|  |
| --- |
| Технологическая карта проекта |
| **Внедрение цифровых образовательных онлайн-платформ в деятельность образовательной организации** | Федеральный, региональный проекты «Цифровая образовательная среда», в рамках которых реализуется проект образовательной организации «Внедрение цифровых образовательных онлайн-платформ в деятельность образовательной организации» в целях обновления информационно-коммуникационной инфраструктуры общего и дополнительного образования путем создания современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей формирование ценности к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательной организации всех видов и уровней. |
| Краткое описание актуальности и замысла проекта по обеспечению целевого показателя | Актуальность внедрения цифровых образовательных онлайн-платформ в деятельность образовательной организации обусловлена повышением уровня информатизации и компьютеризации современного мира, возрастающим спросом предприятий на подготовленных специалистов для дальнейшего развития сферы, а также необходимость осуществления комплекса мер и мероприятий, как по повышению общего уровня цифровой грамотности современных детей и молодежи, так и по формированию новой системы внешкольной работы, направленной на вовлечение детей и подростков в ИТ творчество разной направленности.Школа станет площадкой формирования цифровой грамотности и навыков 21 века. Основной вид деятельности обучающихся школы - проектная, формы организации - индивидуальная и групповая, "обучение через игру", "обучение как открытие", "обучение как исследование". Проекты выполняются в формате законченных исследований или программных решений. |
| Цель  | Обеспечение повышения качества образовательных результатов через доступность дополнительных общеобразовательных программ для школьников с использованием дистанционных формы обучения, on-line обучение, проведение тренингов, профильных интенсивных погружений на базе Школы. |
| Задачи  |  Задача 1. Обновление информационно-коммуникационной инфраструктуры общего и дополнительного образования путем создания современной и безопасной цифровой образовательной среды.Задача 2. Формирование ценности к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательной организации всех видов и уровней.Задача 3. Транслировать лучшие практики, направленные на эффективную реализацию Проекта, на региональном, всероссийском уровне. |
| Результат проектной деятельности |
| Продукт проектной деятельности | Использование школьниками в образовательном процессе личных планшетов, электронных форм учебников, образовательных приложений и сервисов. |
| Критерии оценки с ориентиром на целевой показатель Программы развития (по годам реализации проекта) | * модернизация материально-технической базы для внедрения модели цифровой образовательной среды в школе:

2020 - 60%2021 - 70%2022 -80%2023 - 90%2024 - 100%* доля обучающихся школы, использующих возможности федеральной информационно-сервисной платформы цифровой образовательной среды:

2020 - 10%2021 - 20%2022 -75%2023 - 80%2024 - 90%* доля рабочих программ учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей) общего образования и дополнительного образования детей в школе, реализуемых с использованием федеральной информационно-сервисной платформы цифровой образовательной среды:

2020 - 10%2021 - 20%2022 -30%2023 - 40%2024 - 50% |
| Контрольные точки реализации проекта и формы отчетности (по годам мероприятия) |
| Подготовительный этап (до 20.01.2019) | -обучение/ повышение профессионального уровня по работе в сфере It, знание других языков программирования, сетевых технологий и методов групповой работы;-апробация ресурсов и сценариев использования, методическое и техническое сопровождение апробации;-вовлечение учеников путём демонстрации интересных заданий, удобного интерфейса, а также использование технологий формирующего оценивания;-финансовое обеспечение процесса апробации (приобретение лицензии). |
| Основной этап (2019 – 2024 годы) (до 01.09.2019 г.-организационный, до 01.09.2024 г.-деятельностный) | Использование цифровых образовательных платформ: * интерактивные онлайн ресурсы по математике, русскому языку, английскому языку, окружающему миру, географии, биологии, тренажеры для подготовки к ВПР, ГИА, «продвинутая» математика для учащихся 1-4 классов, задания в игровой форме, встроенные инструменты оценивания, накопления и анализа образовательных достижений, средства персонализации образовательного процесса, задания для реализации инклюзивного образования, для одаренных и высокомотивированных детей (предполагаемый ресурс учи.ру);
* интерактивный курс программирования для учеников начальной школы 1 – 4 классов (предполагаемый ресурс учи.ру программирование);
* электронные образовательные ресурсы для проведения лабораторных работ с использованием виртуальных практикумов и цифровых датчиков, для организации самостоятельных и контрольных работ в электронном виде по предметам математики, информатики, физики и астрономии, химии, биологии (предполагаемый ресурс физикон);
* система онлайн-занятий и подготовки к экзаменам по алгебре и геометрии, физики и химии, включая возможность организации домашних заданий в электронном виде (предполагаемый ресурс якласс);
* система онлайн-занятий и подготовки к экзаменам по информатике по разделам «Основы программирования на языке Python» и «Основы промышленного программирования» (предполагаемый ресурс Яндекс.Лицей).
 |
| Аналитико-коррекционный этап (до 20.12.2024 года) | Транслировать лучшие практики, направленные на эффективную реализацию Проекта, на региональном, всероссийском уровне. |
| Барьеры и риски | -техническое оснащение образовательной организации (отсутствие точек WiFi, низкая скорость соединения, недостаточное количество гаджетов):-объективность полученного результата;-сопротивление со стороны коллектива и родительской общественности;-несоответствие УМК (дополнительная нагрузка на учителя-предметника). |
| Сетевые участники реализации проекта и их статусы | * «Якласс» - цифровой образовательный ресурс для школ;
* Учи.ру - интерактивная образовательная онлайн-платформа;
* Яндекс.Лицей - образовательный проект Яндекса по обучению школьников программированию;
* ФИЗИКОН –цифровой образовательный контент России.
 |