

Марафон открытий Центров образования цифрового и гуманитарного профилей

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

- ◆ Открытие центра «Точка роста»
- ◆ Мастер-класс «Управление квадрокоптерами»
- ◆ Практическое занятие «Шлем виртуальной реальности»
- ◆ Создание мультфильма «Увлекательный Scratch»
- ◆ Шахматная гостиная



29 сентября 2020 года в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» по всей стране прошел единый МАРАФОН открытий Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» с участием МОУ «Таловская СОШ».

Министр просвещения Российской Федерации Сергей Кравцов выступил с официальным видеопоздравлением.

"Мы стремимся к тому, чтобы каждый ребёнок, где бы он ни жил, получил качественное образование и мог развить свои таланты", – сказал Сергей Кравцов.

Много нового и интересного ожидаем мы от реализации этого проекта. Безусловно, это будет способствовать уменьшению разрыва между городскими и сельскими школами, расширит возможности для предоставления качественного современного образования для наших школьников, поможет сформировать у ребят современные технологические и гуманитарные навыки. Пожелаем ученикам и педагогам творческих успехов! и интереснейших открытий!

Точка роста - это центр образования цифрового и гуманитарного профиля, и создается он как структурное подразделение образовательной организации, осуществляющей образовательную деятельность по основным образовательным программам в сельской местности и малых городах, по предметам «Технология», «Математика и информатика», «Физическая культура» и «Основы безопасности жизнедеятельности».



ОТКРЫТИЕ ЦЕНТРА «ТОЧКА

В церемонии открытия центра «Точка роста» приняли участие заместитель главы Прибайкальского района по развитию территорий Г.В. Осипова, начальник районного управления образования Е.Г. Сунгатова, представители районной газеты «Прибайкалец». В начале мероприятия слово для выступления предоставлялось почётным гостям, которые поздравили всех присутствующих с таким знаменательным событием, пожелали успехов и новых достижений как

Для всех приятным сюрпризом стало выступление учащихся МОУ «Таловская СОШ» с песней «Точка роста».



«Мы стремимся к тому, чтобы каждый ребёнок, где бы он ни жил, получил качественное образование и мог развить свои таланты, – сказал Сергей Кравцов. – Планируется, что в рамках национального проекта «Образование» 27 000 школ в сельской местности и малых городах будут оснащены современным оборудованием. При этом школы самостоятельно определяют, какое лабораторное оборудование им

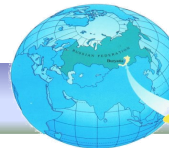


Почетное право перерезать красную ленту в честь открытия центра представилось Галине Васильевне Осиповой и Елене Георгиевне Сунгатовой.



В «Точке роста» ученики школы смогут всесторонне развиваться, открывая для себя новые возможности. Кабинеты проектной деятельности и формирования цифровых и гуманитарных компетенций оборудованы современным оборудованием: квадрокоптерами, шлемами виртуальной реальности, шахматными столами, ноутбуками, 3D-принтером.





Мастер-класс «Управление квадрокоптером»

Занятие имеет практическое значение, так как учащиеся знакомятся с теорией и практикой управления дроном. Включает в себя как теорию полета и управления, так и практику. Специфика данного занятия состоит в том, что учащимся задаётся достаточно большое количество вопросов, что способствует созданию дружеской атмосферы, ребята понимают, что их мнение важно. На занятии изучается много новых определений: drone racing, полетный режим, газ, рысканье, тангаж, крен, arm, disarm.





Практическое занятие «Шлем виртуальной реальности»

Виртуальная реальность используется для моделирования обучающего пространства: лабораторные работы по предметным дисциплинам, исследовательская деятельность. Шлем виртуальной реальности может

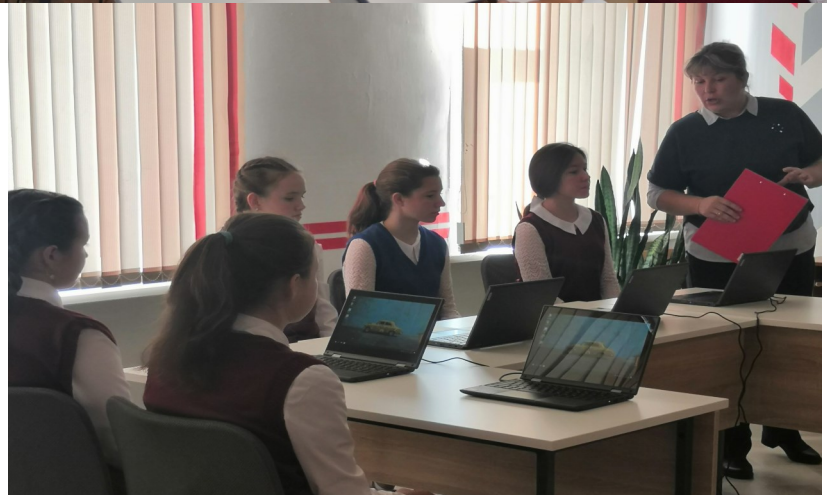


Создание мультфильма «Увлекательный Scratch»

Обучение основам программирования в среде Scratch наиболее эффективно при выполнении небольших (поначалу) проектов. При этом естественным образом ученик овладевает интерфейсом новой для него среды, постепенно углубляясь как в возможности Scratch, так и в идеи собственно программирования. Работа в Scratch позволяет развить логическое мышление, творческие способности, навыки алгоритмизации. Приложение Scratch представляет собой среду для создания программ и анимации. В ходе создания таких проектов ребята учатся:

1. Планировать работу над проектом;
2. Определять «действующих» героев игры;
3. Продумывать как они должны выглядеть и что должны делать;
4. Реализовывать необходимые действия средствами

Scratch - это визуальная объектно-ориентированная среда программирования для обучения школьников; детский язык программирования.





Шахматная гостиная

Занятие способствовало развитию наблюдательности, внимания, умению думать





Благодаря проекту «Точка роста» изменения произойдут в жизни учителей, учеников и родителей. «Точка роста» позволит каждому ребенку выбрать интересное направление и реализовать на практике свои способности.

