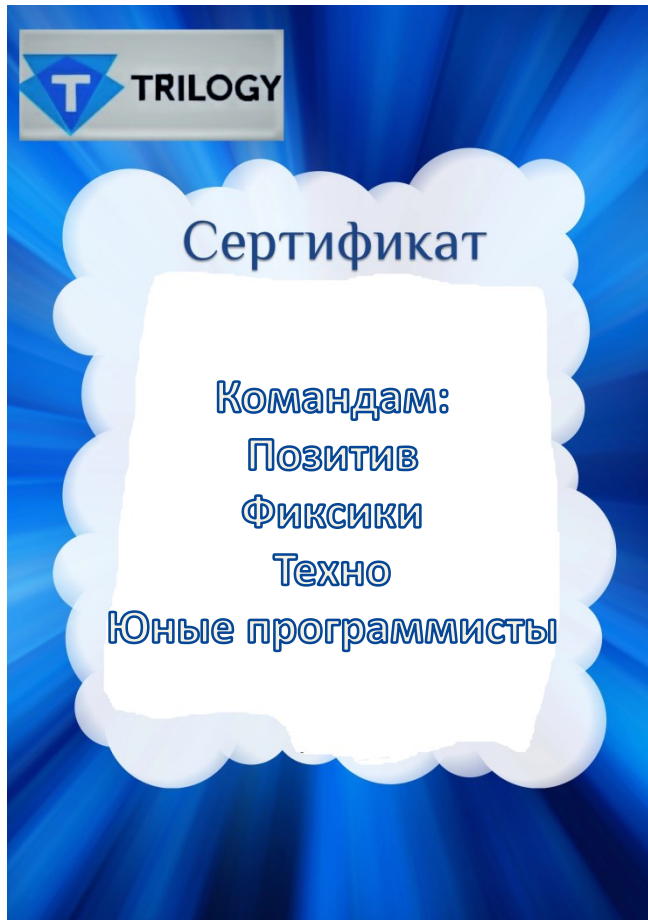
Начало

ПУБЛИКАЦИИ ОТМЕТКИ





Награды ждут своих героев



БЛАГОДАРНОСТЬ

Кураторам команд
Позитив,
Фиксики,
Техно,
Юные программисты
и
учителям информатики

[Посмотреть видео о сессии](#)



Отзывы об образовательной сессии

«Спасибо за предоставленную возможность поучаствовать в таком интересном мероприятии. Я думаю, ребята увидели программирование с другой, интересной и весёлой, нескучной стороны. Мы рады новым встречам.»

*Учитель информатики
МБОУ «Саранпаульская СОШ»
Попова И.Г.*

«Спасибо! Очень увлекательно. Надеемся встретиться на фестивале РОББО. Спасибо команде разработчиков, Вы первые ласточки в нашем районе, кто вообще организовал такую сессию для наших детишек»

*Учитель информатики
МБОУ «Игримская СОШ № 1»
Рабданова Е.Б.*