



**eNANO**  
ЭЛЕКТРОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
ДЛЯ НАНОИНДУСТРИИ

# УЧИМСЯ, УСПЕВАЯ ЗА ВРЕМЕНЕМ!

Платформа «Виртуальная школа» создается для школьников с целью ранней профориентации и популяризации естественных наук и основ нанотехнологий, а также повышения квалификации педагогов в области эффективного использования технологий электронного образования.

## ЧТО ТАКОЕ «ВИРТУАЛЬНАЯ ШКОЛА»?

«Виртуальная школа» – это технологическая образовательная платформа, инструмент привлечения талантливой молодежи в довузовский период в сферу естествознания и высоких технологий.

Дистанционное образование и использование образовательных технологий e-Learning (игровые приложения, он-лайн курсы, социальные сети и другие) на сегодняшний день становятся наиболее эффективными и популярными способами «рекрутирования» школьников в развивающуюся сферу инноваций и nanoиндустрию.

Они позволяют вовлечь максимальное число участников вне зависимости от их текущего географического положения и социального статуса.

**Миссия – предоставить школьникам электронный доступ к качественному образованию через современные образовательные технологии в целях популяризации нанотехнологий и развития ранней профориентации для сферы nanoиндустрии.**

При поддержке Фонда  
инфраструктурных и  
образовательных программ  
РОСНАНО



**РОСНАНО**  
ФОНД ИНФРАСТРУКТУРНЫХ  
И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ



## ЧЕМУ УЧИТ «ВИРТУАЛЬНАЯ ШКОЛА»?

Разрабатываемые решения относятся преимущественно к естественнонаучному образовательному профилю (STEM\*), включая основы нанотехнологий и технопредпринимательства.



\* Science, Technology, Engineering and Math

## ЧТО БУДЕТ В «ВИРТУАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»?

### Для школьников 13-15 лет

современная компьютерная игра по естествознанию (на базе квестов и решения проблемных задач научного плана)

### Для школьников 16-17 лет

- электронные учебные модули
- сетевые дистанционные проекты
- популяризационные вебинары

### Для педагогов

- методические рекомендации по использованию ресурсов платформы для организации образовательного процесса
- сетевые образовательные и консалтинговые мероприятия
- тьюторская подготовка

В ходе создания цифровых образовательных продуктов будут использоваться техники геймификации — востребованного и перспективного направления для высокотехнологичных междисциплинарных обучающих программ, направленных на вовлечение в образовательный процесс всех возрастных категорий.

Содержание курсов будет охватывать пять ведущих технологических направлений, принятых в nanoиндустрии: наноматериалы, оптика и электроника, медицина и фармакология, энергоэффективность, модификация поверхности.



Контент будет представлен через практическое объяснение продуктов и технологий, создаваемых и используемых на предприятиях nanoиндустрии.

### Сферы использования ресурсов «Виртуальной школы»

- ▶ реализация программ дополнительного образования детей
- ▶ организация внеурочной деятельности в школе
- ▶ самообразование

| Плановые показатели                     | 2016 | 2017 |
|---|------|------|
| Электронные учебные модули              | 100  | 150  |
| разработаны в рамках программы          | 15   | 30   |
| отобраны из внешних источников          | 85   | 120  |
| Сетевые дистанционные проекты           | 3    | 5    |
| Методические рекомендации для педагогов | 2    | 5    |
| Подготовленные тьюторы                  | 5    | 10   |
| Пользователи образовательных продуктов  | 300  | 1500 |

