

Вебинар

Дата: 22.09.10

**Время: 13:00 - 14:00
(MSK)**

**ППО и СПО:
изучение
программирования в
рамках программы
«Школьный
университет»**

1. **Новый формат УМК** по учебным курсам для ППО и СПО Комплексной образовательной программы «Школьный университет»
2. Учебные курсы для ППО и СПО по направлению **«Программирование»** Комплексной образовательной программы «Школьный университет»
3. **Методические рекомендации** по использованию учебных курсов Комплексной образовательной программы «Школьный университет» по направлению «Программирование»



Закон РФ «Об образовании» от 13 января 1996 года N 12-ФЗ
(редакция, действующая с 10 января 2009 года)

4. Федеральные государственные образовательные стандарты... включают в себя требования к:
- 1) структуре основных образовательных программ...;
 - 2) условиям реализации основных образовательных программ, в том числе кадровым, финансовым, материально-техническим и иным условиям;
 - 3) результатам освоения основных образовательных программ.



Национальная образовательная инициатива

- Переход на **новые образовательные стандарты**;
- Развитие **системы поддержки талантливых детей**;
- Совершенствование **учительского корпуса**;
- Изменение **школьной инфраструктуры**;
- Сохранение и укрепление **здоровья школьников**;
- Расширение **самостоятельности школ**.



Структура образовательного процесса

Процессы	Стороны/аспекты образовательного процесса		
	Содержание	Технология/Методика	Организация
Обучение	1	2	3
Воспитание	4	5	6
Оздоровление	7	8	9

Пространство инновационной деятельности ОЦ «Школьный университет» и школ-партнеров **1-9**

Международная исследовательская программа «Будущее за ИКТ»
(базовые школы)





1 Организация учебного процесса по предметной области «Информатика и ИКТ»

- Инновационный учебно-методический комплекс
- Современные методики и технологии обучения
- Индивидуальные образовательные траектории обучения

Информационная поддержка:
itdrom.com

2 Организация внеурочной деятельности

- Очные и дистанционные образовательные события
- Профориентационные мероприятия от вузов и компаний
- Досугово-развлекательные мероприятия

Информационная поддержка:
club.itdrom.com, dviger.com

3 Обеспечение сопровождения образовательного процесса

- Учебно-методическое сопровождение и поддержка
- Организационное сопровождение и поддержка
- Информационное сопровождение и поддержка

Информационная поддержка:
itdrom.com

4 Реализация программ профессионального развития педагогов

- Очные и дистанционные курсы повышения квалификации
- Очные и дистанционные образовательные мероприятия
- Открытое педагогическое объединение

Информационная поддержка:
mo.itdrom.com

5 Проведение совместной научно-исследовательской деятельности

- Международные и всероссийские исследовательские программы
- Международные и всероссийские конференции
- Научно-практические печатные и электронные издания

Информационная поддержка:
itdrom.com

**КОМПЛЕКСНАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«ШКОЛЬНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ»**



Основными задачами Комплексной образовательной программы являются:

- 1) формирование ИКТ-компетентности обучающихся;
- 2) профессиональное самоопределение обучающихся;
- 3) раскрытие способностей каждого обучающегося;
- 4) воспитание конкурентоспособной личности, готовой к жизни в высокотехнологичном мире.



Основные концептуальные положения

- формирование **ИКТ-компетентности**
- использование **здоровьесберегающих технологий**
- использование **межпредметных связей**;
- использование **двух видов ПО**: проприетарного и свободного
- использование **активных методов обучения**
- повышение познавательной активности через **интерактивные формы** обучения (flash-ролики, иллюстрации, виртуальные лаборатории) и **промежуточное тестирование**
- **доступная форма** подачи материала





УМК ученика:

содержание;
электронный учебник;
образовательная среда на портале **Dviger.com**



УМК учителя:

содержание;
электронный учебник;
программа курса;
дифференциальные материалы;
рекомендации для учителя;
образовательная среда на портале **Dviger.com**
для учителя на открытом педагогическом объединении
а» <http://internika.org>

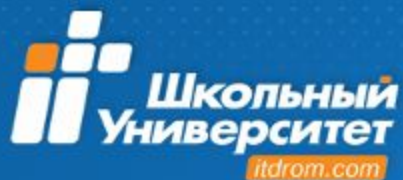


Электронный интерактивный учебник состоит из трех частей:

- **упражнения** - набор пошаговых инструкций, позволяющих достичь цели обучения по уроку, выполнить законченный «мини-проект»
- **справочник** - основные справочные сведения, резюмирующие или углубляющие полученные при выполнении упражнения знания
- **задачник** - задания для самостоятельного выполнения

Реализация идей программированного обучения **Б. Скинера, Н. А. Крoудера**





Упражнения ▾

Справочник

Задачник

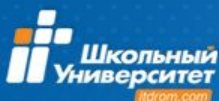


Занимательное ЛОГОзнание

Часть 1. ЧЕРЕПАШЬЯ ГРАФИКА

Часть 2. ПРОГРАММИРОВАНИЕ С ЧЕРЕПАШКОЙ

Часть 3. МОДЕЛИРОВАНИЕ С ЧЕРЕПАШКОЙ



Занимательное ЛОГОзнание

Упражнения ▾

Справочник

Задачник

Содержание раздела "Упражнения"

Часть 1. Черепашня графика

- Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!
- Урок 2. Черепашка узнаёт новую команду, а мы учимся создавать процедуры
- Урок 3. Черепашка рисует звёзды, а мы узнаём, в чём измеряется угол
- Урок 4. Черепашка рисует окружность, а мы узнаём, что такое цикл
- Урок 5. Черепашка строит дом, а мы учимся раскрашивать картинку
- Урок 6. Черепашка становится маляром, а мы знакомимся с заливкой
- Урок 7. Черепашка пишет письмо, а мы учимся выводить надписи
- Урок 8. Черепашка вспоминает всё, чему научилась, а мы готовимся к контрольной работе

Часть 2. Программирование с Черепашкой

- Урок 9. Черепашка рисует многоугольники, а мы создаём процедуру с параметром
- Урок 10. Черепашка рисует спирали, а мы продолжаем знакомство со счётчиком герсcount
- Урок 11. Спираль приобретает цвет, а мы знакомимся со списками
- Урок 12. Черепашка радуется дождю, а мы генерируем случайные числа
- Урок 13. В дождике отражается солнце, а мы используем переменные
- Урок 14. Черепашка высаживает цветы, а мы знакомимся с командой управления if
- Урок 15. Черепашка задаёт вопросы, а мы знакомимся с командами ввода-вывода
- Урок 16. Черепашка считает ответы, а мы знакомимся с циклом while
- Урок 17. Черепашка рисует смайлики, а мы знакомимся с новым типом данных
- Урок 18. Черепашка вспоминает про счётчик и генератор, а мы опять готовимся к контрольной работе



Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

Разминка

Видел ли ты когда-нибудь роботов?

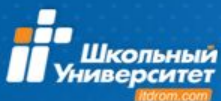
Нет, не в кино, а в жизни. Если ты считаешь, что роботы — это человекоподобные существа, говорящие металлическим голосом, то ты прав лишь частично.



А вы сможете быстро ответить, кто из этих двоих робот?

Роботы-андроиды

Роботом называют «автоматическое устройство, предназначенное для осуществления операций, обычно выполняемых человеком. Робот может иметь какой угодно размер или форму и работать в каком угодно режиме. Термостат, автопилот, сканер и марсианский спускаемый аппарат являются знакомыми всем примерами роботов. Для описания автоматических



Занимательное ЛОГОзнание

Упражнения ▾

Справочник

Задачник

Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

1. Знакомьтесь, Черепашка-робот

Мы, конечно, не можем воспользоваться настоящим механическим роботом-Черепашкой, да нам это и не нужно. Когда мы научимся управлять компьютерной Черепашкой, нам любой настоящий робот будет по плечу. Итак, запускаем Черепашку!

- Выполни команду **Пуск → Все программы → Microsoft Windows Logo → Microsoft Windows Logo**.
- Откроется окно **About MSWLogo** — можете прочитать в нём всё про запущенную программу, а можете и не читать: мы сами всё узнаем в дальнейшем:





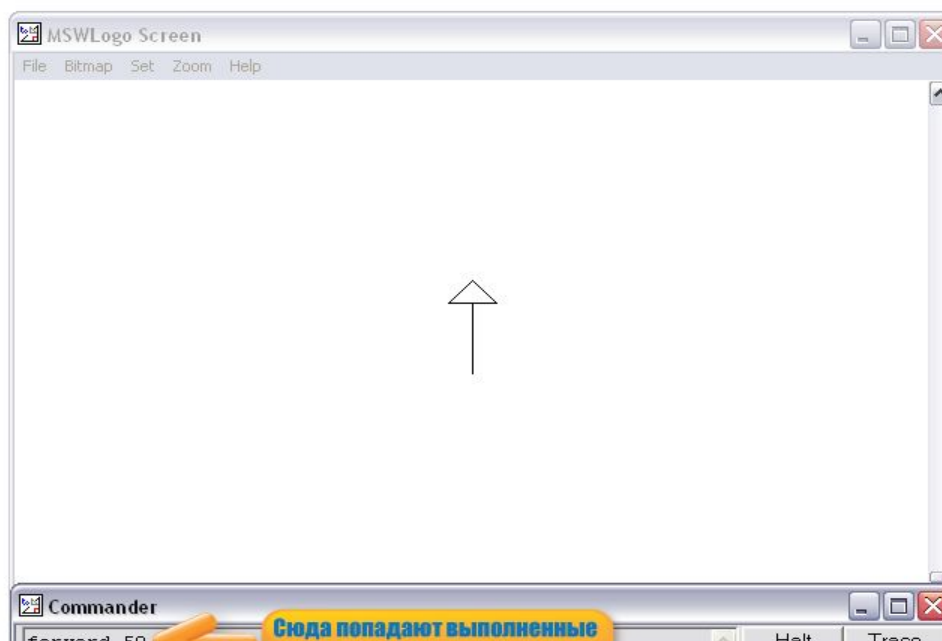
Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

2. Движения Черепашки

Команды передвижения

Пора отдавать приказания! Для начала попросим Черепашку передвинуться (она умеет двигаться вперед и назад).

- Щёлкни в командной строке, напиши команду **forward 50** и нажми клавишу **Enter**:





Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

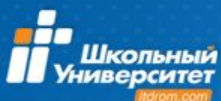
4. Гимнастика

Когда ты работаешь за компьютером, глаза очень сильно напрягаются, и от этого твоё зрение может пострадать. Чтобы снять напряжение с глазок, чтобы глазки были зоркими и здоровыми, им надо помочь. На каждом уроке мы будем выполнять специальные упражнения для глазок. Потрудись, помоги своим глазам!

Итак, упражнение первое:

- сначала вращай глазами против часовой стрелки — сделай 5 кругов;
- затем вращай глазами по часовой стрелке — тоже сделай 5 кругов;
- после этого повтори то же самое с закрытыми глазами.





Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

5. Перо Черепашки

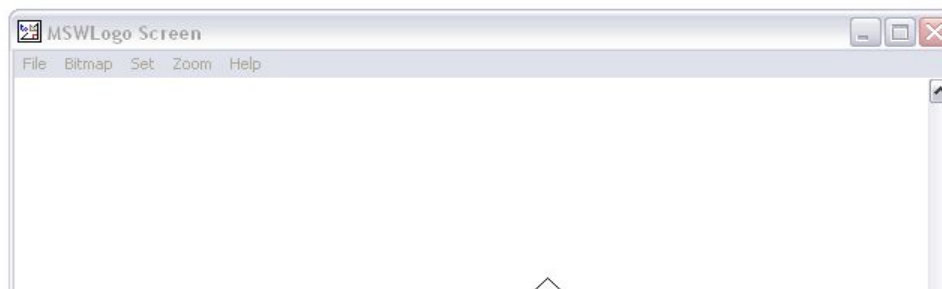
Ты уже узнал букву, которая у нас получилась? Да, Черепашка по нашей команде нарисовала букву **H** и может «рисовать» слово дальше, но... ей надо оторваться от буквы **H**.

Действительно, ты уже заметил, что Черепашка при движении оставляет след. И помогает ей в этом особый инструмент — перо. Черепашка знает две команды работы с пером:

- **penUp** — перо подними;
- **penDown** — перо опусти.

Как ты думаешь, какую команду надо дать Черепашке сейчас?

- Дай Черепашке команды, чтобы получилось вот так:





Урок 1. Знакомься, робот-Черепашка!

7. Тест

1. Кто создал Черепашку ЛОГО?

2. Черепашка выполнила одну команду, в результате чего получилась такая картинка:



Какую команду выполнила Черепашка?

3. Черепашка стояла так:



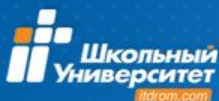
После выполнения одной команды Черепашка оказалась в таком положении:



Какую команду выполнила Черепашка?

4. Начальное положение Черепашки показано чёрным треугольником, конечное — синим. Запиши команды (краткий вариант), которые нужно дать Черепашке, чтобы она начертила следующий рисунок:





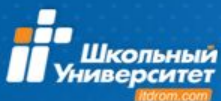
Содержание раздела "Справочник"

Часть 1. Черепашня графика

- Справка к уроку 1. Робот-Черепашка
- Справка к уроку 2. Процедуры
- Справка к уроку 3. Рисование многоугольников
- Справка к уроку 4. Цикл
- Справка к уроку 5. Рисование разными цветами
- Справка к уроку 6. Заливка
- Справка к уроку 7. Вывод надписей
- Справка к уроку 8. Подготовка к контрольной работе

Часть 2. Программирование с Черепашкой

- Справка к уроку 9. Процедура с параметром
- Справка к уроку 10. Построение спиралей
- Справка к уроку 11. Списки
- Справка к уроку 12. Генератор случайных чисел
- Справка к уроку 13. Переменные
- Справка к уроку 14. Команда управления if
- Справка к уроку 15. Диалоговые программы
- Справка к уроку 16. Цикл while
- Справка к уроку 17. Тип данных word
- Справка к уроку 18. Подготовка к контрольной работе



Справка к уроку 1. Робот-Черепашка

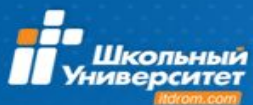
3. Команды передвижения

значение команды	команда полная	команда сокращённая
движение вперёд	f orward	fd
движение назад	b ack	bk
поворот направо	r ight	rt
поворот налево	l eft	lt
перо поднять	p enUp	pu
перо опустить	p enDown	pd

Урок #

Задания к уроку

Следующая часть справки



Занимательное ЛОГОзнание

[Упражнения](#)

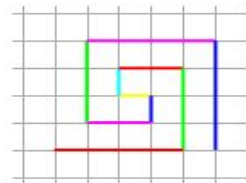
[Справочник](#)

[Задачник](#)

Задания к уроку 1. Робот-Черепашка

Задание 6**

Нарисуй вместе с Черепашкой элемент «греческого» орнамента:



Урок #

Справка к уроку ?

Задания к следующему уроку !



Комплексная образовательная программа «Школьный университет» включает в себя **33** учебных курса (из них **18** адаптированы под СПО), позволяющих получить сертификаты по **5** направлениям:



Информационные
технологии



Программирование



Офисные
технологии



Компьютерный
дизайн



Мультимедиа



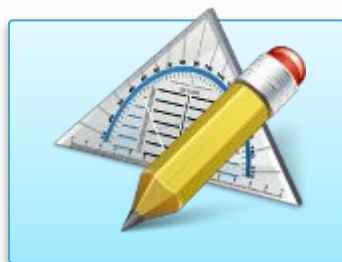
Сертификаты по направлению «Компьютерный дизайн»



«Графический дизайнер»



«Web-дизайнер»





«Дизайнер-проектировщик»



«Веб-дизайнер»,
«Видеодизайнер»





«Дизайнер-верстальщик»



Учебный курс	ППО	СПО		
Волшебный компьютер	MS Office 2000 и выше	OpenOffice.org	+	+
Занимательное ЛОГОзнание		MSWLogo	+	+
Азбука офиса	MS Office 2000 и выше	OpenOffice.org	+	+
Юный дизайнер	Microsoft Paint, Adobe Photoshop CS2	Gimp, KolourPaint	+	+
В мире Flash	Macromedia Flash или Adobe Flash		+	





Учебные курсы

Учебный курс	ППО	СПО		
Мир информационных технологий	MS Office 2000, XP, 2003	OpenOffice.org	+	+
Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации	MS Office 2000, XP, 2003 (Word, PowerPoint)	OpenOffice.org (Writer, Impress)	+	+
Офисные технологии: электронные таблицы и основы баз данных	MS Office 2000, XP, 2003 (Excel, Access)	OpenOffice.org (Calc, Base)	+	+
Компьютерная графика. Adobe Photoshop	Microsoft Paint, Adobe Photoshop CS2 и выше		+	
Компьютерная графика. CorelDRAW / Inkscape	CorelDRAW 11 и выше	Inkscape 0.47 и выше	+	+
Секреты компьютерной графики	Microsoft Paint, Adobe Photoshop CS2	Gimp, KolourPaint	+	+
Flash: графика, анимация и элементы программирования	Macromedia Flash или Adobe Flash		+	
Технологии создания сайтов и основы web-дизайна	Текстовый редактор, браузер Internet Explorer		+	
Современные web-технологии	Веб-редактор Macromedia Dreamweaver, любой браузер	Веб-редактор KompoZer 0.8, браузер Mozilla FireFox	+	+
Современные офисные технологии	Microsoft Office 2010 (Word, Power Point)		+	

Учебные курсы

Учебный курс	ППО	СПО		
Арифметические и логические основы построения компьютера			+	
Офисные технологии: автоматизация в Office	MS Office 2000, XP, 2003 (Word, Excel, Access)		+	
Увлекательные уроки программирования. Pascal	Borland Pascal 7.0	Borland Pascal под DosBox	+	+
Математическое и компьютерное моделирование	MS Office 2000, XP, 2003 (Word, Excel, Access)	OpenOffice.org (Writer, Calc, Base)	+	+
Видеомонтаж: кадр за кадром		VirtualDub версия 1.8.8	+	
Студия звукозаписи		Audacity версии не ниже 1.3.7, кодер звука LAME версии не ниже 3.98.2	+	
Основы издательского дела	Adobe InDesign CS3	SCRIBUS версия 1.3.5	+	+
Эффективная работа в Office	Microsoft Office 2003 (Word, Excel, Publisher, Office Outlook)		+	
Делопроизводство на ПК	MS Office 2000, XP, 2003, браузеры Internet Explorer, ABBYY FineReader 6.0		+	
AutoCAD: черчение и моделирование	AutoCAD 2002, 2004 или выше		+	

Учебные курсы

Учебный курс	ППО	СПО		
Практическое моделирование. Компьютерный эксперимент	Borland Developer Studio 2006 и выше, Microsoft Office (Word, Excel)	Lazarus, OpenOffice.org (Writer, Calc)	+	+
Основы компьютерного дизайна		Gimp версия 2.2.17, Inkscape версии 0.45.	+	+
Flash-студия	Macromedia Flash или Adobe Flash		+	
Подготовка к ЕГЭ по информатике	Microsoft Office 2000, XP или 2003 (Word, Excel, Access), Borland Pascal 7.0	OpenOffice.org (Writer, Impress, Calc), Borland Pascal под DosBox	+	+
Объектно-ориентированное программирование	Borland Developer Studio 2006 и выше	Lazarus	+	+
Программирование на языке Си	Turbo C		+	



Развитие КОП «Школьный университет»

1. «Мир информационных технологий»;
2. «Современные офисные технологии»;
3. «Современные web-технологии»;
4. «Секреты компьютерной графики»;
5. «Основы издательского дела»;
6. «Подготовка к ЕГЭ—2011 по информатике».



III УРОВЕНЬ ОБУЧЕНИЯ «ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ»



Сертификаты:
«Оператор ПК», «Программист»,
«Менеджер электронного офиса»,
«Компьютерный дизайн»*

Образовательные программы для учащихся 10—11 класса. Предполагают специализацию подготовки в области информатики и ИКТ — овладение знаниями, умениями, навыками и компетенциями, характерными для тех или иных профессиональных областей в сфере ИТ

* Сертификат «Компьютерный дизайн» по четырём направлениям:
«Графический дизайнер», «Web-дизайнер», «Видео-дизайнер», «Дизайнер-проектировщик»

II УРОВЕНЬ ОБУЧЕНИЯ «ОСНОВНОЙ»



Сертификат
«Пользователь ПК»

Образовательные программы для учащихся 8—9 классов. Предполагают овладение знаниями, практико-ориентированными умениями и навыками работы на персональном компьютере на уровне опытного пользователя достаточного для использования в любой профессиональной области.

I УРОВЕНЬ ОБУЧЕНИЯ «НАЧАЛЬНЫЙ»



Портфолио сертификатов по учебным курсам

Образовательные программы для учащихся 5—7 классов. Предполагают знакомство с функциональными возможностями компьютера и многообразием программного обеспечения.



Новый сертификат



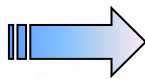


ОС WINDOWS



ОС LINUX

Если школа планирует самостоятельно приобрести лицензии на ППО

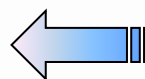


**УЧЕБНЫЕ
ПЛАНЫ
№ 1**

Если школа планирует параллельно использовать ОС Windows и прикладное СПО

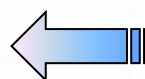


**УЧЕБНЫЕ
ПЛАНЫ
№ 2**



Если школа планирует полностью перейти на СПО

**УЧЕБНЫЕ
ПЛАНЫ
№ 3**



Если школа планирует в первом полугодии использовать ПО из пакета «Первая помощь», а во втором перейти на СПО



Учебный план №1 (ППО, Windows)

II («основного») уровня обучения: «Пользователь ПК»

(объём учебной нагрузки для освоения программы получения сертификата

— не менее 140 часов)

№	Курс	Кол-во часов	Итоговая аттестация
1.	Инвариантная часть (обязательные курсы):		
1.1.	Мир информационных технологий	35	Диф. зачёт
1.2.	Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации (2003)	35	Диф. зачёт
	Современные офисные технологии (2007/2010 — Word, PowerPoint)		
2.	Вариативная часть (курсы по выбору учащегося):		
2.1.	Офисные технологии: электронные таблицы и основы баз данных	35	Диф. зачёт
2.2.	Компьютерная графика. Adobe Photoshop	35	Диф. зачёт
	Секреты компьютерной графики (Adobe Photoshop)		
2.3.	Компьютерная графика. CorelDRAW	35	Диф. зачёт
2.4.	Flash: графика, анимация и элементы программирования	35	Диф. зачёт
2.5.	Технологии создания сайтов и основы web-дизайна	35	Диф. зачёт
2.6.	Современные web-технологии	70	Экзамен

Виртуальная образовательная среда – компонент УМК, обеспечивающий достижение инновационных образовательных результатов на основе выполнения компетентностных заданий и профессиональных проб.

Инновационные образовательные результаты:

- мотивация;
- культура самообразования;
- культура самовыражения;
- культура самоутверждения;
- адекватный уровень притязаний;
- адекватный уровень самооценки.



Виртуальная образовательная среда для основного и профессионального уровней КОП «Школьный университет» состоит из следующих элементов:



Виртотека — набор специализированных электронных материалов, построенный по принципу избыточности.



Набор практических заданий на материале Виртотеки.



Система презентаций, конкурсов, блогов и форумов для обсуждения результатов выполнения заданий



Система рейтингов — измерителей результативности выполнения заданий.



Система электронных портфолио учащихся

8 – 11
класс



Применение ВОС



Что делаете вы, педагоги?

1. Вы выбираете один из учебных курсов Комплексной образовательной программы «Школьный университет».
2. Вы начинаете урок, опираясь на интерактивный электронный учебник в сочетании с учебным пособием
3. Вы вместе с ребятами выходите на портал Dviger.com для изучения предметной сферы, в которую погружены на уроке (в качестве домашнего задания, факультатива или второй части урока)



Что делают ребята?

1. Изучают новый материал по учебным пособиям.
2. Выполняют задания в интерактивных электронных учебниках.
3. Выполняют дополнительные задания из ВОС «Dviger».
4. Выставляют свои учебные работы в специализированных учебных галереях.
5. Получают отзывы и оценки от других ребят, изучающих точно такой же курс.
6. Получают оценки экспертов в профессиональной области.
7. Выполняют проекты в распределенных командах.
8. Участвуют в конкурсах и олимпиадах.
9. Совместно с экспертами НОУ «ОМУ» пополняют материалы Виртотеки

Уровни «Информатики и ИКТ»: базовый и профильный

Учебные предметы	Уровень	Количество часов в год/Количество часов в неделю								Всего
		I	I I	III-VI	VI I	VIII	IX	X	XI	
Информатика и ИКТ	Базовый			Модуль технологий		35/1	70/2	35/1	35/1	
	Профильный							Не менее 140/4	Не менее 140/4	



Базисный учебный план общеобразовательных учреждений РФ
Основное общее образование
Вариант № 1

Части/Учебные предметы	Классы/Кол-во часов в неделю					Всего
	V	VI	VII	VIII	IX	
<i>Инвариантная часть</i>						
Информатика и ИКТ			1	1	1	3
Итого	27	28	30	30	30	145
<i>Вариативная часть (шестидневная неделя)</i>	4	4	4	5	5	22
Предельно допустимая аудиторная нагрузка при 6-дневной неделе	31	32	34	35	35	167
Внеучебная деятельность*	10	10	10	10	10	50
Всего к оплате (шестидневная неделя)	41	42	44	45	45	217

Проектирование образовательной программы школы в области ИиИКТ на основе учебных курсов КОП «Школьный университет»

Направления	Уровень образовательной программы		
	I (5-7 классы)	II (8-9 классы)	III (10-11 классы)
Алгоритмизация и программирование	ЛОГОзнание
Информационные технологии	Волшебный компьютер (35 ч.)	Мир информационных технологий (35 ч.)	Арифметические и логические основы построения компьютера (35 ч) Математическое и компьютерное моделирование (70 ч) Практическое моделирование. Компьютерный эксперимент (35 ч) Подготовка к ЕГЭ – 2011 по информатике ...
Офисные технологии	Азбука офиса
Современный дизайн	Юный дизайнер
Мультимедиа	В мире Flash

Проектирование образовательной программы школы в области ИиИКТ на основе учебных курсов КОП «Школьный университет»

Направления	Уровень образовательной программы		
	I (5-7 классы)	II (8-9 классы)	III (10-11 классы)
Базовые курсы	Юный дизайнер
Элективные курсы	Волшебный компьютер ЛОГОзнание
Факультативные курсы	Азбука офиса
	
Платные дополнительные образовательные услуги



Стоимость образовательных программ

Базовая стоимость образовательных программ I и II уровней, руб.	
210 часов	5200
175 часов	4900
140 часов	4600
105 часов	4200
70 часов	3750
35 часов	2900
Дополнительные образовательные программы	
105 часов	4200
70 часов	3750

Региональная бонусная программа для ОУ, преподавателя и куратора 2010-11 у.г.

Кол-во уч-ся	Бонус ОУ, %	Бонус куратору, %
21-50	X	A
51-70	Y	
71-100	Z	
>100	G	

Условия:

- 100%-ая оплата от учащихся, указанных в заявке
- Корректировка заявки возможна до 15.10.2010
- Поступление документов от ОУ до 01.11.2010



7 шагов к партнерству

Шаг 1. Ознакомьтесь с образовательной программой «Школьный университет»

- по ссылке: <http://www.itdrom.com/methodic/elp> (первые уроки ЭП)
- по телефону горячей линии: 8-800-2008-028 (звонок бесплатно по всей России)

Шаг 2. Ознакомьтесь с пакетом документов

- учебные планы (в группе может быть от 5 человек)
- соглашение о партнерстве
- схемы финансового взаимодействия, бонус
- договоры с попечителями.

Шаг 3. Подпишите некоммерческое соглашение о партнерстве.



Шаг 4. Постройте свою образовательную траекторию и выберите одну из стандартных

- образовательных программ или выстройте собственную образовательную
- траекторию работы.

Шаг 5. Познакомьте с возможностями программы «Школьный университет»

- педагогов вашей школы;
- учащихся и их родителей

Шаг 6. Заключите договоры с родителями

- сформируйте группу учащихся по программе;
- пришлите заявку на учебно-методический комплект

Шаг 7. Получите учебно-методические комплекты для учащихся и преподавателя.



Опрос 1

На какой вид программного обеспечения ориентируется ваша школа ?

1. СПО
2. ППО
3. ППО и СПО

Опрос 2

Оцените качество вебинара

1. Высокое.
2. Выше среднего.
3. Среднее.
4. Ниже среднего.



Телефоны: (3822) 42-91-31, 42-91-32

Факс: (3822) 42-91-31

Телефоны горячей линии: **8-800-2008-028**

8-800-7008-028

(звонок по России бесплатный)

<http://itdrom.com/> - портал ОЦ «Школьный университет»

<http://club.itdrom.com/kdo.html> - портал для 5-7 классов

<http://dviger.com/> – виртуальная образовательная среда для 8-11 классов

<http://internika.org/> - открытое педагогическое объединение «Интерника»

