



Моделирование цифровой образовательной среды, ориентированной на формирование ключевых компетенций XXI века: опыт образовательной организации и перспективы развития проекта

Современная концепция цифровой образовательной среды предполагает

- предоставление учащимся разнообразных возможностей для выбора деятельности и формирования ключевых компетенций XXI века;
- предметно-информационную насыщенность и вариативность цифровой и медиа среды как элемента содержания образования;
- наличие образцов продуктивной и проектной деятельности;
- гибкость, адаптивность информационных и медиа-ресурсов;
- интерактивность, открытость цифровой образовательной среды.

компетентность

коммуникативность

Ученик

Образовательные
ресурсы

Цифровые
технологии

Современные
педагогические
технологии

Цифровой
наставник

креативность

**критическое
мышление**

Коллаборация

среда



ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА



01

Результат проекта

Разработаны нормативно-правовая и организационно-методическая базы инновационной деятельности



02

Результат проекта

Проведена программа ДППО по обучению учителей гимназии межпредметным технологиям на целевых курсах повышения квалификации



03

Результат проекта

Подготовлены и проведены все запланированные сетевые экспертно-аналитические и обучающие вебинары



04

Результат проекта


Метод. рекомендации по распространению модели цифровой образовательной среды, ориентированной на формирование у учащихся ключевых компетенций XXI века

Нормативно-правовая и организационно-методическая базы инновационной деятельности

- ❖ Положение о создании в образовательной организации нормативных и организационно-методических условий системной инновационной деятельности;
- ❖ Положение об организации системы оценки ключевых компетенций XXI века как метапредметных результатов образования учащихся 9-х – 11-х классов;
- ❖ Положение о обеспечении организационно-методических условий реализации в образовательной организации модели цифровой образовательной среды, ориентированной на формирование у учащихся ключевых компетенций XXI века;
- ❖ Положение об интерактивном методическом сетевом кабинете как инструменте усовершенствования содержания и технологий обучения и воспитания в рамках направления «Цифровая образовательная среда и электронное обучение в образовательной организации»

Сайт – пространство взаимодействия всех участников проектной и исследовательской деятельности

ГЛАВНАЯ ГОЛОСОВАНИЕ ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ Войти Зарегистрироваться



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ И ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ - ИНСТРУМЕНТ БУДУЩЕГО

ДОБАВЛЯЙ СВОЙ ПРОЕКТ

ОЦЕНИВАЙ КОММЕНТИРУЙ

ПОБЕЖДАЙ И ВСЕ УЗНАЮТ О ТВОЕМ ПРОЕКТЕ

МАОУ СОШ №8 им. Ц. Л. Куникова © 2017

Школьные дебаты

Дата дебатов: 26.11.2018

Личный кабинет

Выбор команды

Тема: Компьютерные игры. Добро это или зло?

Выберите название команды, которой соответствует ваша точка зрения. В этот период вы можете менять команды, но после завершения этого периода вы не сможете поменять команду.

Компьютерные игры это добро.	Компьютерные игры это зло.
7 учеников (Просмотр)	5 учеников (Просмотр)

До следующего этапа:

02:03:31:34

Дни Часы Минуты Секунды

Платформа создана специально для МАОУ СОШ №8 им. Ц. Л. Куникова

По всем вопросам обращаться к Бетрулико Никите Сергеевну +7 (918) 634-28-24



Школьные дебаты

Дата дебатов: 26.11.2018

Личный кабинет

Решающий раунд

Тема: Компьютерные игры. Добро это или зло?


Сайт: <http://shkoloi-ibateki.ru/>

64% 36%

23 13

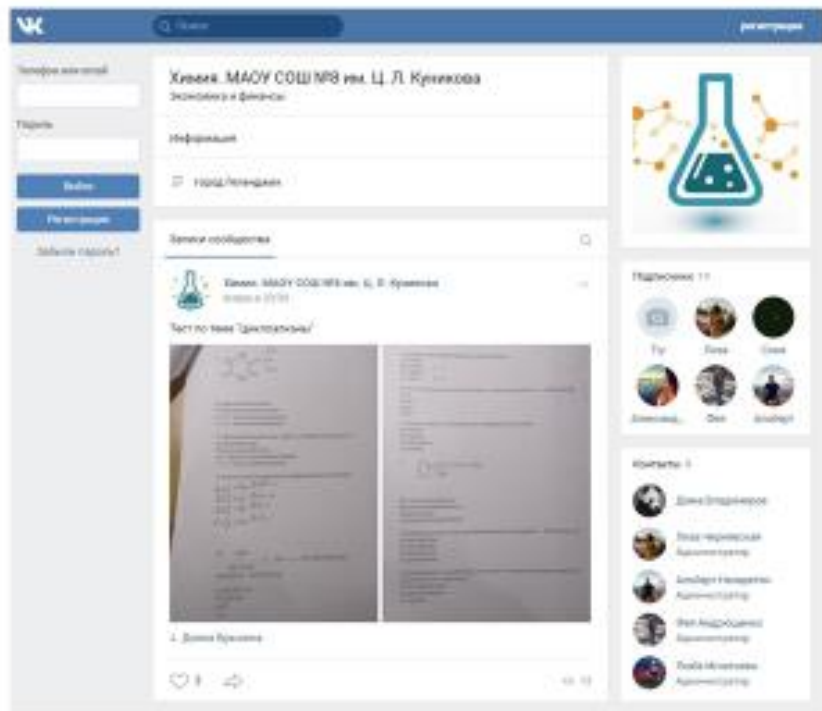
Компьютерные игры это добро. (Прослосовать)	Компьютерные игры это зло. (Прослосовать)
---------------------------------------------	-------------------------------------------

Финальные дебаты:



Цифровые площадки образовательной среды

Группа в контакте - пространство взаимодействия учащихся и учителя



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1. Смешанное обучение (перевернутый класс).

2. Технология развития критического мышления через чтение и письмо.

3. Технология «Дебаты»

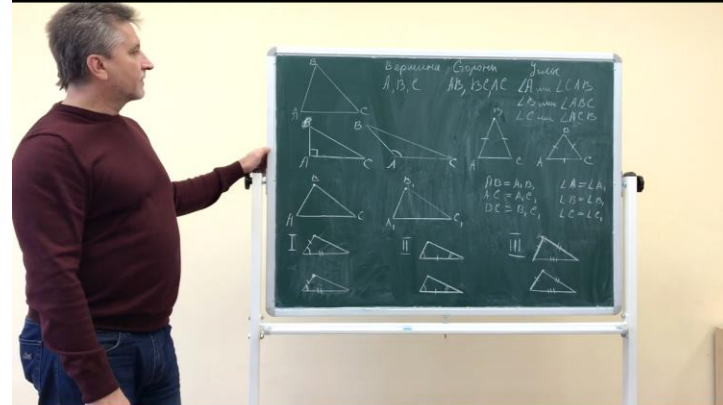
4. Проектные технологии

Фрагмент урока



Обобщающий урок по теме "Треугольники"

Посмотреть позже Поделиться



Варианты Горюхи
A, B, C AB, BC, AC $\angle A$ $\angle B$ $\angle C$
A B C A B C A B C
 $\angle B$ $\angle A$ $\angle C$
 $\angle C$ $\angle A$ $\angle B$

$AB = AB$ $\angle A = \angle A$
 $AC = AC$ $\angle B = \angle B$
 $BC = BC$ $\angle C = \angle C$

I II III

ПОКАЗАТЬ ДРУГИЕ ВИДЕО

0:03 / 4:24

YouTube

создание электронного конструктора мультимедийных и интерактивных уроков;

создание электронного банка методических разработок учителей по использованию ЦОР и электронного обучения в деятельности учителя

включение электронных модулей/курсов в единое образовательное пространство организации как части основных и дополнительных образовательных программ;

создание банка мультимедийных и интерактивных уроков, методических презентаций, обучающих учащихся работе с различными цифровыми ресурсами.