



Более **2500**
образовательных
организаций-партнёров
из **60** регионов



Более **25 000**
обучающихся России
и Казахстана ежегодно



ОМУ

Открытый Молодежный Университет

16 лет

в сфере
дополнительного
образования!

www.vneurochka.ru
www.omu.ru



Более **100** авторских
образовательных
программ



Более **3300** учителей,
прошедших КПК
в очной форме,
15 350 в формате
вебинаров

программа организации дополнительного образования и внеурочной деятельности

«Энергия проектов»

Формирование целостного представления о деятельности современного предприятия, опыт взаимодействия с реальными бизнес-структурами. Профессиональное самоопределение и самовыражение через проектную работу. Участие в проектах от вузов и предприятий для осознанного выбора дальнейшего пути и формирования проектного портфолио. Активная проектная работа в сфере инновационной научно-технической направленности и осознанное профессиональное самоопределение.

«Матрица профессий»

Профориентация по специальностям и по проектным ролям. Проба себя в будущей профессии, рассмотрение перспективы карьерного роста, проверка своих способностей. Получение первого профессионального опыта. Формирование компетенций для презентации и продвижения своих проектов. Овладение искусством системного подхода, использование объективных законов и закономерностей развития техники и на их основе принятие практических творческих решений.

«Территория мастеров»

Творческие пробы на компьютере и в жизни. Возможность узнать больше о себе и своих талантах, выработать навыки эффективной коммуникации. Формирование образа специалиста научно-технического творчества. Приобретение базовых технических знаний и дальнейшее их развитие. Популяризация достижений современной науки и наукоёмких технологий. Мотивация на исследовательскую деятельность, развитие творческих способностей, IT-компетенции, конструкторского и алгоритмического мышления.

«Мир моих интересов»

Увлекательное путешествие в мир открытий. Развитие эрудиции, познавательного интереса и коммуникативных навыков. Особое внимание уделяется развитию креативного мышления, способного генерировать новые идеи. Начало формирования компетенций для исследовательской и проектной деятельности. Создание условий для мотивации детей на инженерное творчество, пробуждение в них интереса к науке и технике.





МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ

Комплексная программа организации
внеурочной деятельности с 1 по 4 класс

Учись играючи



РАЗРАБОТАНА С УЧЁТОМ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС

СИСТЕМНО-
ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ
ПОДХОД

ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ
ТЕХНОЛОГИИ

ФОРМИРОВАНИЕ
ВСЕХ ТИПОВ УУД

1. СООТВЕТСТВУЕТ ТРЁМ ИЗ ПЯТИ НАПРАВЛЕНИЙ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:
 - **общеинтеллектуальное**
 - духовно-нравственное
 - социальная деятельность
2. ЯВЛЯЕТСЯ КОМПЛЕКСНЫМ РЕШЕНИЕМ: полное обеспечение и сопровождение участников образовательного процесса
3. СЛУЖИТ ОСНОВОЙ ДЛЯ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ ОО за счёт реализации инновационной программы и современных образовательных технологий



Программа построена по модульному принципу
и рассчитана на 4 года обучения

«НЕОБЫЧНОЕ В ОБЫЧНОМ»

Знакомство с явлениями
окружающего мира

1
класс

«БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Знакомство со странами
и народами мира

3
класс

«ДРУГОЙ ВЗГЛЯД — ДРУГОЙ МИР»

Знакомство с «параллельными
мирами» человека и природы

2
класс

4
класс

«МАСТЕРАМИ СТАНОВЯТСЯ»

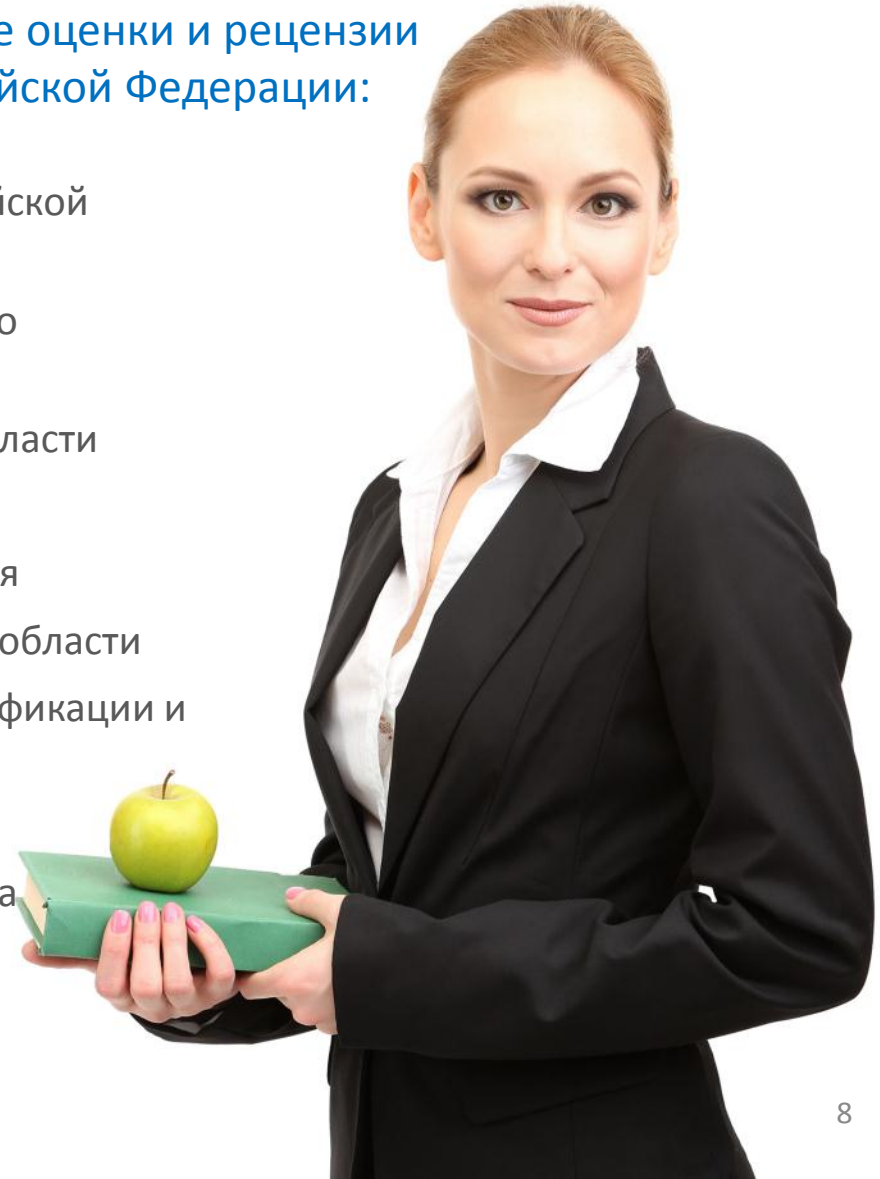
Знакомство с современными
технологиями и технологиями
будущего, в том числе в области ИКТ



Эксперимент проведён в 108 школах, 60 регионах РФ, отобранных на конкурсной основе.

Качество программы подтверждают высокие оценки и отзывы ведущих образовательных институтов Российской Федерации:

- Институт информатизации образования Российской академии наук (РАО)
- Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования
- Министерство образования Нижегородской области
- Министерство образования Иркутской области
- Институт развития образования Пермского края
- Институт развития образования Свердловской области
- Томский областной институт повышения квалификации и переподготовки работников образования
- Комитет по образованию города Барнаула
- Учебно-методический центр города Челябинска
- Администрация ЗАТО Северск





ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НАУЧНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИСТЕМ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ»

СВИДЕТЕЛЬСТВО

№ 75/Э 201

25.05.2015

Негосударственное образовательное учреждение «Открытый молодёжный университет»

является инновационным разработчиком модели авторской школы по реализации сетевых образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

На основании ст. 16 ФЗ «Об образовании в РФ» № 273 от 29.12.2012 г.; экспертного заключения ФГБНУ «Институт развития образовательных систем РАО» № 23-Т от 05.05.15 г., утверждённого решением Учёного совета ФГБНУ «Институт развития образовательных систем РАО» протокол №112 от 07.05.15 г.

Директор
ФГБНУ «Институт развития образовательных систем РАО»



Куровский В. Н.

“Необычное в обычном”

Образовательная программа
внеурочной деятельности для 1 класса



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «НЕОБЫЧНОЕ В ОБЫЧНОМ» ДЛЯ 1 КЛАССА

ОТКРЫТЫЙ
МОЛОДЕЖНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

ОМУ

ПРИРОДА И ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ

Пузыри
Жизнь в океане
Мыши
Камни
Органы чувств
Собака – друг человека
Необычные природные явления
Океаны
Времена года
Стекло
Вода
Растения-экстремалы
Космос
Самые-самые

ГУМАНИТАРНАЯ СФЕРА

Леший и Ко
Книжки
Портфолио
8 Марта
Бумага
Спортивные игры
Новогодние приключения
Слова-иностранцы
Олимпийские игры
Фразеологизмы
Богатыри
Бюджет

МАТЕМАТИКА И ТЕХНИКА

Цифра 3
Система счёта
Головоломки
Время

ХУДОЖЕСТВЕННО- ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ

Узоры
Мода

ПРАЗДНИК ПОРТФОЛИО ПОСВЯЩЕНИЕ В ИССЛЕДОВАТЕЛИ





Весь образовательный контент распределяется на работу обучающегося в классе с использованием онлайн-ресурсов программы и самостоятельную работу дома с помощью образовательно-игрового портала «Кувирком»



Интерактивное обеспечение всех занятий:



Состоит из разделов:

- стартовый ролик
- слайды
- чтение в игровой форме
- интерактивные игры



Готовые, детально прописанные материалы для 33 занятий:

Тема занятия: «Камни»

УЧИТЕЛЬ

ЭКРАН (интерактивная доска)

УЧАЩИЕСЯ

Организационный момент:

- приветственное слово, эмоциональный настрой;
- целевая установка на эффективную работу.



Смотрят ролик.

Подготовка и изучение нового материала

— Ребята, если внимательно посмотреть на окружающий мир, то можно увидеть, как много камней вокруг нас.

Давайте вместе вспомним, где мы встречаем их? В каких ситуациях их используют?

— Что вы можете сказать про камни? Какие они? Размеры, вес, твердость, прочность, цвет? Вы, наверное, знаете, что камни бывают разные — хрупкие и прочные, гладкие и не очень, большие и маленькие?

На экране появляются картинки с изображением разнообразного применения камня.

1. Камень — прочный и долговечный материал, поэтому люди строят из него дома.



— Дети называют свои варианты.

— *Большие и маленькие, тяжелые, прочные, хрупкие, твердые, разных цветов, гладкие и шершавые.*

МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ

НЕОБЫЧНОЕ В ОБЫЧНОМ

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ

Цифра ТРИ

Посмотри на рисунок и ответь на вопросы:

Сколько городов посетил Хэллик в этом году? _____

В каком городе Хэллик был чаще? _____

Сосчитай, сколько раз он был в этом городе? _____

В каком городе Хэллик был реже всего? _____

Найди число 3 в словах и обведи его карандашом.

Сколько сестричек у весёлой синички?

Посмотри-ка, сколько углов у треугольника?

Сколько раз актриса чихнула сегодня утром?

Сколько птенцов в гнезде у стрижей?

Сколько конфет ухитрился взять Незнайка?

Раскрась картинку, используя только 3 основных цвета

Камни

Задача 1. Сосчитай, сколько треугольных камешков на поверхности волшебного камня?

Задача 2. Сосчитай, сколько камешков, синего, красного и белого цвета, расположила в своем саду, чтобы в результате их получилось было равно количеству камешков цвета не названного.

Красный	Белый
Синий	Зеленый
Желтый	Черный

Задача 3. Изобрази отсюда картину. Вспомни название камня и его цвет.

АГАТ	ГРАНИТ	МАРМАР	ОПАЛ
КОСМУШ	МАРАКА	РУБИН	САПФИР
АМТИТ	САХАР	ЗАБАВ	ОПАЛ
ШАМА	КАРЦ		

Жизнь в океане

Задача 1. Найди все обозначенные существительные. Обведи их кружком.

Задача 2. Каким цветом стрелками на этой картинке?

Задача 3. Заполни и дополни картинку.

Игровая
деятельность

ДОМА

выполнение игровых заданий на портале «Кувирком».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ РЕФЛЕКСИЯ

[3–4 минуты]

Определение значимых аспектов занятия для обучающихся, уточняющие вопросы. Сообщение информации о задании на образовательно-игровом портале.

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ (ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА)

[10 минут]

По теме занятия, направленное на развитие образного и логического мышления; поддержку мотивации к познанию и развитию.

РАЗМИНКА

[2 минуты]

Зрительная, дыхательная, физическая разминка.

СМЫСЛОВОЕ ЧТЕНИЕ ТЕХНИКА ЧТЕНИЯ

[3–4 минуты]

тренажёр для чтения на скорость, вопросы на понимание смысла текста.

В КЛАССЕ/ДОМА

исследовательская, творческая, проектная деятельность.

Познавательная
деятельность

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

[3 минуты]

Проверка посещаемости и успешности прохождения игр на портале; просмотр видеоролика, определение темы занятия, определение цели занятия; создание условий для успешного включения в деятельность.

АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ

[5 минут]

Актуализация прежних знаний, навыков и умений, непосредственно связанных с темой занятия; актуализация соответствующих познавательных процессов и мыслительных операций.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗНАНИЙ

[7 минут]

Усвоение новых знаний и способов действий. Работа в рабочей тетради. 2–3 задания в занятии.

РАЗМИНКА

[2 минуты]

Зрительная, дыхательная, физическая разминка.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗНАНИЙ

[7 минут]

Усвоение новых знаний и способов действий. Работа в рабочей тетради. 2–3 задания в занятии.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА

[6 минут]

Развитие памяти, внимания, логического мышления; нацеленности на результат; получение и закрепление знаний. 1–2 за занятие.



- Разминки на занятиях: дыхательная, зрительная, двигательная
- Чередование разных видов деятельности
- Яркие простые цвета обучающих материалов и портала
- Учёт возрастных особенностей младших школьников
- Полное соответствие СанПин



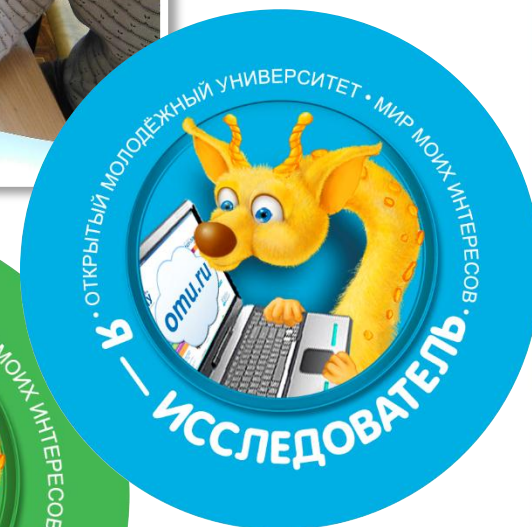
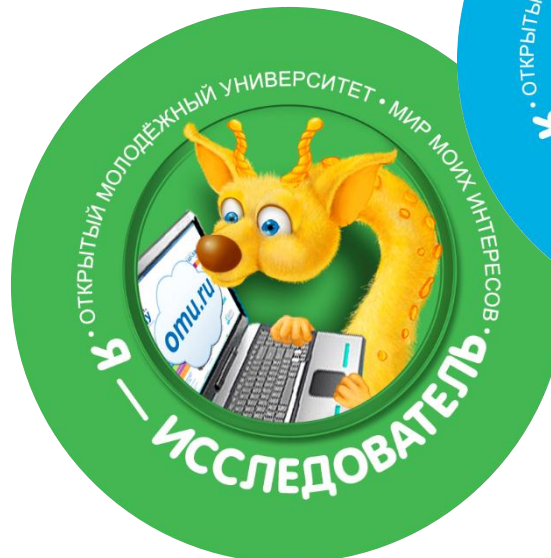
Ресурс для реализации дифференцированного подхода и организации самостоятельной работы школьников.

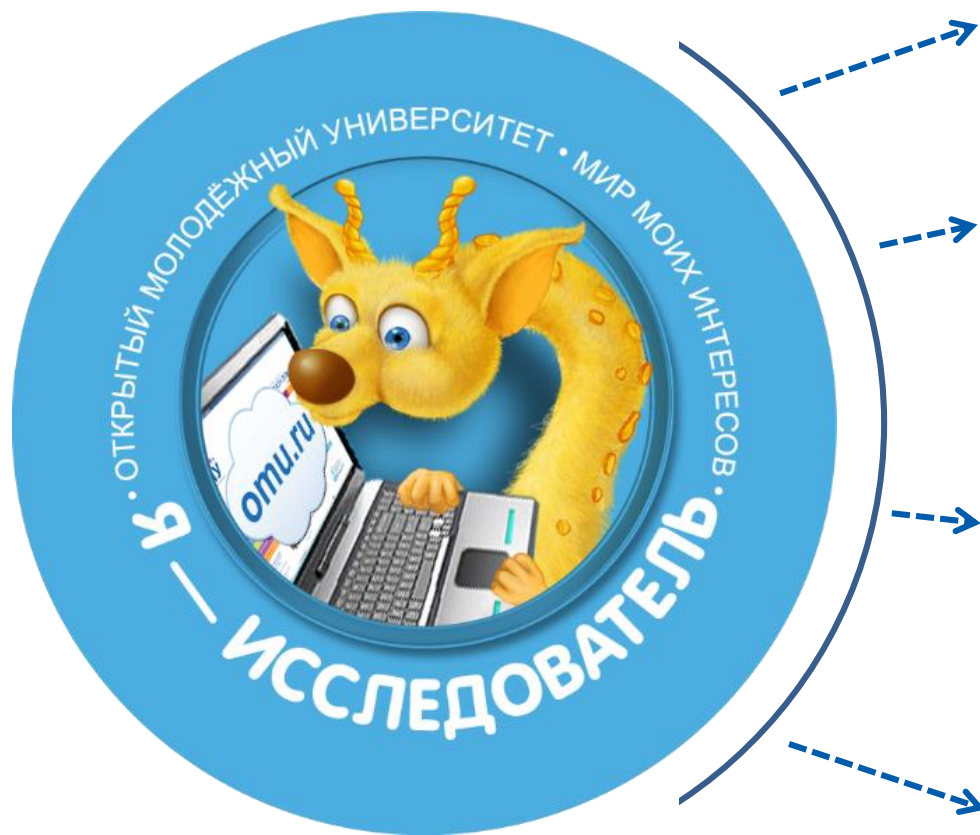
Содержит дополнительные развивающие игры по тематике каждого модуля программы.

Служит основой для внедрения и реализации:

- Дистанционных технологий
- ИКТ-технологий
- Технологии включения родителей в образовательный процесс
- Технологии электронного портфолио







Включение педагога в КПК для обеспечения высокого качества организации учебного процесса

Проведение мероприятий для обеспечения повышения мотивации обучающихся

Проведение мониторингов и представление результатов для:

- Оценки эффективности обучающихся
- Публичного признания успешного опыта
- Выстраивания индивидуальных образовательных траекторий

Выстраивание работы с родителями для включения семей в воспитательные процессы:

- Совместная проектная деятельность
- Формирование портфолио достижений

1000 мест

Обучение по программе за счёт ОМУ



ДРУГОЙ ВЗГЛЯД
МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ
ДРУГОЙ МИР

- Познание мира глазами животных и явлений природы
- Исследование «параллельных миров» человека и животных
- Развитие образного мышления



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «ДРУГОЙ ВЗГЛЯД — ДРУГОЙ МИР» ДЛЯ 2 КЛАССА

Открытый
Молодёжный
Университет

ОМУ

МОЙ МИР

Успевай-ка!
Пикник
Карта желаний
Моя семья

Внеклассное мероприятие «Фотокросс»



МИР ТЕХНИКИ

Автомобили
Водные суда
Летательные аппараты
Роботы

Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»

МИР ВОКРУГ МЕНЯ

Зарождение жизни
Всюду — жизнь!
Необычные животные

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»



«СТАРЫЙ» МИР

Русские полководцы
Звёзды и созвездия
Древнее оружие
Памятники культуры

Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс „Древний мир“»

ПРАЗДНИКИ И ПОДАРКИ В НАШЕЙ ЖИЗНИ

Праздник в доме
Подарки
Рождество
Игрушки

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»



МИР СЛОВА

Название предметов
Басни
Названия животных
Знаки

Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»

МИР ТВОРЧЕСТВА

Декорирование
Фотография
Карвинг
Письма и открытки

Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»



ОТКРЫТЫЙ МИР

Необычное на столе
Национальный костюм
Этикет
Деньги
Профессии

Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Внеклассное мероприятие «Праздник „Достижений“»



Форма 2+1

1 час в классе,
1 час самостоятельной работы дома
+ 1 час внеклассных мероприятий



В КЛАССЕ



- Конспект занятия
- Интерактивный электронный учебник
- Рабочая тетрадь

Личный кабинет учителя



ДОМА



- Портал «Омунит»

Личный кабинет обучающегося



В КЛАССЕ/ДОМА



- Внеклассные мероприятия

Кейсы



Другой Взгляд – другой Мир

МИР МОИХ
ИНТЕРЕСОВ



Творчество. Карвинг



ЗАНОВО



22

РОЖДЕСТВО

Задание 1. Ты уже узнал, что Иисус родился в пещере, но у этой пещеры было своё название. Именно оно зашифровано в задании. Собери и правильно расставь все буквы, спрятанные на картинке, и ты узнаешь, как называлась эта пещера.



Ответ:

--	--	--	--	--	--

Задание 2. Найди все подарки, которые оказались разбросанными по комнате. Контуры пропавших подарков под ёлкой помогут тебе найти их.



ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

23

Задание 1. Сделай свой снежный шар. Тебе потребуется небольшая банка с закручивающейся крышкой, водостойкий клей, блёстки, маленькие игрушки, дистиллированная вода, глицерин.



1. К крышке, на внутреннюю сторону приклеиваем игрушки, создавая нашу новогоднюю композицию.
2. Как только игрушки приклеятся к крышке, засыпаем в банку блёстки.
3. Заливаем воду и глицерин примерно в соотношении 1:1.
4. Плотнo закрываем крышку. Переворачиваем — и волшебная банка готова!

Задание 2. А теперь посмотри с родителями видеоролик и ответь на вопросы. Подчеркни верный вариант ответа.

Какое дерево срубил Бонифаций перед слушателями в лесу?

- 1) тополь, 2) дуб, 3) берёзу.

В какой стране появилась традиция — взрывать рождественскую хлопушку с пожеланиями?

- 1) Германия, 2) Англия, 3) Дания.

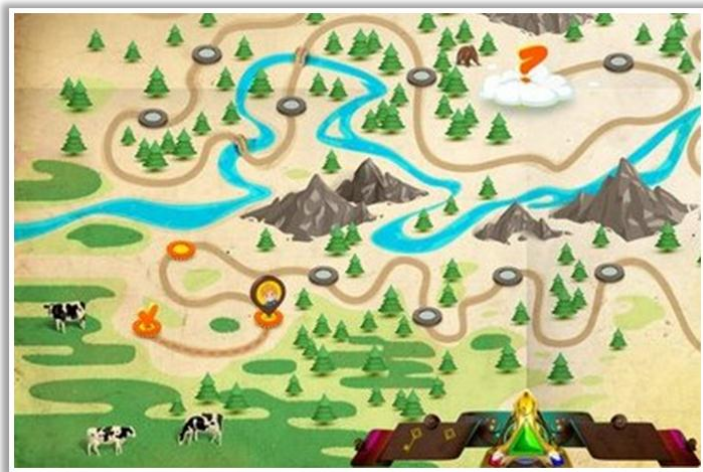
Что англичане делают с рождественским пудингом перед тем, как съесть его?

- 1) взрывают, 2) поджигают, 3) засушивают.

код доступа (пароль)

Три первые буквы пароля ты найдёшь в названии пещеры, где родился Иисус. Цифры правильных ответов на вопросы — это три последние цифры пароля.

--	--	--	--	--	--



ОМУНИТ — магическая палатка, в ней электронное портфолио, карта учебных игр, личный кабинет, интересное задание к каждой теме





КЕЙС «ФОТОКРОСС»



ПРАЗДНИК «ДЕНЬ ПЛЕМЕНИ»



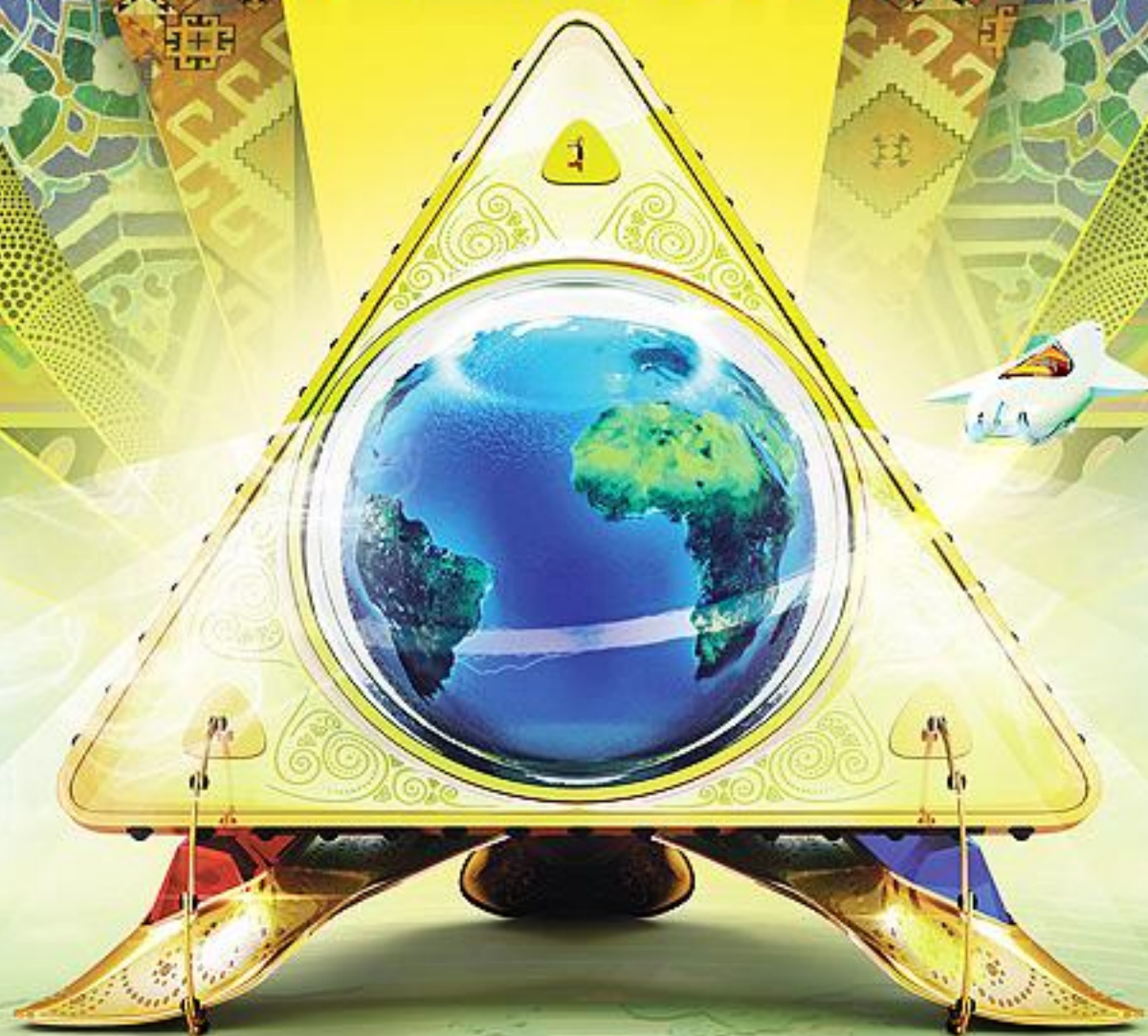
КЕЙС «ДРЕВНИЙ МИР. ПЛЕМЯ»



ПРАЗДНИК НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ

1 КЛАСС	2 КЛАСС
ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК ДЛЯ РАБОТЫ В КЛАССЕ	
1 час в классе + 1 час дома в неделю	1 час в классе + 1 час дома; 9 внеклассных мероприятий (4 часа в месяц)
РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ	
1 модуль = 1 страница	1 модуль = 2 страницы Только после выполнения задания в тетради ученики получают «ключ» для доступа на портал
ПОРТАЛЫ	
Kuvirkom.com 32 занятия по 6 мини-игр	Omunit.ru (поддержка на мобильных устройствах) 32 занятия + 1 сетевая игра
ПЕРСОНАЛЬНОЕ ЭЛЕКТРОННОЕ ПОРТФОЛИО	
<ul style="list-style-type: none"> • Личная страничка • Мои достижения 	<ul style="list-style-type: none"> • Личная страничка • Мои интересы • Мои цели • Мои достижения • Что нового? • Что говорят обо мне • Галерея творческих работ
ПЕРСОНАЖИ	
Герой Хэлпик	Много героев Каждое занятие ведёт свой герой
ИТОГОВОЕ СОБЫТИЕ	
Праздник портфолио	Праздник достижений

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ» ДЛЯ 3 КЛАССА

Открытый
Молодёжный
Университет

ОМУ

Занятие «Миссия началась»

Раздел «Страны с пёстрой культурной мозаикой»

Занятие «Китай»

Занятие «Мексика»

Тематическая игра «Тайна храма Атона»

Викторина «Китай, Мексика, Египет»



Занятие «Франция»

Занятие «Новая Зеландия»

Тематическая игра «Искатели приключений»

Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»



Занятие «Италия»

Занятие «Турция»

Тематическая игра «Учёные и смелые»

Викторина «Италия, Турция, Бразилия»



Занятие «Узбекистан»

Занятие «ЮАР»

Тематическая игра «Восточная экзотика»

Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»



Раздел «Высокотехнологичные страны»

Занятие «Финляндия»

Занятие «Сингапур»

Тематическая игра «Детективная история»

Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»

Занятие «Германия»

Занятие «Австралия»

Тематическая игра «Экспедиция в Африку»

Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»

Занятие «Грузия»

Занятие «Гренландия»

Тематическая игра «Трансильванские приключения»

Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»

Занятие «США»

Занятие «Россия»

Тематическая игра «Любопытные марсиане»

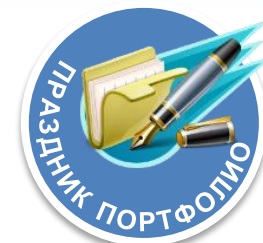
Викторина или телемост «США, Россия, Канада»

Подведение итогов — занятие «Мультикультурный саммит»



Форма 2+2

2 часа в классе,
1 час самостоятельной работы дома
+ 1 час внеклассных мероприятий (викторин, телемостов)



В КЛАССЕ



- Конспект занятия
- Интерактивный электронный учебник
- Рабочая тетрадь

Личный кабинет учителя



ДОМА



- Портал «Омурия»

Личный кабинет обучающегося



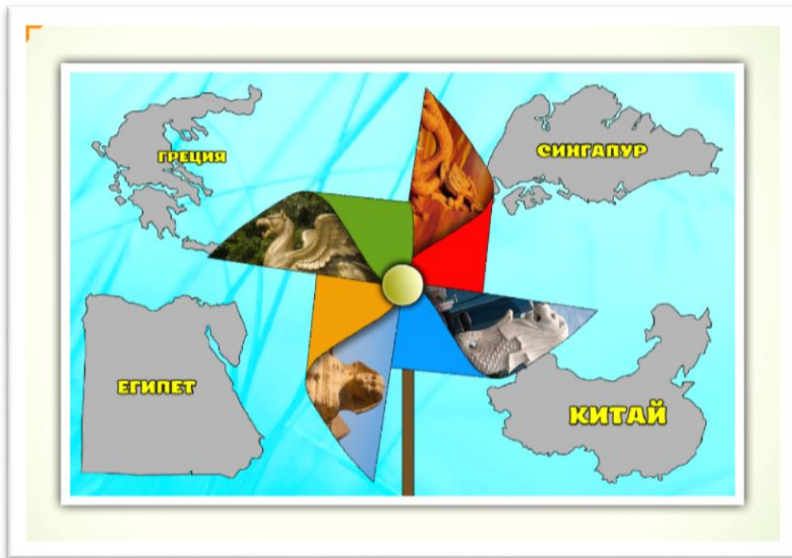
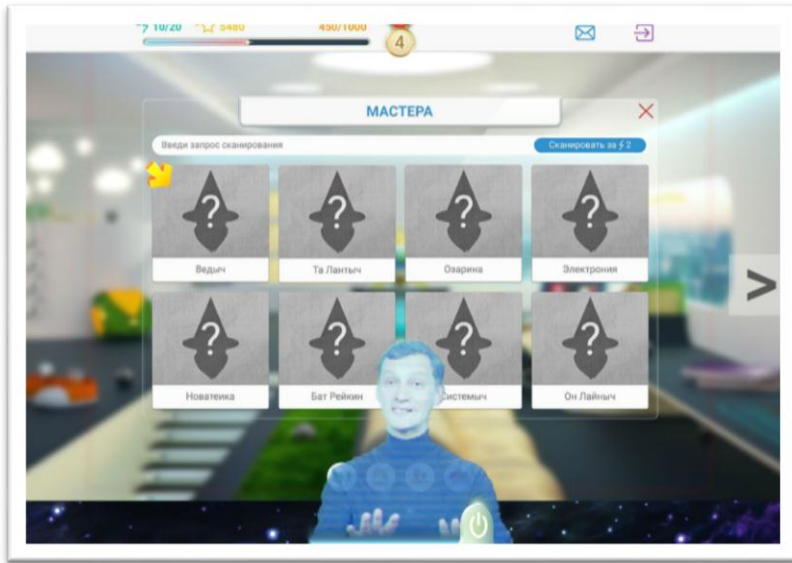
В КЛАССЕ/ДОМА



- Внеклассные мероприятия

Кейсы







Рабочая тетрадь

Игровой образовательный портал

OMURIA.RU

МОЁ ПОРТФОЛИО

Владимир
Николаевич
Иванов

СТРАН ОТКРЫТО: 6 ИЗ 48

ПОСЛЕДНИЕ ОТКРЫТЫЕ

Франция Канада Гондурас

МОИ ЗАМЕТКИ	9999	9999
ТЕМЫ	ВСЕГО	ЛИЧНЫЕ
Здоровье и спорт	27	4
Наука и техника	72	2
Искусство и культура	12	1
Путешествия и география	8	0
История и общество	32	18
Информационные технологии	14	5

ЧТО-ТО ЕЩЁ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pi penatibus nascetur n nulla luctu mollis orci odio.

10/20 5480 450/1000 4

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА

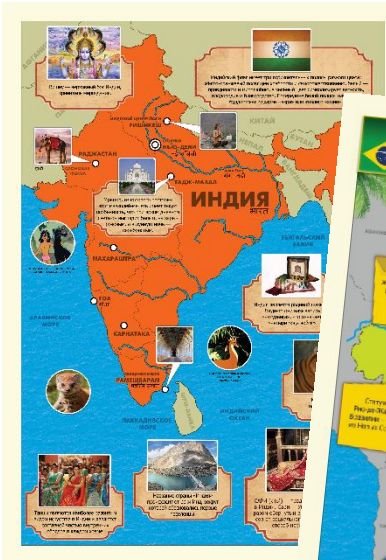
Энциклопедия Все заметки Мои заметки + Добавить заметку

Наука и техника

Grid of educational cards with images and placeholder text:

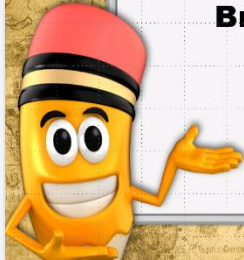
- Robot: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean. Новая заметка
- Rocket: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean. 20
- Einstein: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean. 20
- Space station: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean. Новая заметка
- Dinosaur: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean. 20
- Person: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean
- DNA: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean

Настольные игры



Викторина

Узбекистан
Турция
Египет



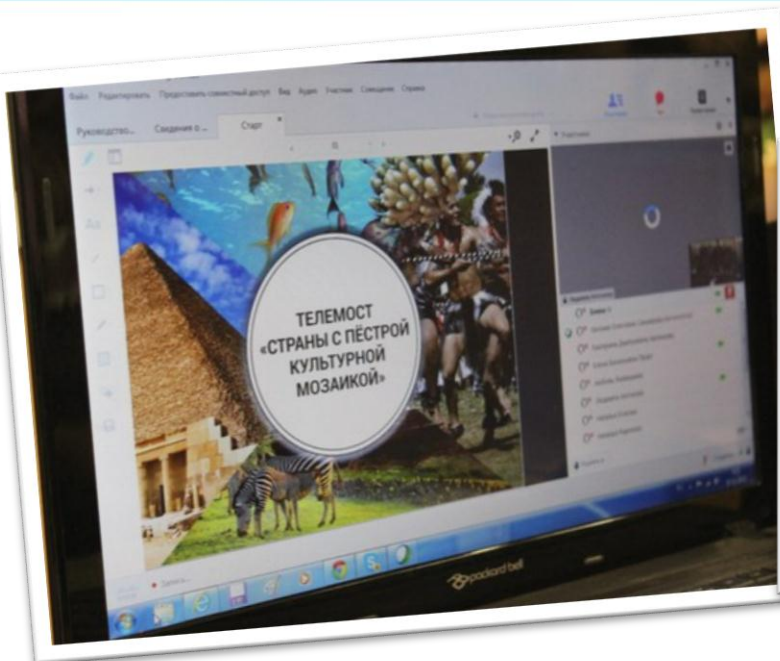
Викторина

Великобритания
Германия
США



Викторины

Онлайн-телемосты



Новые герои – мастера



МИР
МОИХ ИНТЕРЕСОВ

МАСТЕРАМИ СТАНОВЯТСЯ



Мои идеи и изобретения

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «МАСТЕРАМИ СТАНОВЯТСЯ» ДЛЯ 4 КЛАССА

Вводное занятие «Полёт в Небесный город»

Раздел I. «Проектирование решения»

Знакомство с Мироцентром

Лаборатория мастера Та Лантыча

Лаборатория мастера Он Лайныча

Внеклассное мероприятие

Лаборатория мастера Новатики

Лаборатория мастера Он Лайныча

Лаборатория мастера Бат Рейкина

Внеклассное мероприятие

Подведение итогов полугодия в формате
игры живого действия

Раздел II. «Проектирование мира»

Лаборатория мастера Системыча

Лаборатория мастера Та Лантыча

Внеклассное мероприятие

Лаборатория мастера Новатики.
Промышленный дизайн

Лаборатория мастера Он Лайныча

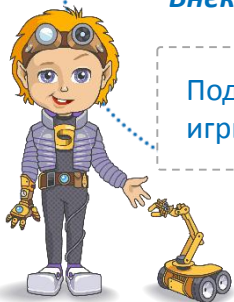
Лаборатория мастера Бат Рейкина

Лаборатория мастера Озарины

Лаборатория мастера Электронии

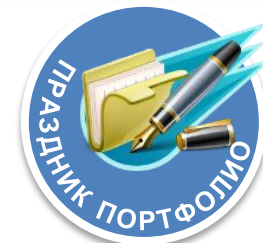
Внеклассное мероприятие

Итоговое событие «Фестиваль миров»





Обучающийся работает в классе, используя ресурсы программы, и самостоятельно дома на образовательном портале «Мироцентр»



В КЛАССЕ



- Технологическая карта занятия
- Интерактивный электронный учебник
- Комплект материалов для учащихся к каждому занятию

Личный кабинет учителя



ДОМА



- Портал «Мироцентр»
- Папка-портфолио «Мои идеи и изобретения»

Личный кабинет обучающегося



В КЛАССЕ/ДОМА



- Внеклассные мероприятия. Кейсы образовательных экспедиций

Кейсы



СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ В ПРОГРАММЕ «МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ. МАСТЕРАМИ СТАНОВЯТСЯ». 1 ЗАНЯТИЕ







ОТКРЫТЫЕ МЫСЛИ

Выбери тот ответ, который первым приходит в голову.

Однажды Та Лаптыча спросили: — Что такое «не лапте, не кусает, а в дом не пускает»? — Духанник, сканер сетчатки глаза, бстроанный в глазах, домашний медведь Миша, хозяин квартиры, не ждущий гостей. Вариантов может быть огромное количество! — не задумываясь ответил мастер.

Когда тише — днём или ночью?

Кто быстрее — машина или человек?

Можно ли зарядить телефон без розетки?

Кто больше — мышь или слон?

МИР моих интересов

Приветствую вас, земные взрослые!

Если это задание вас в руках, з-начит, ваш юный исследователь наконец-то уловил все секреты жизни Мастеров и создать свой собственный мир. Он появится на планете Небесно-голова, головной волонтер в самом забавном и сильном мире!

Я расскажу вам о своем городе.

Небесный город состоит из чипов, которые создают его жителей. А симулянт уже в том восемь стальных мастеров, кардан — этакое световое дело. Все созданные люди находятся в главном здании города — Мисковитте.

Впервые в истории Небесного города мастера откроют секреты своим лабораторным жителям другой планеты — вашу исследовательскую лабораторию жителей другой планеты — вашему исследователю и его друзьям.

Тех, кто пройдет весь путь создания мира до конца, ждет великое событие — **Фестиваль миров!** Это самый грандиозный праздник Небесной головы — на нем и поощряют создателей лучших миров в изобретательстве. Поэтому за честь создавать лучших мастеров в изобретательстве. Поэтому за честь, если бы тоже принять в нем участие.

Что делать, если возникнут вопросы?
Для этого есть:
• Сайт: <http://isecolab.ru/>
• Телефон горячей линии: 8-800-7008-028.
• Группы в соцсетях: ВКонтакте, Открытый Молодёжный Университет.

До встречи!

Мисковитте,
Верховный мастер наук, технологий и волшебства,
главный житель Небесно-голова

Приветствую тебя, исследователь!
Добро пожаловать в Небесный город!
Теперь ты — создатель «миров»
и с этого момента твоя жизнь изменится!
Небесно-голова, ты уже знаешь, что Небесный город — самый красивый и интересный мир во всем мире, созданный мастером Та Лаптычей. Он состоит из чипов, которые создают жителей. Та Лаптыча, Навитика, О-Линчича, Бай Рубича, Системича, Озарина и Электронича.

Впервые в истории Небесного города
мастера откроют секреты своим лабораторным жителям другой планеты — тебе и твоим друзьям!

Возможно, мое предложение создавать миром всего лишь индивидуальное дело. Но ты прошел основательную подготовку, ты — исследователь, и в итоге, ты мастер! Ты — мастер!

Если ты готов, сейчас скажи в Мисковитте тебе тему «миров» и создавай мир!

Весь мир ждет великое событие — **Фестиваль миров!** Это самый грандиозный праздник Миров в изобретательстве, на нем и поощряют создателей лучших миров в изобретательстве.

А пока в дар тебе и твоим самым близким — игру для изготовления изобретателей «Исследователь». Идай в нее с родителями, друзьями!

Удачи!

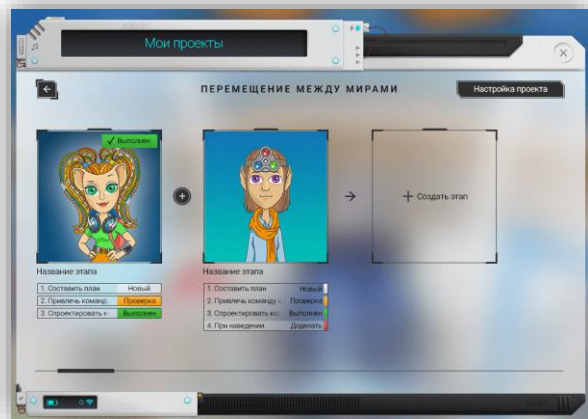
Верховный мастер наук, технологий и волшебства,
главный житель Небесного города

Мисковитте,
Верховный мастер наук, технологий и волшебства,
главный житель Небесного города

РЕЗУЛЬТАТ:
КИНО И МУЛЬТФИЛЬМЫ В 3D,
3D В НАУКЕ И ОБРАЗОВАНИИ,
3D В ИСКУССТВЕ И РЕКЛАМЕ

УЧАСТНИКИ:
ИЗОБРЕТАТЕЛИ НАНО-РОБОТОВ
УЧЕННЫЕ-МЕДИКИ,
ПАЦИЕНТЫ

ИДЕЯ:
УЛУЧШИТЬ НАГЛЯДНОСТЬ И ПРЕДСТАВИТЬ ОБЪЕКТЫ В ТРЕХ ИЗМЕРЕНИЯХ



незабываемо



азартно



атмосферно



ярко



весело

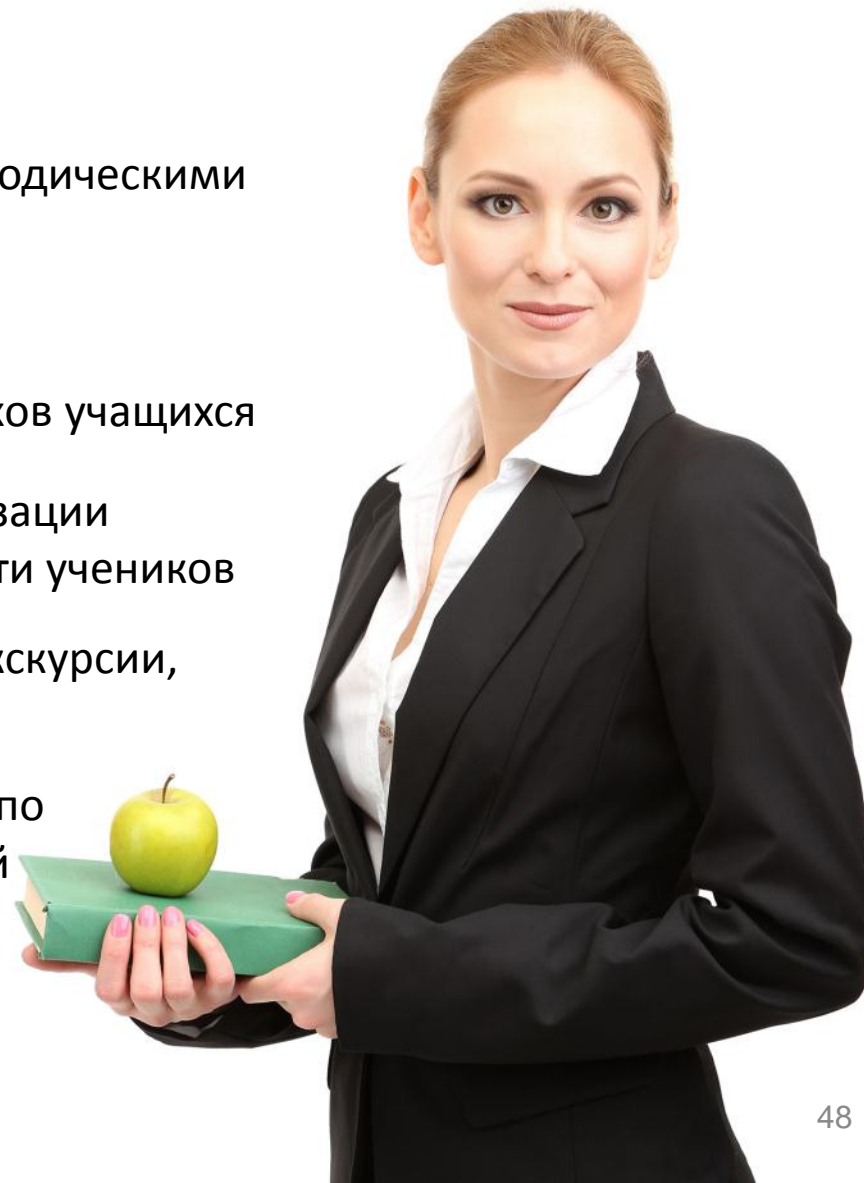


познавательно

ЛЕГЕНДА ПРОГРАММЫ



- ✓ готовая образовательная программа
- ✓ подробный план-конспект занятий с методическими указаниями
- ✓ электронный учебник
- ✓ личный кабинет для отслеживания успехов учащихся
- ✓ дополнительные материалы для организации самостоятельной проектной деятельности учеников
- ✓ программа внеурочных мероприятий: экскурсии, конкурсы, выставки и т.д.
- ✓ стажировочная площадка для обучения по внедрению образовательных технологий



1 ЭТАП

Поступление
в Академию
образовательных
технологий



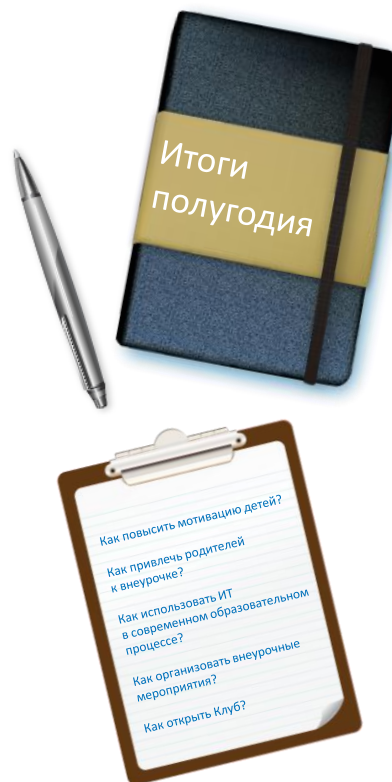
2 ЭТАП

Организация
стажировочного
пространства в ЛК



3 ЭТАП

Погружение
в практику на портале
Exterium



4 ЭТАП

Внедрение
внеурочной
деятельности
в формате клуба



«Проектирование и формирование современного образовательного пространства младших школьников при реализации ФГОС»



**ШКОЛА
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**
курс



**КЛАССНОЕ
РОДИТЕЛЬСКОЕ
СОБРАНИЕ**
курс



**ТЕХНОЛОГИЯ
СМЕШАННОГО
ОБУЧЕНИЯ**
курс



**ТЕХНОЛОГИЯ
ПОВЫШЕНИЯ
МОТИВАЦИИ
ШКОЛЬНИКОВ**
курс



**СЕКРЕТЫ
УСПЕШНЫХ
ПРЕЗЕНТАЦИЙ**
курс



**ФОРМИРОВАНИЕ
АКТИВНОЙ ПОЗИЦИИ
РОДИТЕЛЕЙ**
курс



**ОТКРЫВАЕМ
ДЕТСКИЙ КЛУБ**
курс



**ТЕХНОЛОГИЯ
ОРГАНИЗАЦИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
СОБЫТИЙ**
курс



«Реализация сетевых образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»



Ключевые моменты
организации образовательного
процесса



Методический конструктор
занятий по развитию
образного мышления



Геймификация
в образовательном
процессе



Технология повышения
мотивации младших
школьников



Технологии организации
и проведения
образовательных
событий



ШКОЛА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Ограниченный доступ: 30 дней



ПРОГРАММЫ

КУРСЫ

ЗАДАЧНИКИ

СООБЩЕСТВА



Академия образовательных технологий

ЭКСПЕРТЫ ПО КУРСУ



ВЫПУСКНИКИ



Обучение дома
в удобное время

Индивидуальная траектория
развития в соответствии
с образовательным запросом

От теории к реальной
практике, обучение через
опыт

Познавательный материал
в современном формате:
минимум текста, акцент на
видеоролики, презентации,
игры-симуляторы

Мгновенная обратная связь.
Возможность
самостоятельно оценить
уровень своих знаний и
получить рекомендации

1120 обученных педагогов (1–4 классов) в 2015–2016 г.

1460 обученных педагогов (1–4 классов) в 2016–2017 г.

ПРЕИМУЩЕСТВА

**Дистанционный
формат**



**Участие в стажировке
для педагогов бесплатно**

**Погружение
в практику**



**Участие экспертов
и методическая поддержка
со стороны профессионалов**

**Знакомство с опытом
других школ в формате
передачи реального
опыта от коллег коллегам**



**Инструменты для
создания современной
образовательной среды**

Моя страница

- Главная
- Настройки
- Сообщения
- Задачи
- Новости
- Мероприятия
- Статистика
- Помощь



Повторный запуск веб-квеста
«Дневник геймификатора».

31 января 2017



Образовательный квест
«Посвящение в исследователи»

30 января 2017



Приглашаем в «Виртуальное
методическое объединение!»

19 января 2017

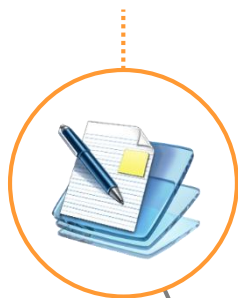
Поручены мне / Созданы мной / Личные

[Все задачи](#) +

СРОК	ТЕМА	СТАТУС
05.02.2017	Карта тематических предпочтений (2 класс, повторно)	
05.02.2017	Начальный этап мониторинга по программе «Мир моих интересов. Большое путешествие» — методики (повторно)	
05.02.2017	Начальный этап мониторинга для 1 класса - УУД (повторно)	
05.02.2017	Начальный этап мониторинга для 2 класса - УУД (повторно)	
05.02.2017	Начальный этап мониторинга для 3 класса — УУД (повторно)	

Новая В работе Завершена Просрочена

Оформление
сотрудничества
и создание условий
для проведения занятий



**ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ
ЭТАП**
максимум
500 баллов



Организация
образовательных событий
на основе дополнительных
материалов программы

Проведение мониторинга
и заполнение результатов
в личном кабинете



Представление
результатов занятий
на родительском
собрании

Проведение праздника
«Посвящение
в исследователи»

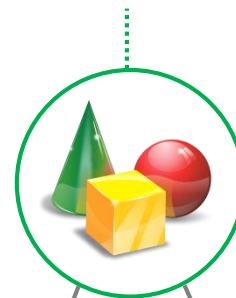


**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ
ПРОЦЕСС**
максимум
750 баллов



Представление
собственного опыта
реализации программы

Проведение
праздника
портфолио



Оценка готовности
обучающихся к переходу
на вторую ступень
обучения



Перевод обучающихся
на вторую ступень
обучения



ЭТАП ПЕРЕВОДА
максимум
1750 баллов

4 уровень РЕСУРСНЫЙ

Руководитель школы молодого
учителя

- координирует работу педагогов
- организует обучение



3 уровень ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ

Педагог-исследователь

- проводит научные исследования
- подготавливает публикации



2 уровень ТВОРЧЕСКИЙ

Педагог-тьютор

- проводит педагогическое исследование
- разрабатывает индивидуальные программы обучения



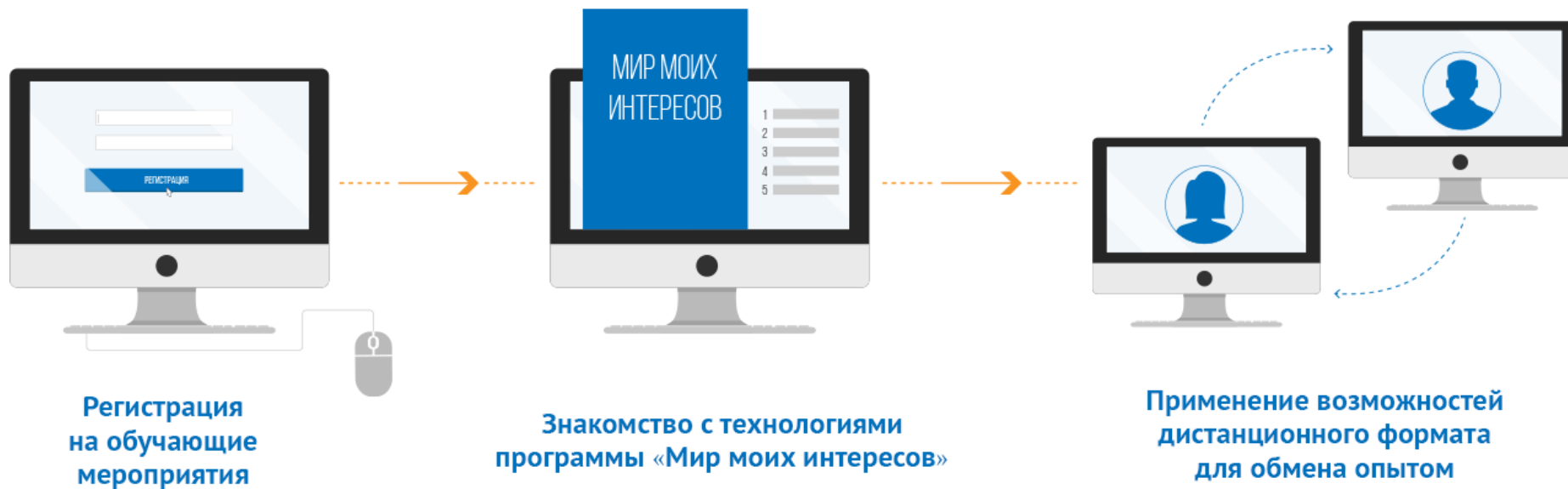
1 уровень БАЗОВЫЙ

Педагог-организатор

- качественно обучает по основной программе
- профессионально работает с родителями
- непрерывно развивается и обучается



КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



РЕГИСТРАЦИЯ

Сделать процесс обучения интересным и захватывающим в ваших силах. Зарегистрируйтесь на обучающий курс для знакомства с программой и начала сотрудничества.



Для обучающегося:

- ✓ красочная рабочая тетрадь с наклейками
- ✓ игровой образовательный портал
- ✓ сертификат об успешном прохождении программы
- ✓ электронное портфолио по интересам

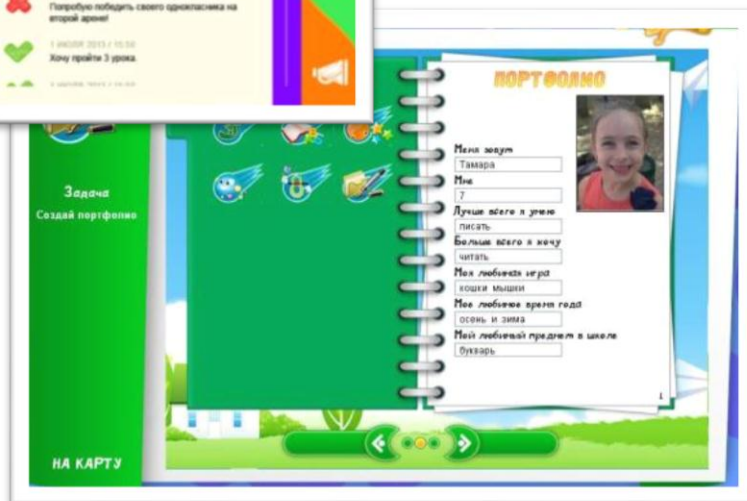
Для родителя:

- ✓ памятка для родителей
- ✓ система внеурочных мероприятий с участием родителей
- ✓ система информационного сопровождения



ПЕРВОЕ ЭЛЕКТРОННОЕ ПОРТФОЛИО УЧАЩЕГОСЯ

Открытый
Молодёжный
Университет



Модель выпускника программы «Мир моих интересов»



- | | | |
|---|--|--|
|  самостоятельный |  уверенный в себе |  любознательный |
|  коммуникабельный |  целеустремленный |  эрудированный |
|  применяющий знания на практике |  понимающий ценность здоровья |  готовый к обучению в среднем звене |



КАРТА НАБЛЮДЕНИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ
Определяет уровень сформированности универсальных учебных действий

КАРТА ТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДПОЧТЕНИЙ

Стимулирует обучающихся к анализу интересов и предпочтений в программе



КАРТА ДОСТИЖЕНИЙ

Определяет выраженность познавательного интереса на портале «Кувыркoм»

ОТЧЁТ-ОТЗЫВ
Фиксирует основные результаты познавательной активности обучающихся в программе



ПАКЕТ ПСИХОДИАГНОСТИЧЕСКИХ МЕТОДИК

Представлен четырьмя категориями тестов, позволяющих определить сформированность универсальных учебных действий



ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ УУД

- ✓ Целеполагание
- ✓ Планирование
- ✓ Предвосхищение результата обучения
- ✓ Контроль
- ✓ Коррекция
- ✓ Оценка
- ✓ Волевая саморегуляция

РЕГУЛЯТИВНЫЕ УУД

- ✓ Выдвижение гипотез и их обоснование
- ✓ Сравнение
- ✓ Выделение существенного в изучаемом
- ✓ Ориентировка в материалах программы
- ✓ Формулировка выводов

КОММУНИКАТИВНЫЕ УУД

- ✓ Оформление точки зрения
- ✓ Умение слушать и вступать в диалог
- ✓ Умение договариваться
- ✓ Сотрудничество при решении задач

38

Праздник

39

портфолио

Цифра Три
Камни

Жизнь в океане
Стекло

Океаны

Собаки
Системы счёта

Космос
Вода

Богатыри





Основа инновационной деятельности образовательной организации



Наш сайт: www.omu.ru

Горячая линия: 8-800-7008-028


E-mail: school@omu.ru

Внеурочка.ru

www.vneurochka.ru

 **В КОНТАКТЕ**

 **Facebook**

 **одноклассники**



ПЛОДОТВОРНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА!

г. Томск,
ул. Мокрушина, 9, строение 1

Телефон для связи:
8 800 7008 028

Адрес электронной почты:
school@omu.ru