

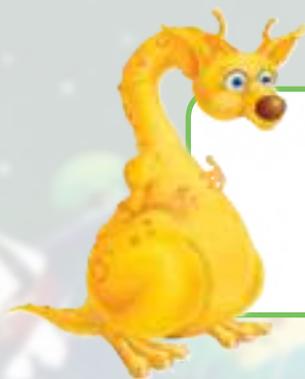


МИР

МОИХ ИНТЕРЕСОВ

МАСТЕРАМИ
СТАНОВЯТСЯ

КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ



1
класс

«Необычное в обычном». Знакомство с необычными явлениями мира вокруг, лёгкая адаптация к школьной жизни.



3
класс

«Большое путешествие». Знакомство со странами и народами мира, поиск информации и развитие системного мышления.

АКЦЕНТЫ ПРОГРАММЫ «МАСТЕРАМИ СТАНОВЯТСЯ»

Основная идея четвёртого года обучения — популяризация детской науки и изобретательства, развитие творческого проектного мышления. Четвероклассники уже не малыши, но игра по-прежнему захватывает их, придаёт смысл действиям и ценность идеям. Поэтому в программе четвёртого класса фантазированию придаётся большое значение. Но это не просто фантазии, не имеющие ничего общего с реальностью. Это уникальные идеи ребят, новые

ПРОГРАММА «МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ»

2

класс

«Другой взгляд — другой мир». Познание параллельных миров природы и человека, обучение логическому мышлению и анализу.



4

класс

«Мастерами становятся». Знакомство с современными технологиями и технологиями будущего, решение творческих задач. Проектирование авторского изобретения.



объекты и технологии, обеспечивающие решение практических задач. А восемь проектных лабораторий открывают дорогу для реализации идей, показывая все стадии развития проекта. Поддержка любопытства и тяги к созиданию, творческого отношения к окружающей действительности, интереса к экспериментаторству и изобретательству в четвёртом классе является базисом для последовательного развития проектного и технического мышления ребят уже в 5–11 классах.



Открытый Молодежный Университет

Открытый молодёжный университет — автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования, работающая с 2001 года. ОМУ разрабатывает и реализует для школьников 1–11 классов программы высокотехнологичной подготовки. За 16 лет работы по программам ОМУ обучено более 190 000 школьников и 9 000 педагогов в 59 регионах Российской Федерации и Казахстане. Программы нацелены на подготовку школьников к современным требованиям рынка, приобретению навыков специалистов будущего, раннюю научно-техническую и исследовательскую подготовку детей и подростков.

Открытый молодёжный университет разрабатывает новые методики и внедряет новые идеи, помогая наращивать личные и профессиональные компетенции школьников. Сегодня в ОМУ разрабатывается более 40 авторских образовательных программ.

ОМУ также занимается профессиональной подготовкой педагогов в сфере высоких технологий, предлагая бесплатные курсы повышения квалификации в удобном формате.

Лицензия: № 1563 от 27 июля 2015 г. Серия 70Л01 № 0000574



ОТ ДИРЕКТОРА

Четвёртый класс выводит ребят на абсолютно новый уровень. Они перестают ощущать себя учениками и начинают творить настоящие авторские изобретения и проекты. Для ребят специально созданы восемь проектных лабораторий с помощниками-мастерами. Четвероклассники учатся мыслить как техническими изобретениями, так и форматами собственных авторских миров, где есть свои герои, свои традиции, свои уникальные волшебные элементы и технологии.

Ребята развивают фантазию и воображение, погружаются в научно-техническое творчество, в том числе с применением ПК, моделируют и конструируют, изучают разные способы представления своей работы, защищают проекты перед экспертами. Четвёртый класс – это завершение сказочной истории, которая приведёт ребят к настоящим открытиям и изобретениям.

*Дмитриев Игорь Вячеславович,
кандидат тех.наук, директор ОМУ*

ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

Программа четвертого класса — это образовательное пространство, где ребята получают уникальные навыки через погружение в игру. Эти навыки необходимы в любой точке Вселенной. Телепортация за пределы планеты Земля и знакомство с миссией происходят в самом начале программы. Для достижения успеха ребятам нужно пройти по всем этапам создания авторского «мира» (проекта), проявить умение принимать решения, критически мыслить и сотрудничать, воплощать свои замыслы.

Рассмотрение разных приёмов, техник и даже миров как магических объектов позволяет увидеть их с другой стороны. Дети начинают понимать, что волшебство рядом, и мы пользуемся им ежедневно, не задумываясь, что когда-то привычные сейчас вещи, предметы и технологии казались фантастическими.

Получение статуса «изобретатель» в конце четвертого класса означает, что ребята не просто разработали и представили свой мир. Этот статус — основа для дальнейшего развития изобретательской культуры в средней и старшей школе, которая заключается в ценностном отношении к изобретательству: «Я понимаю, как создаются инновации и как они влияют на мир», «Я изобретаю мир вокруг себя», «Я изобретаю себя».





СКАЗОЧНАЯ ЛЕГЕНДА

«Мастерами становятся» – четвёртая ступень Комплексной образовательной программы «Мир моих интересов». Действие сюжета разворачивается за пределами планеты Земля. Космический портал переносит ребят и мастеров в Небесный город – место, где юным исследователям предстоит познакомиться с «магическими» технологиями.

Каждый четвероклассник сможет создать своё авторское изобретение, дать волю фантазии и представить проект собственного «мира». Весь год ребята будут взаимодействовать с героями программы – мастерами Небесного города. Восемь ярких, талантливых и непохожих друг на друга персонажей помогут детям погрузиться в мир высоких технологий. Мастера владеют разными способами создания миров. Свои секреты они хранят в лабораториях, которые предстоит посетить ребятам. Путешествуя по лабораториям мастеров, четвероклассники совершают открытия, раскрывают тайные рецепты и изучают магические технологии, знакомясь таким образом со стадиями создания проекта от придумывания идей до создания моделей и сценического воплощения. Главное — никаких границ: современные информационные технологии позволяют творить чудеса!



Все программы с 1 по 4 класс связаны одной общей магической историей. Видео с легендой доступно на портале «Миронит» (mironit.ru) и на сайте «Внеурочка.ру» (vneurochka.ru).

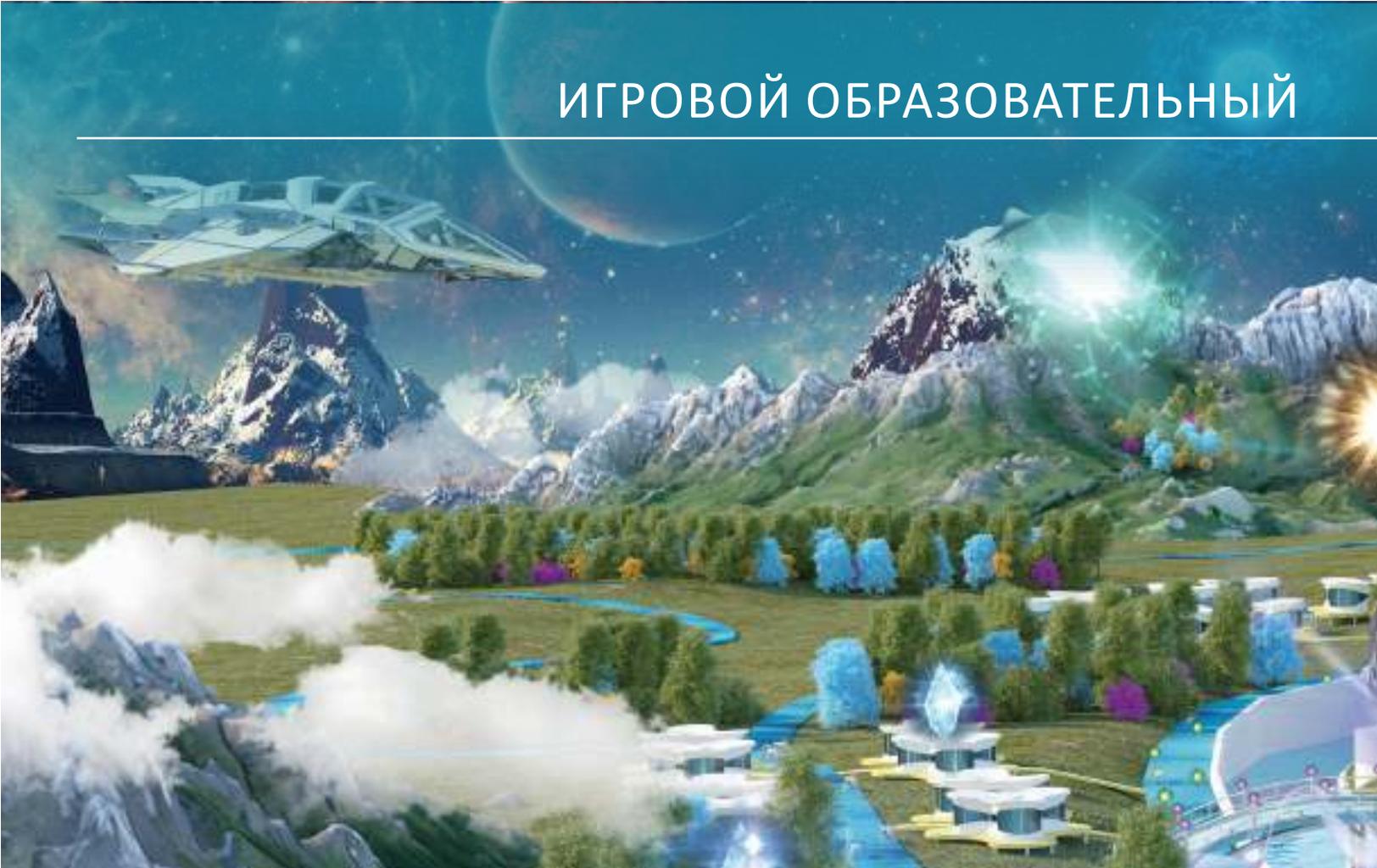
МИР

· МОИХ ИНТЕРЕСОВ ·

Учебная программа для 1-4 классов



ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ



Портал содержит всё необходимое для захватывающего обучения ребят дома. Четвероклассники посещают лаборатории мастеров, свободно общаются с ними, изучают магические технологии и архив с «готовыми» мирами, а в личном проектом пространстве создают историю своих миров — командных и индивидуальных. Каждый мастер готов передать свои уникальные способности, но для этого нужно поработать в их лабораториях в качестве подмастерьев, выполняя поручения — «реальные» заказы от жителей



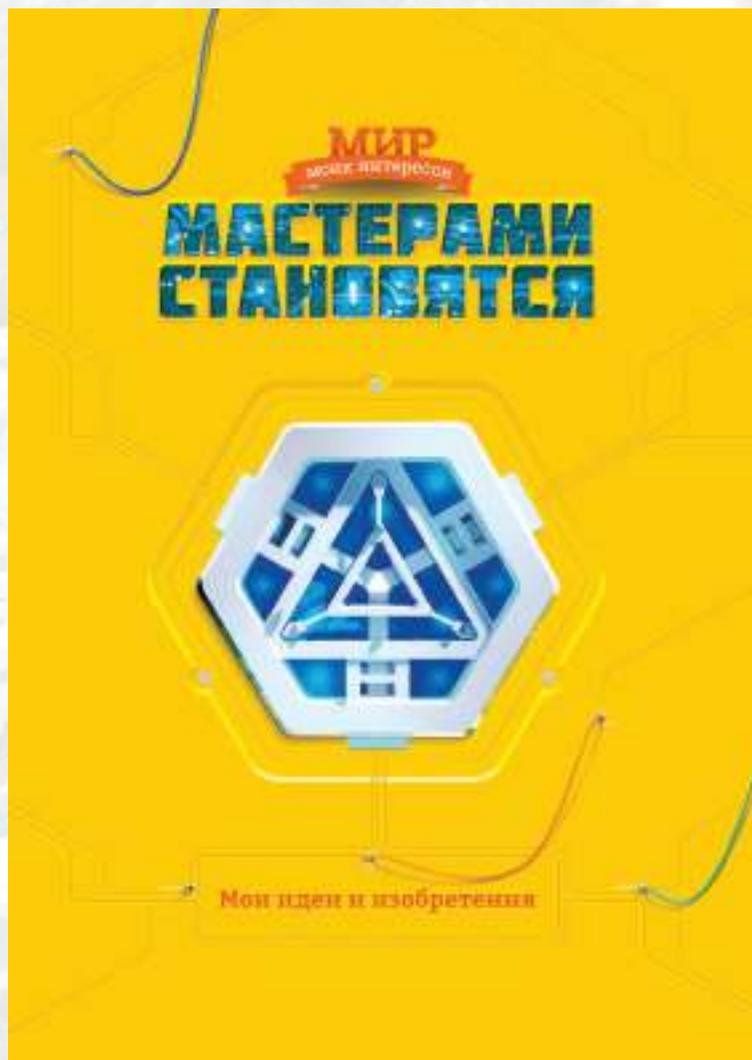
ПОРТАЛ «МИРОЦЕНТР»



Небесного города. Все поручения делятся не только по принадлежности к тому или иному мастеру, но и по навыкам («сверхспособностям»), которые разовьёт ребёнок в процессе его выполнения. К концу учебного года учащийся получает увесистую папку со своими работами, которую важно будет продемонстрировать на итоговом событии — Фестивале миров. Образовательные игры портала позволяют не только переключиться, отдохнуть и расслабиться в безопасной среде, но и развить эрудицию, внимание, логическое мышление, скорость реакции.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

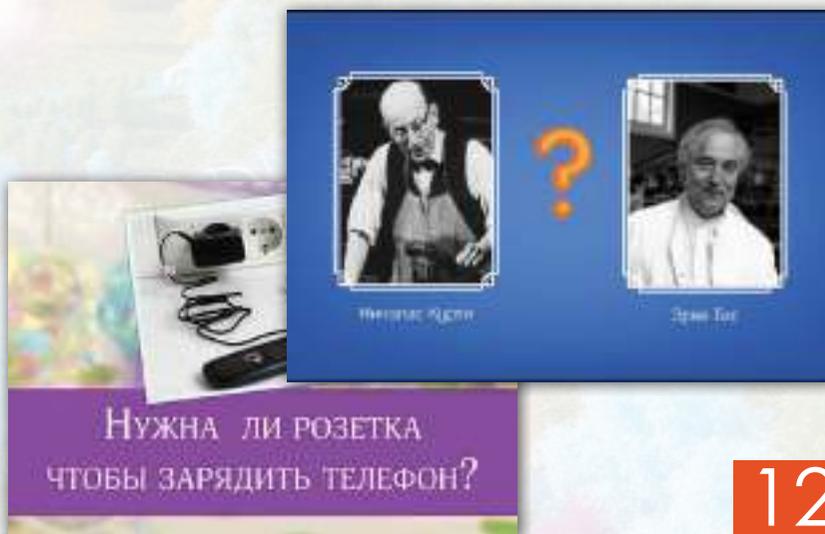
В четвёртом классе привычная рабочая тетрадь заменяется папкой, которая играет роль хранилища идей, эскизов, компьютерных моделей и других авторских материалов ребят. Содержимое папки пополняется в течение года результатами командной работы в классе, а также индивидуальными проектами, выполненными дома. Кроме того, в программе предусмотрен комплект материалов для самостоятельной работы ребят в командах — удобные и яркие карточки с заданиями, которые приятно держать в руках.



Работа на портале — это дистанционная часть занятия. На портале четвероклассники закрепляют полученные знания, проверяют свои силы в решении заданий повышенной сложности, занимаются проектной деятельностью.



Для проведения занятий в школе предоставляется интерактивный электронный учебник, который содержит озвученные слайд-шоу, обучающие видеоролики, командные интерактивные игры. Помимо задачи визуализации материала, электронный учебник призван создавать атмосферу погружения детей в виртуальные лаборатории мастеров, ситуацию общения с мастерами и реальной работы под их руководством.



Ведыч



В Небесном городе всё начинается с мастера Ведыча, ведь он — хранитель Мирового центра, главного и самого важного здания города. Ведыч — старший из мастеров. Он мудрый, немного сварливый, но добрый и всегда готов помочь.

Бат Рейкин



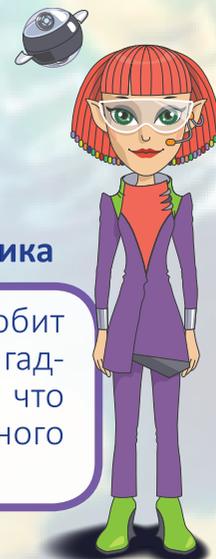
Самый юный мастер — настоящий гений-изобретатель. Бат Рейкин обладает невероятным талантом к инженерии. Мастер знает всё о конструировании и моделировании из разных материалов.

Он Лайныч



Скромный и простой компьютерный гений Он Лайныч общается с техникой на «ты». Среди интересов мастера — разработка компьютерных моделей придуманных решений, программирование и информационные технологии.

Новатика



Строгая, изящная и независимая Новатика любит чёткость и порядок, обожает всевозможные гаджеты и технические новинки, особенно те, что умещаются в кармане. Новатика задаёт много вопросов и всегда ищет на них ответы.

ПРОГРАММЫ

Системыч

Самый осторожный и ответственный из мастеров. Он терпелив, медлителен, часто погружён в свои мысли. Изучает естественные науки, обожает опыты и эксперименты. Главный интерес мастера — рассмотрение и прогнозирование изменений, которые могут повлечь за собой изобретения ребят.



Озарина

Милая, умная, немножко неуклюжая и весёлая Озарина всегда может рассказать забавную историю или затеять интересную игру. Её трудно застать на одном месте, она обожает путешествовать, фотографировать всё необычное, а затем делиться своими впечатлениями.

Электрония

Общительная и целеустремлённая Электрония обожает смотреть и снимать фильмы, слушать и создавать музыку, придумывать компьютерные игры, общаться при помощи новейших технологий. Она ведёт подвижный образ жизни, любит попадать в новые ситуации, пробовать необычные виды спорта и туризма.



Та Лантыч

Авантюрист по натуре, эмоциональный и шумный мастер Та Лантыч очень оригинален и амбициозен. Он поможет ребятам бороться с инерцией мышления, развивать фантазию, комбинировать разные элементы для создания уникальных идей, решать изобретательские задачи.

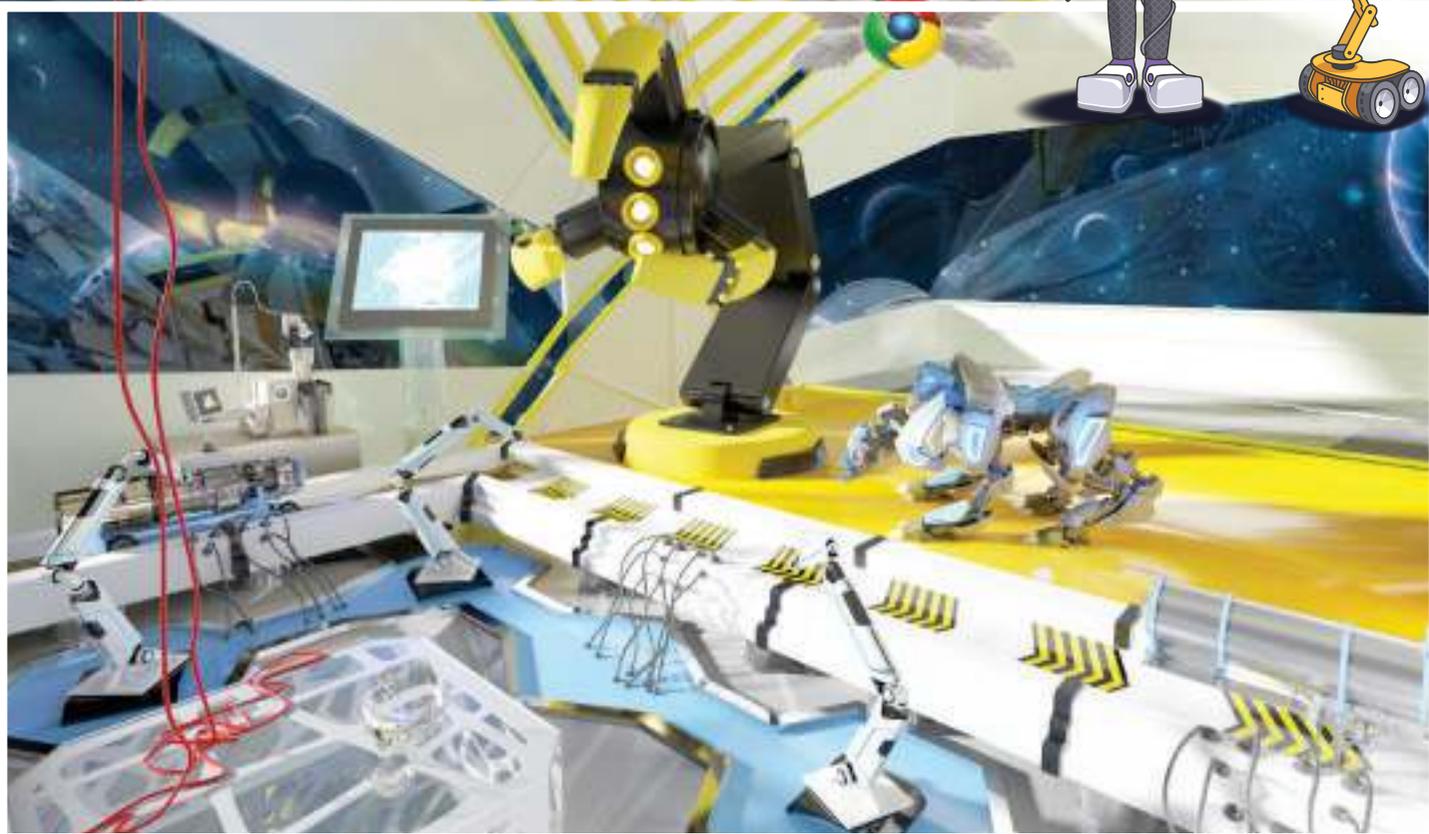




В лаборатории Ведыча накоплен и обработан опыт успеха и неудач всех миров. Мастер точно знает, что миры появляются благодаря желанию людей изменить жизнь к лучшему. Он научит видеть огромные миры в привычных предметах и технологиях и раскладывать их на элементы, он вдохновит и поможет обнаружить собственные интересы, он поддержит в выборе своего мира и даст возможность спланировать нелёгкий, но интересный путь создания своего мира.

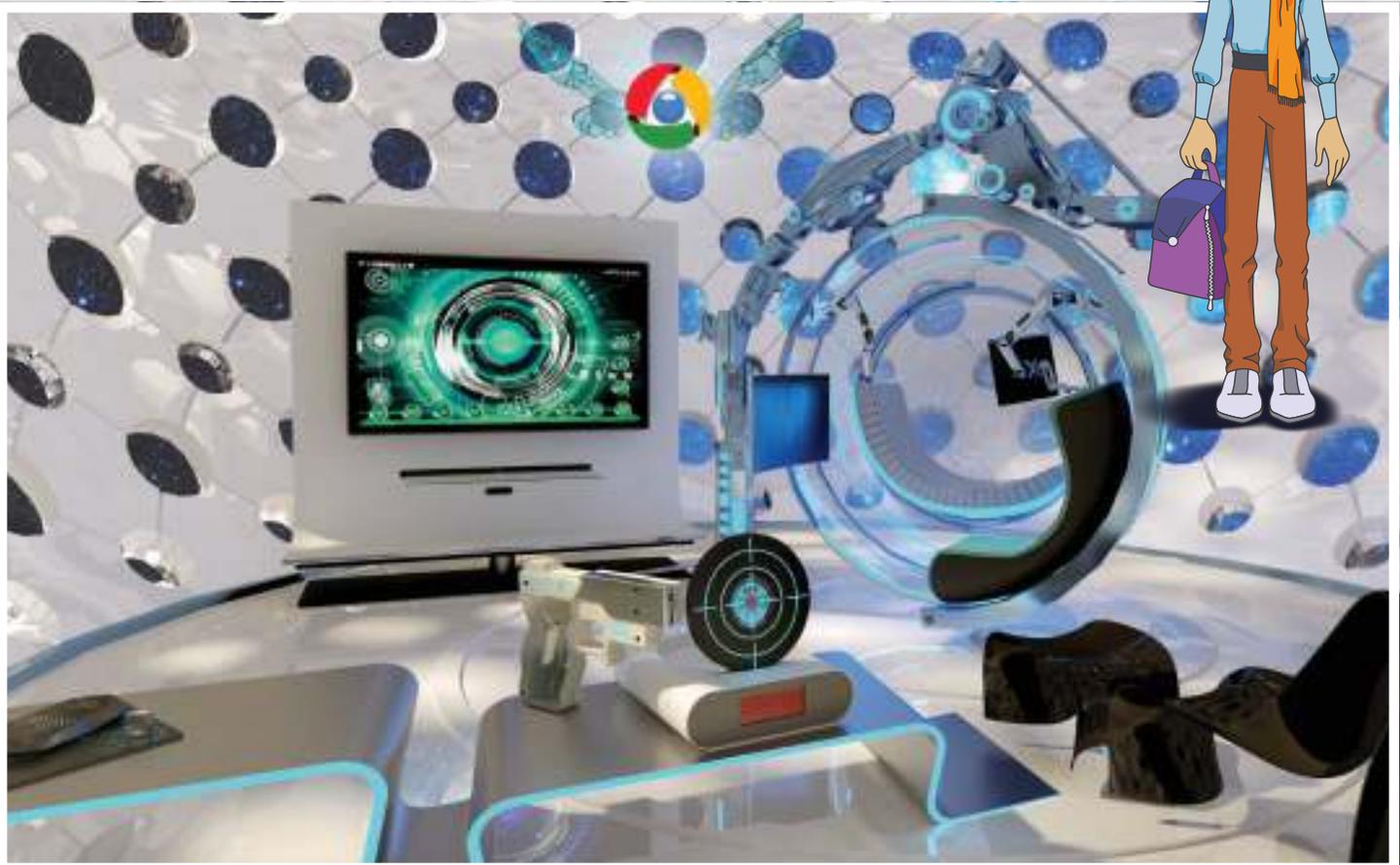
МАСТЕРОВ

В лаборатории прототипирования и испытаний шум и гам стоит круглосуточно — работа мастера Бат Рейкина не прекращается ни на минуту. Мастер создаёт прототипы изобретений, в ход идут самые необычные материалы, ведь это лаборатория экспериментов. Здесь же прототипы тестируют, чтобы они были безопасны и удобны в использовании, поэтому, входя в лабораторию, нужно быть особенно внимательным, чтобы какое-нибудь изобретение случайно не сбежало!



ЛАБОРАТОРИИ

В лаборатории цифровых наук Он Лайныча переплетаются все компьютерные сети Небесного города и создаются компьютерные модели самых невероятных фантастических устройств. Мастер Он Лайныч — специалист по поиску информации и построению алгоритмов, но самый захватывающий процесс в его лаборатории — это создание объёмных моделей!





В высокотехнологичной лаборатории бионики и промышленного дизайна новые технические решения получают развитие, превращаясь сначала в наброски, а затем в окончательные эскизы. Следуя инструкциям мастера Новатики, ребята узнают, как простую идею превратить в невероятную, почему предметы вокруг нас имеют определённую форму, какое качество должно иметь изобретение, чтобы стать полезным жителем любого мира.

ЛАБОРАТОРИИ



В этой лаборатории царит порядок и ничего не происходит просто так. Невероятно умный мастер Системыч прогнозирует, как новые объекты будут влиять на миры и их жителей, что может измениться в лучшую и худшую сторону. Мастер хорошо понимает, что значит ответственность учёного и изобретателя перед обществом, а его прогнозы о безопасности применения технологий, разработанных на основе научных открытий, имеют огромную ценность как в Небесном городе, так и за его пределами.



МАСТЕРОВ

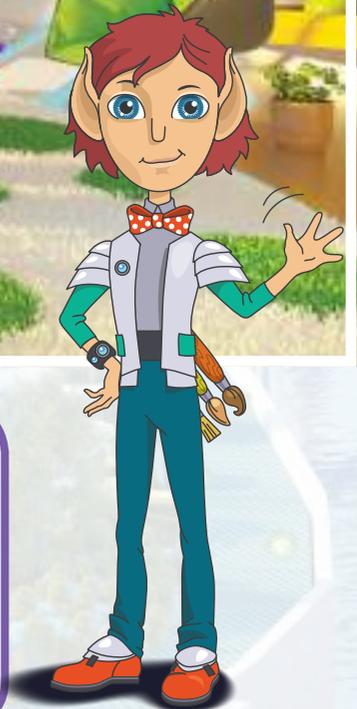


В этом месте знают, что уметь представить другим своё изобретение так же важно, как сделать его полезным. В своей лаборатории мастер Озарина учит работать над убедительностью презентаций и умением расположить к себе слушателей, рассказывает, как привлечь внимание, подавать идею, как поведать о пути изобретения к его пользователям.





Лаборатория Та Лантыча — самое необычное пространство Вселенной, где вдохновение подстерегает на каждом шагу. Именно в этой лаборатории можно превратить свой интерес в настоящие сокровища — идеи. Фантазирование, свободный поток мыслей, оригинальность — вот что отличает эту лабораторию от всех остальных. Здесь можно экспериментировать с воображением и создавать совершенно невероятные вещи, даже придумывать будущее!



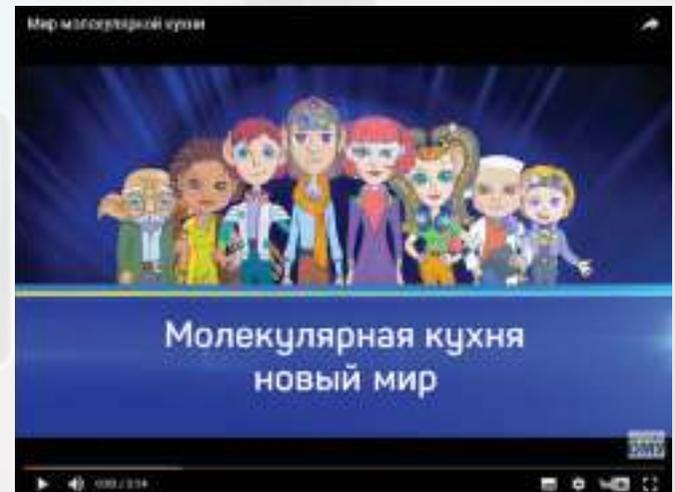
МАСТЕРОВ



Лаборатория, в которой всё находится в движении, как и в мультимедийных презентациях, которые здесь готовит в сопровождение к новым мирам Электрония. Мастер знает, как сделать слова, фотографии, видео, игры и многое другое красивым, связать всё воедино и сделать понятным даже для тех, кто никогда не встречал самого изобретателя или его творение.



Побывав на планете Земля, мастера значительно пополнили свою коллекцию, добавив такие миры, как «Мир научной фантастики», «Мир доступного электричества», «Мир молекулярной кухни», «Мир промышленного дизайна» и т.д. «Мир» в терминах программы — это система отношений между людьми, основанная на какой-то главной идее или признаке, имеющая реальное воплощение в виде предметов и/или технологий. Ребята начинают по-другому смотреть на всё, что их окружает. Каждый из них способен своей идеей изменить мир, создав собственный.



ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



МИРЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

На портале представлены миры, в которых больше всего нуждаются жители Небесного города. Все они связаны с определённой сферой деятельности — транспорт, здоровье, спорт, отдых и развлечения, энергетика, наука, производство. Выбирая мир, ребята в течение года создают командный проект. Но каждый учащийся имеет возможность создать свой авторский мир, используя материалы портала «Мир-центр».

МАСТЕР-КЛАССЫ ОТ ГЕРОЕВ ПРОГРАММЫ

Мастера Небесного города обладают секретными знаниями, но готовы с радостью делиться ими с ребятами. Их мастер-классы — это не только передача опыта, но и решение конкретных задач для жителей Небесного города или других планет. Так, для жителей планеты Аррида, у которых очень короткая память, ребята вместе с Ведычем разработают специальную мнемотехнику. Для жителей планеты Илая, где из материалов для строительства есть только дерево, вместе с мастером Бат Рейкиным ребята соорудят плетёные конструкции мостов. А вместе с Новатикой четвероклассники создадут дизайн космической капсулы, которая будет мимикрировать под окружающую среду.





МАСТЕР-ВСТРЕЧИ

В течение года ребята знакомятся с множеством магических технологий мастеров. Но как эти технологии применяются на практике за пределами лабораторий? Узнать об этом можно с помощью мастер-встреч! Мастер-встреча – это выезд за пределы школы для того, чтобы своими глазами увидеть, пощупать, попробовать, задать вопросы, протестировать свою идею на тех, кто постоянно пользуется магическими технологиями мастеров. Это целая разведывательная операция, и подготовка к такому событию предстоит серьёзная. Поиск и организация мастер-встречи, распределение ролей и подготовка вопросов, внешний вид и этикет — вместе с мастером Озариной операция пройдёт успешно!



ТАЙНА НЕБЕСНОГО ГОРОДА

Необычная игра живого действия «Тайна Небесного города» подводит промежуточный итог деятельности ребят. В игре принимают участие не только четвероклассники, но и приглашённые гости — родители, учителя, представители администрации школы. Все они становятся жителями Небесного города, включаясь в происходящее на каждом этапе игры.

В течение нескольких месяцев ребята трудились в лабораториях Небесного города над своими мирами — проектами фантастических устройств и систем. Наступает решающий день, когда при помощи этих миров ребята смогут не только восстановить прежнюю жизнь Небесного города, но и вывести его на новый уровень развития.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Программа четвертого класса — длительная игра со своими правилами, действиями и результатом. Разные формы занятий позволяют поддерживать мотивацию, учат логически мыслить, размышлять, развивают лидерские качества, смекалку, внимательность, умение убеждать.

Программа содержит командные игры, обеспеченные демонстрационными и раздаточными дидактическими материалами. Процесс ролевых игр представляет собой моделирование ситуаций, где у каждого четвероклассника есть возможность примерить на себя разные роли.



ФЕСТИВАЛЬ МИРОВ

Фестиваль миров — завершающее событие как программы четвёртого класса, так и программы «Мир моих интересов» в целом. И одновременно это звёздный час ребят, которые демонстрируют результаты своей работы экспертам, играющим роль жителей Небесного города. Важно донести информацию, заинтересовать и убедить, ответить на вопросы, позволяющие осмыслить значение своего «мира» для себя и других людей, его возможное влияние на общество и мир вокруг, свою роль и позицию в команде, дальнейшие планы. Фестиваль миров — это конкурс команд, поэтому предусмотрены призовые места и награждение победителей и участников по номинациям.





ПАТЕНТЫ НА АВТОРСКИЕ РАЗРАБОТКИ

На Фестивале миров юные исследователи становятся настоящими изобретателями, о чём свидетельствует важный документ — патент изобретателя. «Возвращаясь» на планету Земля с таким патентом, а также с огромным опытом, накопленным за четыре года участия в этой удивительной истории, ребята знают, что теперь они умеют работать в команде, придумывать новые идеи, создавать авторские миры и менять окружающую действительность в лучшую сторону.

КЛУБ «ФАБРИКА МИРОВ»

Детский научный клуб открытий и изобретательства — это уникальное пространство, где дети с 1 по 4 класс погружаются в научно-исследовательскую деятельность и техническую среду. Клуб «Фабрика миров» — это новая форма программы «Мир моих интересов», позволяющая детям знакомиться с наукой в лёгкой и непринуждённой форме.





В клубе «Фабрика миров» дети с 1 по 4 класс совершают свои первые шаги в области изобретений и открытий. В формате клуба программа «Мир моих интересов» реализуется максимально эффективно. Ребята имеют возможность творить, играть в развивающие игры, работать в команде, проводить захватывающие опыты и эксперименты, изобретать и исследовать. Клуб «Фабрика миров» не имеет аналогов в стране: это яркая, современная, комфортная территория, где дети получают знания и сразу применяют их на практике, используя наборы для юных исследователей.

Занятия в клубе «Фабрика миров» помогают детям логически осмыслить информацию по разным школьным предметам. Ребятам открывается окружающий мир, они познают основы математики, занимаются изобразительным искусством и художественным творчеством.



ПРЕИМУЩЕСТВА АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Дистанционный
формат



Участие в стажировке
для педагогов бесплатно



Погружение
в практику



Участие экспертов
и методическая
поддержка со стороны
профессионалов



Знакомство с опытом
других школ в формате
передачи реального
опыта от коллег
коллегам



Инструменты для
создания современной
образовательной среды



КУРСЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Для профессионального развития педагога разработана стажировочная площадка. Все педагоги, которые только начинают работать с программой, поступают в Академию образовательных технологий, организуют пространство получения новых знаний с помощью электронного личного кабинета и погружаются в практику работы с детьми, используя современные технологии. По итогам стажировки педагоги, которые достигают качественных результатов, получают возможность внедрить внеурочную деятельность в формате клуба.

EXTERIUM.RU

Педагог может участвовать в системе повышения квалификации, при этом получает доступ к сообществу передового педагогического опыта, которое на сегодня объединяет более 1000 педагогов начального и среднего звена из 60 регионов РФ. Процесс обучения осуществляется на портале «Экстериум», где в удобное для педагога время происходит получение новых знаний. Курсы краткосрочные, объёмом 4–6 часов. Педагог может познакомиться с познавательным материалом, выполнять задания, участвовать в сообществе, обсуждать актуальные проблемы, составлять свой индивидуальный план обучения и отслеживать свои результаты в дневнике. Сочетание таких видов деятельности не только повышает мотивацию педагога, но и уровень его компетенций, в том числе в области информационных технологий.

В ПРОГРАММУ ВХОДЯТ:

			
Ключевые моменты организации образовательного процесса Курс	Методический конструктор занятий по развитию системного мышления Курс	Геймификация в образовательном процессе Курс	Технологии организации и проведения образовательных событий Курс



Я узнала очень много нового и интересного, изучая программу. Больше всего мне понравилось выполнять разные необычные задания, играть с одноклассниками в игры. Мне очень нравится заниматься на уроке по электронному учебнику, он яркий и красивый. Все уроки были весёлыми и интересными, а ещё мне понравились мастера и их лаборатории, где мы учились разным волшебным технологиям.

*Комарова Таня,
четвероклассница, г. Барнаул*

О ПРОГРАММЕ

Выражаю огромную благодарность разработчикам программы. Мой сын узнаёт на уроках много нового, интересного и необычного. Приходя домой, он всегда рассказывает о том, что они изучали на уроке. Я тоже очень заинтересовалась этой программой. Вместе с сыном выполняю задания и прохожу игры на портале. Мы увлекаемся так, что оторвать нас просто невозможно! Желаю разработчикам программы успехов!

*Смирнова А.С.,
мама четвероклассника, г. Чита*





Я третий год вместе со своими учениками занимаюсь по программе «Мир моих интересов». В этом году экспериментальная программа четвертого класса «Мастерами становится» задумана очень интересно. Она содержит много неожиданных находок, оригинальных идей. Дети с удовольствием выполняют задания и игры, направленные на формирование коммуникабельности, развивают своё умение договариваться, слышать мнение других ребят. После каждого проведённого занятия я получаю удовлетворение. Родителей четвероклассников всё в программе очень устраивает. Спасибо вам большое!

*Незговорова Ж.И.,
педагог начальных классов, МБОУ
«Гимназия „Лаборатория Салахова“»,
г. Сургут*

О ПРОГРАММЕ

С Открытым молодёжным университетом мы сотрудничаем уже более пятнадцати лет. Преимущественно это было сотрудничество в области информатизации. В последние два года мы выходим на другой уровень, говорим о новой методике – программе «Мир моих интересов», которая с интересом воспринимается и ребятами, и их родителями. Клуб «Фабрика миров», открытый в нашей школе, – это практический вариант программы «Мир моих интересов», который позволит детям развить свой интеллект, познакомиться с основами наук, а также познакомиться с предметами, которые они вскоре будут изучать – физикой, биологией, химией.

Иванов А.В., директор МАОУ «СОШ № 37», г. Томск





ПРОГРАММЫ

За четыре года обучения по программе «Мир моих интересов» ребёнок получает награды и документы, которые пополняют его портфолио. Например, в первом классе проходит торжественное посвящение в исследователи, на котором дети получают памятные значки.

В конце четвёртого класса каждый ребёнок получает сертификат, подтверждающий освоение программы «Мир моих интересов», патент изобретателя с указанием названия проекта и всех участников команды, значок изобретателя, авторский сувенир-статуэтку от жителей Небесного города. Кроме того, становится доступным электронное портфолио ученика со всеми работами за время обучения по программе.

Родитель получает краткую характеристику ребёнка с указанием направлений его интересов, что позволит более осознанно определить сферу дальнейшего развития.





ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

Узнать подробнее о программе «Мастерами становятся», ознакомиться с демонстрационными материалами, посмотреть сказочную легенду программы вы можете на сайте:

mironit.ru

Специалисты Открытого молодёжного университета ответят на все ваши вопросы по телефону горячей линии:

8-800-7008-028



Также вы можете отправить обращение на электронную почту:

school@omu.ru

Кроме того, задать свои вопросы и почитать отзывы о программе вы можете в наших группах в социальных сетях:



Удобнее всего на них попасть через сайт организации:

omu.ru



Открытый Молодежный Университет