**Слайд 1:**

Информационные технологии с каждым годом оказывают все большее влияние, как на экономику, так и на повседневную жизнь людей.

Неотъемлемой частью повседневной жизни уже стали коммуникации и поиск информации с использованием сети "Интернет", а также общение в социальных сетях. С каждым годом информационные технологии открывают все более широкие перспективы для повышения эффективности бизнеса и качества жизни граждан.

Переориентация экономики с использования сырьевых ресурсов в сектор использования IT, объявлена государственной программой. В ближайшее время интенсивность развития сферы IT будет приоритетным развитием России.

*(из Распоряжения Правительства РФ от 01.11.2013 N 2036-р «Об утверждении Стратегии развития отрасли информационных технологий в Российской Федерации на 2014 - 2020 годы и на перспективу до 2025 года»)*

Проанализировав рынок самых востребованных специальностей в России можно сделать вывод: на первом месте в рейтинге самых высокооплачиваемых профессий в России находятся люди, которые специализируются на IT-технологиях и являются асcами в программировании.

И не удивительно. Компьютеры и высокие технологии уже прочно вошли в нашу жизнь и завоевали деловую сферу, поэтому каждая уважающая себя компания имеет штатного программиста.

**Поэтому мы готовы и дальше помогать образовательным учреждениям и самим учащимся осваивать знания информационных технологий.**

**Слайд 2:**

**Открытый молодежный университет** – это инновационное образовательное учреждение, которое уже более 12 лет обучает и развивает школьников. Мы реализуем современные программы непрерывного развития IT подготовки, а также творческого потенциала школьников с 1 по 11 класс по всей России и странам ближнего зарубежья.

**Главная цель ОМУ**— дать каждому ребёнку и молодому человеку ту индивидуальную составляющую развития, которая позволит ему реализовать себя в самых разных сферах деятельности, создавая собственные авторские проекты, и предоставит возможность совершить прорыв в современном мире — мире высоких технологий и творчества.

Наши образовательные программынацелены на достижение нового качества образования через решение задач ранней профилизации и профессионального самоопределения школьников, поддержку талантливых и одарённых детей, развитие современной образовательной инфраструктуры школы. Для этого мы создаем пространство открытых возможностей, среду для взаимодействия учащихся, школ, родителей, работодателей и государства

**Слайд 3:**

**Открытый молодежный университет – это:**

* **современное развивающее обучение:** разработка и внедрение современных образовательных продуктов для организации внеурочной деятельности и дополнительного обучения детей и молодежи;
* **уникальность:** только инновационные образовательные решения и технологии;
* **ориентация не на всех, а на каждого:** личностно-ориентированный подход — принципиальная ориентация на удовлетворение индивидуальных потребностей каждого ученика и учителя;
* **исключительно авторские учебно-методические материалы:** уникальные авторские программы, созданные высококвалифицированными специалистами с учётом последних тенденций в российской и мировой системах образования;
* **активное использование IT:** охват территории всей России и ряда стран СНГ с помощью информационных технологий (работа организуется в формате сетевого взаимодействия)
* **многолетний опыт:** двенадцатилетняя история успешной реализации учебных программ качественно нового типа.

**Слайд 4:**

Открытый молодежный университет предлагает комплексную непрерывную программу организации дополнительного образования и внеурочной деятельности с 1 по 11 класс.

1. Программа для младших классов «Мир моих интересов» является первой ступенью, на которой у детей развивается познавательный интерес, навыки работы в информационно-образовательной среде, а также выявляется интерес к тем или иным видам деятельности.
2. Переходя на вторую ступень (начиная с 5 класса) учащийся имеет возможность выбирать наиболее интересные ему курсы, познакомиться с функциональными возможностями компьютера, основами компьютерного дизайна и программирования. На данном этапе у детей формируются творческие и интеллектуальные способности, выявляются профессиональные интересы в области информационно-коммуникационных технологий.
3. На третьей ступени учащиеся овладевают навыками работы на персональном компьютере на уровне опытного пользователя. У них есть возможность осознать личностный потенциал и уже на данном этапе получить первый профессиональный опыт в области IT, медиа, современных технологий и бизнеса.
4. Последняя ступень, рассчитанная на старшеклассников, поможет им подготовиться к поступлению в ВУЗ, совершить осознанный выбор будущей специальности, а также получить первый трудовой опыт.
5. Повышение квалификации педагогов, ведущих обучение по курсам программ Открытого молодёжного университета и педагогов-предметников школ-партнеров.

Как вы видите, образовательная концепция нашего университета заключается именно в комплексности и непрерывности образования.

**Слайд 5:**

Внеурочная деятельность призвана дополнить школьное образование и развивать все стороны личности. В отличие от формализованных школьных занятий внеурочная деятельность может быть самой разной: весёлой и серьёзной, забавной и подвигающей на размышления, дающей отдых и помогающей профессиональному самоопределению. Реализовать внеурочную деятельность в начальной школе поможет комплексная образовательная программа «Мир моих интересов» (1-4 классы).

**«Мир моих интересов»** — это программа организации внеурочной деятельности для 1–4 классов, разработанная ОМУ в полном соответствии с положениями ФГОС второго даёт им возможность познакомиться с окружающим миром, увидеть его «глазами» природы, знакомит с многообразием стран и народов и, наконец, помогает приобщиться к высоким технологиям и реализовать свой творческий потенциал.

**Слайд 6:**

* **1-й класс — «Необычное в обычном».** Дети знакомятся с явлениями окружающего мира в форме игровой деятельности, позволяющей увидеть необычное и захватывающее в повседневной действительности, что мотивирует на дальнейшее исследование и изучение мира. Увлекательное действие и яркость игр, созданных с помощью самых современных flash-технологий, расширяют кругозор и прививают интерес к познавательной деятельности.
* **2-й класс — «Другой взгляд – другой мир».** Учащиеся получают возможность взглянуть на планету и жизнь на ней глазами разных животных, осуществляя тем самым знакомство с «параллельными мирами» человека и природы. Увидеть искусство резьбы с точки зрения бобра или узнать мнение жеребёнка об автомобилестроении и соотнести это с собственным видением — значит осознать всё многообразие природы, её тесную связь с человеком и благодаря этому бесконечно расширить границы познания.
* **3-й класс — «Большое путешествие».** В 3-м классе школьники получают представление о разнообразии стран и народов, что закладывает основу их дальнейшего превращения в «людей мира», толерантных и мобильных, способных легко находить общий язык с представителями других культур. Финалом освоения курса становится возможность пообщаться со своими сверстниками из других стран и тем самым непосредственно соприкоснуться с иной культурой.
* **4-й класс — «Мастерами становятся».** Основа будущего закладывается уже сейчас. Именно поэтому учащиеся 4-го класса в преддверии вступления в более «взрослую» фазу обучения начинают знакомиться с современными технологиями и технологиями будущего, в том числе — в области ИКТ. Овладевая различными компьютерными приложениями, они тем самым осваивают инструменты, чтобы впоследствии стать настоящими мастерами в разных сферах деятельности.

Кроме этого, программа предполагает обеспечение связи специалистов ОМУ, администрации школы и учителей с помощью интерактивных коммуникативных площадок и современных портальных решений. Сетевое взаимодействие позволяет представителям администрации школ и педагогам обмениваться опытом с коллегами на всей территории России, участвовать в организационных и методических вебинарах, получать консультации ведущих методистов. Внедрение программы позволяет образовательному учреждению позиционировать себя в качестве «передовой школы» и тем самым значительно повышать свою конкурентоспособность.

**Слайд 8:**

Основной целью комплексной образовательной программы «Школьный университет» является выстраивание образовательного пространства, соответствующего целям опережающего развития и адекватного учащимся подросткового и старшего возраста для получения качественного образования в области информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), которое позволило бы выпускнику занять осмысленную деятельностную позицию. Уникальность Программы заключается, в первую очередь, в полноте предоставляемого комплекса образовательных услуг, нацеленного не только на изменение образовательного уровня учащегося, но и на обеспечение соответствующими ресурсами образовательные учреждения, а именно:

• организации учебного процесса по предметной области «Информатика и ИКТ» направленного на формирование ИКТ-компетентности школьников, на базе инновационного учебно-методического комплекса, современных методик и технологий обучения (проблемных, исследовательских, проектных, коммуникативных и др.);

• организации самостоятельной внеаудиторной (внеурочной и внеучебной) деятельности школьников по предметной области информатика и ИКТ через образовательные события, познавательные и досугово-развлекательные мероприятия направленные на их самореализацию, развитие интеллектуального и творческого потенциала;

• реализации дополнительных образовательных программ (в том числе с применением web-технологий) направленных на решение задач профессионального самоопределения школьников, формирования творческих, предпринимательских и личностных компетенций, способствующих социальной мобильности и успеху на рынке труда;

• реализации [программ повышения квалификации и методической поддержки учителей](http://itdrom.com/support) в области использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, а также мероприятий направленных на их профессиональное самосовершенствование и личностное развитие.

**Слайд 9:**

В состав [УМК](http://itdrom.com/methodic) входят [учебные пособия](http://itdrom.com/methodic/umk_student), [электронные практикумы](http://itdrom.com/methodic/elp), контрольно-измерительные материалы, материалы для организации проектной и исследовательской деятельности учащегося и другие дидактические материалы по [43 учебным модулям (курсам)](http://itdrom.com/methodic/umk_student) предметной области «Информатика и ИКТ», каждый из которых характеризуется собственными целями и задачами обучения, содержанием, формами и методами. Все они объединяются общей концепцией предметной линии по пяти направлениям.

**Слайд 15:**

Курсы КОП «Школьный университет» построены по модульному принципу.

Так например, в курсе «Через 3D к реальным проектам» 6 модулей.

Модуль 1. Знакомство с 3D-графикой

* Что такое 3D-графика?
* Направления использования 3D-графики
* История 3D-графики

Модуль 2. 3D-конструктор LEGO

* Многообразие конструкторов LEGO
* LEGO-фильмы
* Моделирование в программе LEGO DigitalDesigner

Модуль 3. Моделирование в SketchUp

* Этапы создания трёхмерного объекта
* 3D и архитектурные сооружения
* Моделирование базы отдыха в программе SketchUp

Модуль 4. Моделирование 3D-растений

* Знакомство с программой Xfrog
* Моделирование деревьев в программе Xfrog

Модуль 5. 3D-конструктор мебели

* Знакомство с программой Астра Конструктор Мебели
* Проектирование мебели

Модуль 6. Трёхмерная открытка

* История возникновения объёмных и мультимедийных открыток
* Создание мультимедийной 3D-открытки в программе Aurora 3D AnimationMake

Многообразие программного обьеспечения помогает учащемуся реализовать себя в проектной деятельности.

* Виртуальный LEGO-конструктор поможет создавать самые настоящие LEGO-фильмы.
* В программе SketchUpможно моделировать всё, что угодно.
* Программа Xfrog поможет создавать модели растений для использования в играх и кино.
* Смоделировать новый предмет мебели и оформить интерьер комнаты легко можно в программе Астра Конструктор Мебели.
* Ну а разработать мультимедийную 3D-открытку или логотип позволит программа Aurora 3D AnimationMaker.

**Слайд 18:**

**Сетевые проекты:**

**"Безопасная дорога в школу"**

Целью данного проекта является формирование активной жизненной позиции школьников в отношении  проблем безопасного передвижения обучающихся на территории, прилагающей к школам, и получение ими опыта взаимодействия с родителями, педагогами, администрацией школ в процессе совместной исследовательской работы.

В ходе работы над проектом каждая команда  исследует заданную территорию, заполняет карту опасных объектов и находит пути их устранения, информирует учащихся школы и общественность, формирует карту проекта. При этом результаты каждого этапа проектирования команды размещают на своих страницах сайта проекта.

Итогом работы каждой команды является презентация, привязанная к карте проекта и отражающая маршрут безопасного передвижения на прилегающей к школе территории, перечень и характеристику выявленных потенциально опасных объектов, план мероприятий по решению выявленных проблем

# Проект "В мире профессий": я бы в повара пошел, пусть меня научат

В проекте принимают участие команды учащихся 8-11 классов.

Сетевой проект направлен на повышение интереса обучаемых к вопросу выбора будущей профессии.  Акцент проектной деятельности направлен на исследование, анализ полученных данных и составление списка самых востребованных профессий в местах проживания команд-участниц.

Целью данного проекта является актуализация вопроса выбора будущей профессии и получение ими опыта взаимодействия с родителями, педагогами, администрацией школ, предприятий и представителями выбранных профессий.

В рамках работы над проектом проводится совместная очная и сетевая деятельность обучающихся, родителей и педагогов, в ходе которой школьникам предстоит выбрать, изучить и описать одну, наиболее интересную, востребованную и престижную профессию региона, обосновать свой выбор и разместить свой результат - презентацию на сайте проекта.