



О создании и развитии федеральной сети Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»



Федеральный проект
«Современная школа» национального
проекта «Образование»

мероприятие:

«Обновление материально-
технической базы для формирования у
обучающихся современных
технологических и гуманитарных
навыков»

География проекта



2019: 50 субъектов – **2049 школ**

2024: 85 субъектов – **16 000 школ**

Цель федерального проекта «Современная школа»

Вхождение РФ к 2024 году в ТОП10 стран мира по качеству общего образования, воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности, посредством обновления **содержания, технологий и методов обучения**

год	Количество школ	Охват учащихся, тыс
2019	2049	100
2020	2951/5000	250
2021	3000/8000	400
2022	3000/11 000	550
2023	2500/13 500	700
2024	16 000	800

Распоряжение Министерства просвещения РФ №Р-23 от 1 марта 2019 года

«Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия»

Приложение 7 - Руководство по зонированию и оформлению помещений Центров «Точка роста»

Приложение 8 - Краткое руководство по фирменному стилю «Точка роста»

Организационно-правовая форма Центра

Центр создается как структурное подразделение общеобразовательной организации, расположенной в сельской местности **без образования юридического лица**

Совокупность образовательных организаций с обновленной-материально-технической базой составит **федеральную сеть Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

* с 2020 года в сельской местности и в малых городах

Задачи Центров «Точка роста»

- **СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ** на уровнях начального общего, основного общего и (или) среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей;
- **ОБНОВЛЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ** предметов «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности»
- **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ** как общественного пространства для развития общекультурных компетенций и цифровой грамотности населения, шахматного образования, проектной деятельности, творческой, социальной самореализации детей, педагогов, родительской общественности

Образовательные направления

- **Основные общеобразовательные программы:**
- «Технология», Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности»
- **Разноуровневые дополнительные общеобразовательные программы цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей:**
- проектная деятельность
- научно-техническое творчество
- шахматное образование
- IT-технологии
- медиатворчество
- социокультурные мероприятия
- информационная, экологическая, социальная, дорожно-транспортная безопасность

Требования к кадровому составу и штатной численности

- Руководитель
- Педагог дополнительного образования
- Педагог по шахматам
- Педагог-организатор
- Педагог по предмету «Физкультура и ОБЖ»
- Педагог по предмету «Технология»
- Педагог по предмету «Информатика»

Не менее 4-х единиц,
допускается
совмещение не более
двух должностей

Требование к инфраструктуре Центра «Точка роста»

Центр должен быть размещен не менее, чем в двух помещениях, площадью $\geq 40 \text{ м}^2$ каждое и включать следующие функциональные зоны:

- **Кабинеты формирования цифровых и гуманитарных компетенций** (классы «Информатики», «Технологии» и «ОБЖ»)
- **Помещение для проектной деятельности** (открытое пространство, выполняющее роль центра общественной жизни школы, включающее шахматную гостиную, мадиазону/медиатеку)

Фирменный стиль

Цветовая схема



CMYK: 78 64 53 44
RGB: 51 62 72
PANTONE - 432 C



CMYK: 0 100 100 0
RGB: 237 28 36
PANTONE - 144 C



CMYK: 50%
ОСНОВНОГО



CMYK: 50%
ОСНОВНОГО

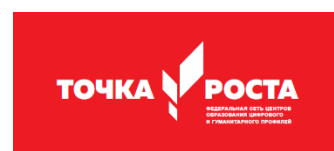
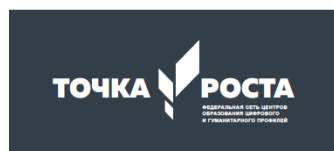
Фирменный стиль

Символика проекта и правила ее использования в различных задачах по оформлению печатной, цифровой, сувенирной и прочей продукции описаны в кратком руководстве по фирменному стилю.

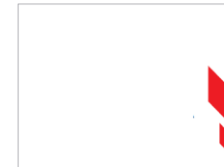
Основной логотип
и вспомогательные версии



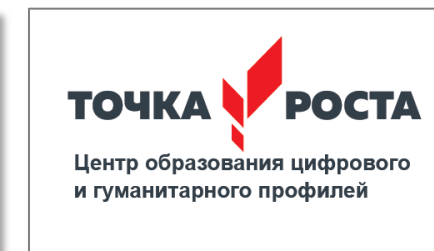
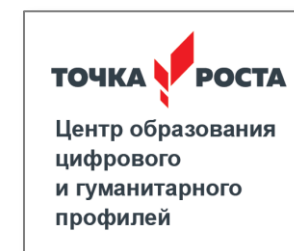
ТОЧКА РОСТА



Декоративные элементы



Варианты вывесок



Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций дизайн-макет Ленинградской области



Инфраструктура - пример Свердловской области



Образовательные программы по уроку технологии

	5 класс	6 класс	7 класс	8 класс	9 класс
2019/20	Промдизайн +Робо	Промдизайн +Робо	Промдизайн + VRAR		
2020/21	Промдизайн +Робо	VRAR	VRAR	ГЕО+ИТ+АЭРО	
2021/22	Промдизайн +Робо	VRAR	ГЕО	ГЕО+ИТ+АЭРО	Проект
2022/23	Промдизайн +Робо	VRAR	ГЕО	ИТ+АЭРО	Проект
2023/24	Промдизайн +Робо	VRAR	ГЕО	ИТ+АЭРО	Проект

Образовательные программы по уроку технологии

Урок технологии

Промышленный
дизайн

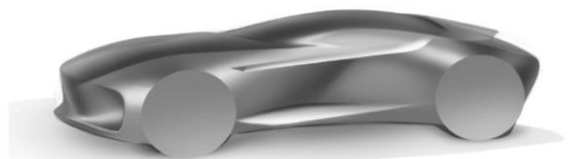
5 кейсов

Дизайн-анализ

Формообразование

Дизайн-
исследование

Трехмерная графика



Урок технологии

Разработка
VR\AR-приложений

2 кейса

Разработка
приложений VR/AR

Сборка VR очков

Графические
интерфейсы UI/UX

Программирование



Образовательные программы по уроку технологии

Урок технологии

Геоинформационные технологии

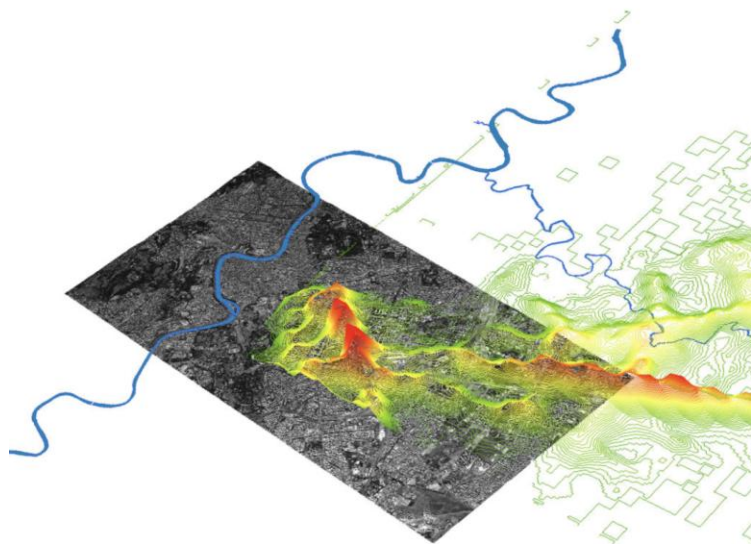
3 кейса

Аэрофотосъемка

Работа навигационных систем

Работа с пространственными данными

Картографические сервисы



Урок технологии

Программирование на Python

3 кейса

Навыки полета

Программирование на Python

Распознавание объектов

Программирование интернета вещей



Образовательные программы по информатике

	5 класс	6 класс	7 класс	8 класс	9 класс
2019/20	Scratch + Текстовые документы	Scratch + Текстовые документы + Презентации	Текстовые документы + Презентации + Графика + 3D + Таблицы		
2020/21	Scratch + Текстовые документы	Графика + 3D + Презентации	Графика + 3D + Таблицы	Основы Python + tkinter + Криптография + ИИ + pygame	
2021/22	Scratch + Текстовые документы	Графика + 3D + Презентации	Blockly + Python + Таблицы	Основы Python + tkinter + Криптография + ИИ + pygame	BigData + Сети + API + Web + видео
2022/23	Scratch + Текстовые документы	Графика + 3D + Презентации	Blockly + Python + Таблицы	Основы Python + tkinter + Криптография + ИИ + pygame	BigData + Сети + API + Web + видео
2023/24	Scratch + Текстовые документы	Графика + 3D + Презентации	Blockly + Python + Таблицы	Основы Python + tkinter + Криптография + ИИ + pygame	BigData + Сети + API + Web + видео

	Краткое название в таблице	Полное название модуля
5 класс	Scratch	Программирование в Scratch
	Текстовые документы	Работа с текстовым процессором LibreOffice.Writer
6 класс	Графика	Векторная и растровая графика
	3D	3D-моделирование
	Презентации	Средство для создания презентаций: LibreOffice.orgImpress.
7 класс	Blockly	Графический язык программирования Blockly
	Python	Введение в язык Python
	Таблицы	Работа с табличным процессором LibreOffice.orgCalc
8 класс	Основы Python	Основы языка Python
	tkinter	Создание приложений с помощью tkinter
	Криптография	Криптография
	ИИ	Искусственный интеллект
	pygame	Продвинутые библиотеки языка Python. pygame
9 класс	BigData	BigData
	Сети	Сетевые технологии. Интернет
	API	Работа с внешними API сайтов
	Видео	Видео