

Ресурсы для цифрового образования

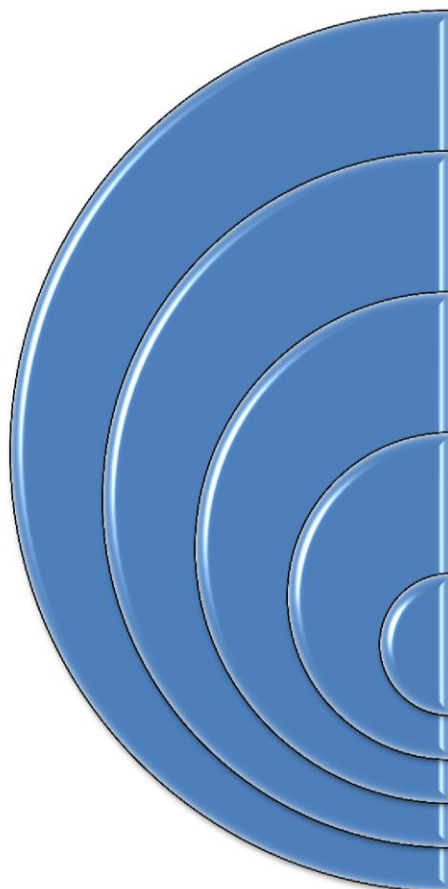


УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЙ

- ❑ **Цифровая образовательная среда** – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса.
- ❑ **Среда** принципиально отличается от системы тем, что она включает в себя совершенно разные элементы: как согласованные между собой, так и дублирующие, конкурирующие и даже антагонистичные.
- ❑ **Система**, в отличие от среды, создается под конкретные цели и в согласованном единстве.
- ❑ **Экосистема** – такое построение информационных систем, которое не требует от сторонних разработчиков использовать специфические инструменты для своих продуктов: достаточно реализовать согласованный протокол обмена данными.



«ЦИФРОВОЕ ОБРАЗОВАНИЕ: ИНВЕСТИЦИИ В БУДУЩЕЕ»



Педагог	• Дистанционное образование • Сетевые профессиональные сообщества
Системы	• Электронный документооборот • Официальный сайт ОУ
Инфраструктура	• Современная образовательная среда в соответствии с ФГОС
IT-Компетентность	• На занятии/уроке и дома • ВУД и ДО, Дистанц.конкурсы • Профориентация
Медиабезопасность	• Для учеников • Для учителей • Для родителей



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Сдам ГИА: Решу ОГЭ и ЕГЭ](#) - образовательный портал для подготовки к экзаменам и ВПР.
- ❑ [Учи.ру](#) - отечественная онлайн-платформа, где ученики из всех регионов России изучают школьные предметы в интерактивной форме.
- [ГлобалЛаб](#) – интернет-платформа поддержки школьных краудсорсинговых проектов и исследований. Тематика научно-исследовательских проектов соответствует предметам, изучаемым в школе. Большинство исследований носит междисциплинарный характер и посвящено изучению событий и явлений реальной жизни.
- [ЦРМ](#) - АНО «Центр Развития Молодёжи». Миссия Центра: способствовать выходу образования на качественно новый уровень.
- [eSchool.pro](#) – бесплатная онлайн-платформа, предназначенная для детей дошкольного и школьного возраста для изучения математики и русского языка в интерактивной форме
- [Лекториум](#) - академический образовательный проект, развивающий два направления - архив видеолекций и онлайн-курсы.
- [ЯКласс](#) - образовательный интернет-ресурс для школьников, учителей и родителей.



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Intalent/Траектория таланта](#) - сервис формирования индивидуальных траекторий профессионального самоопределения для школьников.
- ❑ [Стемфорд](#) - образовательная онлайн-платформа для школьников и педагогов, созданная с целью ранней профориентации и популяризации естественных наук и основ нанотехнологий.
- ❑ [Jalinga](#) - проект по созданию технологий для съемки интерактивного видео и проведения онлайн занятий.
- ❑ [АССОЦИАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ](#) - объединение лучших российских проектов, обучающих детей в возрасте от 5 до 18 лет основам программирования и системного мышления в игровой форме.
- ❑ [Онлайн-школа Фоксфорд](#) - онлайн-школа для учеников 3–11 классов, учителей и родителей. Курсы и репетиторы, повышение квалификации, открытые занятия. Входит в «Нетология-групп».
- ❑ [Tapanda](#) - система сама выдает ребенку задание и проверяет правильность выполнения, снижая нагрузку на педагога.
- ❑ [НОТО](#) - ассоциация, объединяющая педагогов, использующих информационные технологии в учебном процессе.



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Learnme](#) - бесплатная платформа для организации онлайн-обучения. Размещение курсов, CRM, лендинги, вебинары, прием платежей.
- ❑ [ГиперМетод](#) - разработчик решений для организации дистанционного обучения, управления знаниями и учебным процессом, автоматизации оценки, развития человеческих ресурсов в компаниях и учебных заведениях.
- ❑ [01Математика.рф](#) - онлайн-учебник по математике для средней школы, содержащий детальный разбор теоретического материала, индивидуальный подход к практическому обучению, возможность проведения контрольных работ с автоматически генерируемыми заданиями, а также несколько тысяч созданных по собственной методике и технологии обучающих видеороликов.
- ❑ [Lampa](#) - онлайн-платформа для публикации задач, тестов и теоретических материалов по математике, русскому языку и другим предметам.
- ❑ [Examus](#) - гибкое решение для прокторинга и анализа вовлеченности в процесс электронного обучения.
- ❑ [Мобильное Электронное Образование](#) разработчик и поставщик системного программного решения «Мобильная Электронная Школа».



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Intalent/Траектория таланта](#) - сервис формирования индивидуальных траекторий профессионального самоопределения для школьников.
- ❑ [Стемфорд](#) - образовательная онлайн-платформа для школьников и педагогов, созданная с целью ранней профориентации и популяризации естественных наук и основ нанотехнологий.
- ❑ [Jalinga](#) - проект по созданию технологий для съемки интерактивного видео и проведения онлайн занятий.
- ❑ [АССОЦИАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ](#) - объединение лучших российских проектов, обучающих детей в возрасте от 5 до 18 лет основам программирования и системного мышления в игровой форме.
- ❑ [«ПроеКТОриЯ»](#) - проект, основная цель которого - помочь талантливым школьникам сориентироваться в возможностях карьерного развития и сделать осознанный выбор своей профессиональной траектории.
- ❑ [Поступи онлайн](#) – кардинально новый подход к систематизированному представлению информации о рынке высшего образования. Главная идея сайта – создание инструмента осознанного выбора будущего для старшеклассников и абитуриентов.



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Центр инновационных образовательных технологий](#) - более 10 лет команда Центра создает контент и инфраструктуру для онлайн-обучения.
- ❑ [HTML Academy](#) - компания, которая создает интерактивные курсы и интенсивы по вёрстке сайтов с увлекательными сюжетами и игровыми механиками.
- ❑ [Agency Trajectory of the Future](#) - агентство организует стажировки для молодых специалистов и работает с отраслями, в которых происходят кадровые и профессиональные изменения.
- ❑ [«Просвещение»](#) - современные методики и решения для комплексного моделирования образовательного процесса, системные продукты для диагностики и развития системы образования, отвечающие вызовам экономики регионов.
- ❑ [DEVAR](#) - инновационный бренд, создающий продукты с технологией дополненной реальности (Development of Augmented Reality). Исследуют и совершенствуют AR-технологии для создания наиболее уникальных и интересных продуктов.
- ❑ [Castle Quiz](#) - микрообучение в формате мобильной игры.



РЕСУРСЫ ДЛЯ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

- ❑ [Конкурс инноваций в образовании \(КИвО\)](#) — Конкурс инновационных образовательных проектов для всех, кто готов менять сферу образования.
- ❑ [Эврика](#) — Приложение эврика оживит все рисунки в учебниках и предметы станут проще и нагляднее. Ученики смогут соревноваться друг с другом по различным предметам и повышать свои знания!
- ❑ [NettleDesk](#) — Новый формат подачи материала в образовании - голографические учебные макеты.
- ❑ [Инновации детям](#) — Российский разработчик интерактивных образовательных комплексов, таких как:
 - «Интерактивная песочница — умный стол»,
 - «Играй и развивайся» (подвижные обучающие занятия с датчиком Kinect) и других.
- ❑ [Онлайн-платформа «Национальная открытая школа»](#) — Онлайн-платформа «Национальная открытая школа» — инструмент для школьного учителя. Главная цель проекта — внедрить современные технологии и подходы в обучение российских школьников.
- ❑ [Whenspeak](#) — Платформа интерактивного взаимодействия с аудиторией.

