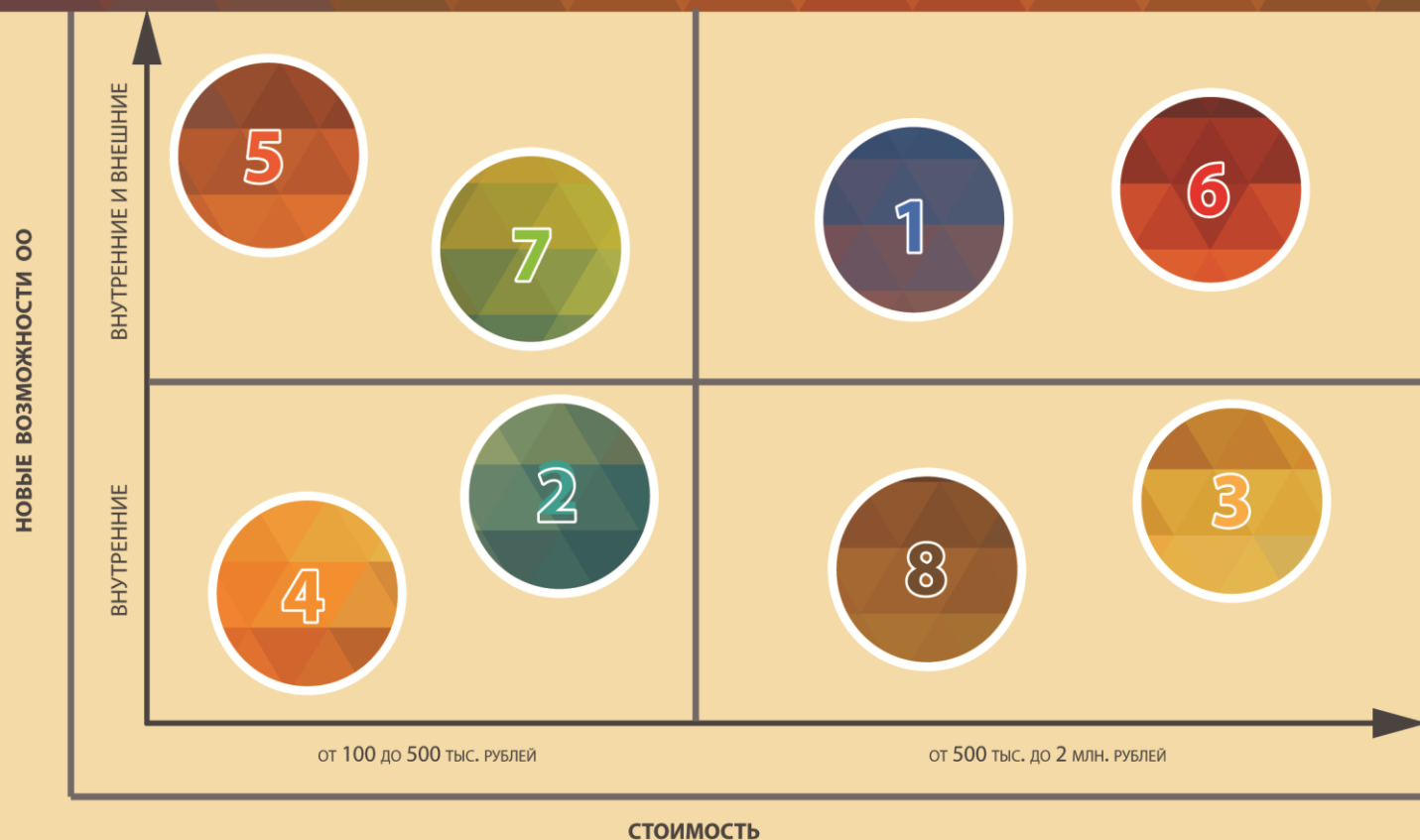


Проекты (кейсы) от компании OC3



1. ЛАБОРАТОРИЯ РАБОТЫ СО СФЕРИЧЕСКИМ КОНТЕНТОМ И ИЗУЧЕНИЯ НЕБЕСНОЙ МЕХАНИКИ

Направления ШНТ: Видео-студии, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент

2. ПРОЕКТЫ, ЭКСПЕРИМЕНТЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ В ШКОЛЕ: ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ЧЕРЕЗ СЕТЬ

Направления ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Управление процессом образования

3. OC3. Умный пол

Направления ШНТ: Школа новой экологии, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация, Образовательные программы дошкольного и начального образования

4. ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ ДЕТСКОГО САДА ИЛИ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Направления ШНТ: Образовательные программы дошкольного и начального образования, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация

5. ПРЕДМЕТНЫЕ-ЧЕМПИОНАТЫ НА БАЗЕ OC3. СЕРИИ IQ

Направления ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация

6. ВИРТУАЛЬНЫЙ ШКОЛЬНЫЙ МУЗЕЙ НА ТРЕХ СТЕНАХ (ЭКРАНАХ)

Направления ШНТ: Виртуальные музеи, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент

7. OC3. ХРОНОЛАЙНЕР - ИНСТРУМЕНТ-ПОМОЩНИК В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направления ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент

8. ЛЕНТА ВРЕМЕНИ В РАМКАХ РАБОТЫ НА УРОКАХ

Направления ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент

КОНТАКТЫ

Тел./Факс: (499) 750-2106, 750-2107; E-mail: oc3@oc3.ru; URL: www.oc3.ru
129329, г. Москва, Игарский проезд, д. 2, Компания «OC3»
ОГРН 5077746935822; ИНН/КПП 7718650199/771801001



Название кейса:

Лаборатория работы со сферическим контентом и изучения небесной механики

Краткое описание:

Трансформация обычного школьного класса в «кубический» проекционный зал, с целью использования современных мультимедийных демонстрационных технологии и материалов, в том числе создания и просмотра своего контента.

Изучение системы небесных координат и измерения времени, основы небесной механики, видимых и действительных движений Земли, Луны, искусственных тел, движения планет Солнечной системы и экзопланет.

Создание собственного контента и работа с тематическими пространственными мультимедийными презентациями.

Преимущества:

Позволяет трансформировать обычный школьный класс в «кубический» проекционный зал:

- Не требуется специального выделенного пространства/помещения
- После небольшой начальной подготовки помещения трансформация занимает несколько минут
- Практически не требует затрат на эксплуатацию

Позволяет использовать современные мультимедийные демонстрационные технологии и материалы:

- Полнокупольное видео – география, биология, окружающий мир и др.
- Планетарий – в обычном школьном классе;
- Предоставляет возможность отображения панорамной съемки (создание и просмотр своего контента в рамках проектной и/или меж-предметной деятельности)

Позволяет буквально «всесторонне» охватить и увлечь учеников познавательным процессом.

Пример внедрения в Москве в гимназии им Пушкина в обычном учебном классе (г. Троицк)

Направление в ШНТ: Видео-студии, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение "ОСЗ. Кубосвод" и "ОСЗ. Астро IQ";
- Иметь или приобрести необходимое оборудование, а именно:
 - проектор (Отношение расстояния к размеру изображения (ThrowRatio) до 0,5:1, Реальное разрешение от 1280 x 800 и выше (лучше 1920x1080 FullHD); Световой поток от 3000 Люмен и больше; Соотношение сторон 16:9; Входной сигнала - 1080p; Коррекция трапецеидальных искажений – да);
 - Для создания собственного контента требуется fisheye – объектив для фото- видео- съемки;
- Провести переоборудование помещения системой проекционных поверхностей-экранов, пример, реализации в школьном кабинете: <http://oc3.ru/products/kubosvod/#materials>
- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания;

- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения "ОСЗ. Кубосвод" и "ОСЗ. Астро IQ";
- Предоставить **Методические рекомендации**, включающие поурочный список примерных задач (практических заданий) на базе программы «Stellarium» по курсу астрономии (составитель — **О.С.Угольников**, канд. физ.-мат. наук, старший научный сотрудник Института космических исследований РАН, заместитель председателя Методической комиссии Всероссийской олимпиады по астрономии, член жюри Всероссийской и Московской областной олимпиады по астрономии и Московской олимпиады по астрономии и физике космоса).
- Предоставить все необходимые **Рекомендации** по оборудованию помещения системой проекционных поверхностей-экранов и закупке оборудования.
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.10.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 20 образовательных организации

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

Проекты, эксперименты и исследования в школе: организация работы через сеть

Краткое описание: Проведение учебных исследовательских проектов, практикумов, лабораторных и демонстрационных экспериментов при помощи сетевого программного комплекса ОС3. Реффорт 2.0. Студии.

Преимущества: Проведение учебных исследовательских проектов, практикумов, лабораторных и демонстрационных экспериментов при помощи сетевого программного комплекса ОС3. Реффорт 2.0. Студии. Способствует развитию системы универсальных учебных действий в составе личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных действий с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Комплекс предназначен для проведения занятий в классах разной специализации, а также может быть использован в рамках изучения технологий и дополнительного образования.

ОС3. Реффорт включает в себя:

- инструмент для создания собственных проектов;
- готовые исследовательские проекты;
- справочную информацию;
- возможность визуализации и анализа результатов работ.

Программное обеспечение имеет простой, удобный, интуитивно понятный интерфейс, который позволяет учащимся получать, обрабатывать и анализировать полученные данные, а также формировать готовые отчеты по проделанной работе.

Возможность многопользовательской сетевой работы и централизованное хранилище результатов работ и данных.

Направление в ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Управление процессом образования

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение "ОС3. Реффорт 2.0. Студии";
- Иметь или приобрести необходимое оборудование, а именно сервер (или выделенный учительский компьютер) в локальной сети ОУ:

Тех. требования к серверу (учительскому компьютеру): Windows 7 и выше; оперативная память не менее 8 Гб; не менее 10 Гб свободного места на жестком диске; наличие подключения к локальной сети с пропускной способностью не менее 100 Мбит/с, для подключения клиентов;

Тех. требования к устройствам с которых подключаются ученики:

ПК: Windows 7 и выше; оперативная память не менее 2 Гб; не менее 1 Гб свободного места на жестком диске; разрешение экрана не менее 1280 x 768 пикселей; наличие подключения к локальной сети с пропускной способностью не менее 100 Мбит/с, для подключения к серверу

Для Android: Android версии 4.4 и выше; процессор с тактовой частотой не менее 1 ГГц; оперативная память не менее 1 Гб; диагональ экрана не менее 7.9 дюйма; наличие подключения к локальной сети с пропускной способностью не менее 100 Мбит/с, для подключения к серверу

Для iOS: iOS версии 8.0 и выше; оперативная память не менее 1 Гб; должен работать на устройствах с диагональю не менее 7.9 дюйма; наличие подключения к локальной сети с пропускной способностью не менее 100 Мбит/с, для подключения к серверу

- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;

- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения "ОСЗ. Реффорт 2.0. Студия";
- Помощь и рекомендации по установке и настройке "ОСЗ. Реффорт 2.0. Студия";
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.09.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 100 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:**«ОСЗ. Умный пол»****Краткое описание:**

Проведение групповых интерактивных занятий в детских садах и начальной школе. Необходимый комплект для реализации включает в себя ПО "ОСЗ. Умный пол", проекционную систему и фиксирующую систему (возможно дополнение напольным покрытием).

Преимущества:

"Проект «ОСЗ. Умный пол» - учит детей взаимодействовать в группах и изучать материал посредством интерактивных игр, что является эффективным способом развития детей.

Интерактивные игры отличаются друг от друга своей спецификой – одни игры заключаются в том, что учащиеся могут отвечать на поставленные вопросы передвигаясь по полу и вставая на правильные ответы. В других играх детям предлагаются карточки, посредством которых необходимо отвечать на вопросы, правильно их раскладывая на полу.

Ключевым преимуществом как раз и является то, что пол умеет реагировать не только на одного, но и на группу учащихся одновременно, что позволяет учителям проводить занятия, вовлекая всех учеников одновременно.

«ОСЗ. Умный пол» содержит готовые групповые задания для учащихся ДОУ и НОО и пополняемую учителем библиотеку фонов и объектов, для создания собственных.

Направление в ШНТ:

Школа новой экологии, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация, Образовательные программы дошкольного и начального образования

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение "ОСЗ. Умный пол";
- Иметь или приобрести необходимое оборудование, а именно:

Проектор с проекционной системой DLP, реальным разрешением 1920x1080 (Full HD), световым потоком 3000 люмен, контрастностью 10000:1, наличием одной системы коррекции трапецеидальных искажений (вертикальная), отношением расстояния к размеру изображения имеющим одно значение из диапазона 0.69:1–0.76:1, поддержкой входного сигнала 480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p, сроком службы лампы 4000 часов, интерфейс HDMI, вес 2,8 кг. Кабель типа HDMI-HDMI, версия HDMI 1.4/W/Ethernet/, с возможностью проекции на пол (при установке на потолок). + крепеж.

2 видео камеры: с матрицей 5 млн пикселей, видео разрешением 1280x720, частотой кадров 30 Гц, глубиной цвета 24 бит, наличием автоматической фокусировки, подключением USB 2.0, совместимая с операционной системой Windows 7, 8, обладающая углом обзора объектива 78 градусов.

+ кабель удлинительный USB 2.0, активный, предотвращающий затухание сигнала, длиной 20 метров, в количестве 2 шт.;

+ систему креплений в составе: универсальный потолочно-настенный кронштейн, штанга, адаптер и набор для монтажа.

ПК или ноутбук: процессор intel i7 (не менее 2-х физических ядер) чистотой не менее 2.6 ГГц, не менее 8 Гб оперативной памяти, видео карта с поддержкой технологии CUDA, не менее 3-х USB выходов.

- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения "ОСЗ. Умный пол";
- Помощь и рекомендации по установке и настройке;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.10.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 50 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

Интерактивный инструментарий для детского сада или начальной школы

Краткое описание: Комплект интерактивного инструментария для детских садов поможет воспитателю\педагогу организовать познавательную, игровую и иную деятельность группы учащихся, учащимся - изучить алфавит, новые русские и иностранные слова, основы природоведения и др.

Преимущества: Комплект интерактивного инструментария для детских садов поможет воспитателю\педагогу организовать познавательную, игровую и иную деятельность группы учащихся, учащимся - изучить алфавит, новые русские и иностранные слова, основы природоведения и др.

Интерактивный инструментарий, входящий в комплект содержит:

- Материалы необходимые для изучения животных и растений леса, арктической пустыни, тундры, тайги сибирской, тайги приморской, степи, пустыни. (Интерактивная библиотека с набором фонов-пейзажей, иллюстрации, анимации и текстовые описания растений и животных).
- Более 250 иллюстрированных и озвученных общеупотребительных слов. Слова сгруппированы по 15 темам: геометрические фигуры и цвета, времена года, цифры, домашние и дикие животные, профессии и др. Более 350 наиболее употребляемых слов на английском, немецком, французском и китайском языках, озвученных носителями этих языков.
- Проверочные задания более чем по 20 темам родного и иностранных языков.
- Библиотеку объектов и фонов, в том числе геометрические фигуры, для творческих заданий и многое другое.

Комплект предоставляет богатый интерактивный инструментарий с возможностью адаптировать имеющиеся содержание под свои цели и задачи или создавать с нуля.

Направление в ШНТ:

Образовательные программы дошкольного и начального образования, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение компании ОСЗ (комплект для НОО и ДОО);
- Иметь или приобрести необходимое оборудование, а именно:

Интерактивная доска (Windows 7/8/10) и/или планшетные устройства Android версии 4.4 и выше, iOS версии 8.0 и выше

- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.

Обязанности Партнера

- Поставка программного обеспечения компании «ОСЗ»;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая поддержка);
- Бесплатное предоставление новых версий ПО в течении года;

Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;

- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)"
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Срок реализации в днях: 01.09.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 220 образовательные организации

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

Предметные-чемпионаты на базе ОСЗ. Серии IQ

Краткое описание: Комплект программного обеспечения на базе ОСЗ. Серии IQ с возможностью проведения предметных и межпредметных чемпионатов.

Преимущества: Возможность проведения предметных и межпредметных чемпионатов, применяя один из следующих подходов:

- 1) Педагог создает викторину по предмету или по группе предметов самостоятельно и предлагает ученикам ее пройти, как закрепляющий материал по итогам темы или группы тем;
- 2) Педагог предлагает создать викторину ученикам самостоятельно для всех учеников в параллели для выявления лучшего ученика в параллели по двум критериям;
- 3) Педагог предлагает ученикам старшей параллели сделать викторину по пройденному материалу за прошлый год в качестве повторения пройденного материала, для учеников младшей параллели для изучения нового материала или в качестве закрепления пройденного материала

Дополнительно: возможность организации общегородского конкурса на базе ОО.

Направление в ШНТ: Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент, Геймификация

Обязанности ОО

- Приобрести программное обеспечение компании ОСЗ. Серия IQ;
- Иметь или приобрести необходимое оборудование, а именно:

Интерактивная доска или плазменная панель, (Windows 7/8/10), для работы в классе или проведения чемпионатов между классами;

ПК или ноутбуки (Windows 7/8/10) для работ по созданию викторин учениками;

- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения компании ОСЗ;
- Помощь и рекомендации по установке и настройке;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.10.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 220 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

Виртуальный школьный музей на трех стенах (экранах)

Краткое описание:

Демонстрация виртуального школьного музея на трех стенах (экранах) и обучение созданию музея на базе Хронологического подхода.

Состав проекта:

- Программное обеспечение для создания, редактирования, хранения и интерактивной демонстрации экспозиции «Виртуальный школьный музей» не менее чем на трех стенах (специализированных экранах) (на базе ОС3. Хронолайнер);
- Оборудование для демонстрации экспозиции «Виртуальный школьный музей» на трех стенах (включает в себя: компьютер с монитором, ИБП, три проектора на потолочных креплениях, три проекционных рулонных экрана);
- Оборудование для демонстрации экспозиции «Виртуальный школьный музей» на интерактивном дисплее (мультитач) (включает в себя: интерактивный сенсорный киоск).
- **Не менее 5 семинаров для учеников** и удаленные **консультации** по созданию виртуального музея и оцифровки экспонатов, в результате которых будет создана **виртуальная экспозиция** с не менее чем **50 экспонатами** (выполняют технические специалисты компании и профессиональный фотограф совместно с вашими учениками).
- Оказание технической и **методической поддержки** по созданию презентационных материалов о виртуальном музее.

Преимущества:

Возможность демонстрация в классе максимально полной коллекции музея, включая экспонаты из запасников; экспонаты, которые школа не может хранить в здании по соображениям безопасности; виртуальные созданные экспонаты.

Организация внутри школьных проектов, как индивидуальных, так и групповых. (Соответствие ФГОС по организации проектной деятельности).

Школа сможет демонстрировать у себя музеи других участников проекта и принимать представителей других школ для проведения экскурсий на базе оборудования школьного виртуального школьного музея.

Возможность реализации реализовать в обычном учебном классе, без выделения отдельного помещения под музей.

Направление в ШНТ:

Виртуальные музеи, Лаборатория новых образовательных технологий, Современный контент,

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение;
- Приобрести необходимое оборудование для демонстрации экспозиции «Виртуальный школьный музей» на трех стенах (включает в себя: компьютер с монитором, ИБП, три проектора на потолочных креплениях, три проекционных рулонных экрана);
- Провести переоборудование помещения системой проекционных поверхностей-экранов, пример, реализации в школьном кабинете: по аналогии с <http://oc3.ru/products/kubosvod/#materials>
- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;

- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера

- Поставка программного обеспечения;
- Помощь и рекомендации по установке и настройке;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- **Не менее 5 семинаров для учеников** и удаленные **консультации** по созданию виртуального музея и оцифровки экспонатов, в результате которых будет создана **виртуальная экспозиция** с не менее чем **50 экспонатами** (выполняют технические специалисты компании и профессиональный фотограф совместно с вашими учениками).
- Оказание технической и **методической поддержки** по созданию презентационных материалов о виртуальном музее.
- Линия консультаций (техническая и методическая поддержка).
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года.
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических.
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения).

Срок реализации в днях: 01.10.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "на класс"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 10 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

ОСЗ. Хронолайнер - инструмент-помощник в проектной деятельности.

Краткое описание:

С помощью этого цифрового конструктора **ленты времени** вы сможете наглядно представить события, процесс, алгоритм действий, сопоставить и отфильтровать факты, создать необходимый контекст для их изучения. Инструмент - помощник в проектной деятельности.

Преимущества:

Данное решение позволит учебному учреждению создать интерактивную историю своей школы и как ее составную часть историю класса или конкретного ученика, базирующуюся на хронологическом подходе.

Знание истории своей страны, своего города, своей школы, своего рода – основа самостоятельного человека в сложном и противоречивом мире, база формирования его жизненных ценностей и передачи их своим потомкам. Память порой выступает критерием истинности и ценности современных событий в жизни страны и отдельного человека. Создание линии времени, отражающей историю школы – поступок гражданина.

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение компании ОСЗ;
- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения компании ОСЗ;
- Помощь и рекомендации по установке и настройке программного обеспечения компании ОСЗ;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая и методическая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течение года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.09.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОСЗ»

Формат кейса: "минимальный комплект оборудования/ПО"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 220 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)

Название кейса:

Лента времени в рамках работы на уроках

Краткое описание:

С помощью цифрового конструктора **ленты времени ОС3. Хронолайнер** вы сможете наглядно представить события, процесс, алгоритм действий, сопоставить и отфильтровать факты, создать необходимый контекст для их изучения. Инструмент - помощник в проектной деятельности.

Преимущества:

Возможность применения следующих методических моделей хронологических линий:

1. Учебный материал представлен исчерпывающе (готовый комплект лент времени по Истории, Географии, Русскому языку, Математике и т.д.).
2. Представлен только базовый материал как *основа* полноценной хронологической линии по определенной теме (есть готовые примеры и шаблоны).
3. Хронологическая линия на конкретную тему создается учеником или группой учеников самостоятельно. (организация проектной деятельности, в том числе межпредметной).

Возможность обмена опытом с другими ОО.

Обязанности ОО:

- Приобрести программное обеспечение компании ОС3;
- Делиться опытом использования комплекса в образовательном процессе с другими ОО;
- Предоставлять обратную связь производителю в виде предложений по совершенствованию комплекса, расширению тем уроков и их содержания.
- Предоставить результаты работ учеников и учителей.

Обязанности Партнера:

- Поставка программного обеспечения компании ОС3;
- Помощь и рекомендации по установке и настройке программного обеспечения компании ОС3;
- Обучение педагогов работе с комплексом (проведение обучающих семинаров);
- Линия консультаций (техническая и методическая поддержка);
- Бесплатное предоставление обновлений ПО в течении года;
- Информирование о возможных совместных (междушкольных) проектов, а также индивидуальных учительских или ученических;
- По итогам проекта среди участников будут выбраны школы, которым будет присвоен статус экспериментальной площадки на 1 год (право получения бесплатного доступа к продуктам и решениям компании в рамках апробаций, скидки до 80% процентов на другие продукты и решения)

Срок реализации в днях: 01.10.2016 - 31.05.2017

Возможные и необходимые партнеры для реализации: Компания «ОС3»

Формат кейса: "максимальный комплект оборудования/ПО"

Количество ОО которое партнер готов взять в работу: 220 образовательных организаций

Записались (Запись на кейсы будет открыта для школ 17.06)