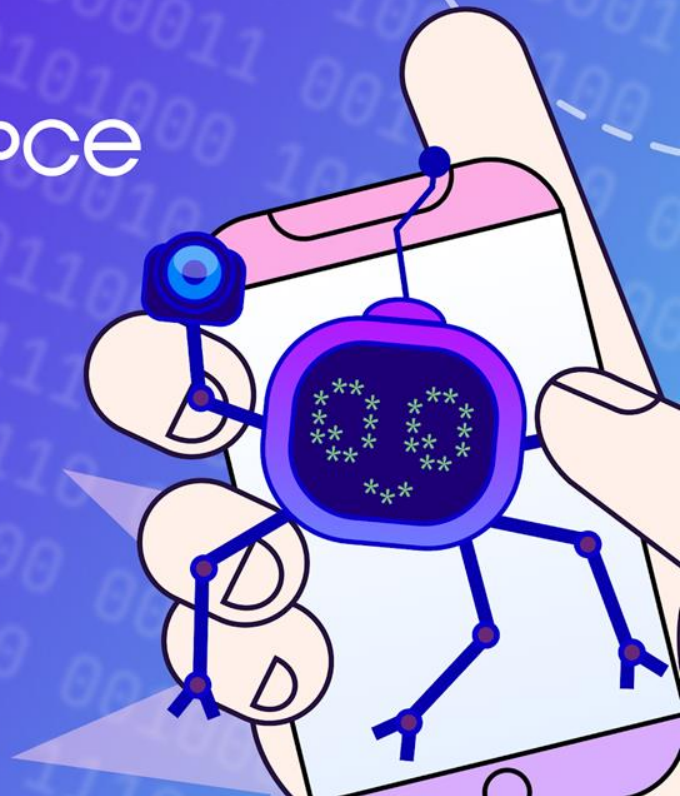


ОБУЧЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА КУРСЕ

ИГРЫ НА РУЧНОМ —
ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ



О НАС

«Фоксфорд»

- ◆ **14 лет** в онлайн-образовании
- ◆ **3+ млн пользователей** на платформе

«Фоксфорд» в «Коде будущего»

- ◆ онлайн- и офлайн-программы по обучению современным языкам программирования

Офлайн-кружки

- ◆ **1 место** по числу зачисленных учеников
- ◆ **более 9 тыс. школьников** прошли обучение на курсе
- ◆ с нами в проекте **более 1 400 школ и 900 учителей**

СОДЕРЖАНИЕ

- 01 О курсе
- 02 Программа курса
- 03 Формат и оплата учителям
- 04 Как принять участие в проекте
- 05 Ответы на вопросы



О КУРСЕ

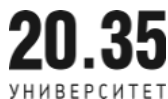
В рамках проекта «Код будущего» компании «Фоксфорд» и «Цифриум» проводят курс «Игры на Python – от идеи до реализации».



Проект в рамках ФП «Кадры для цифровой экономики»



Заказчик проекта – Минцифры России



Федеральный оператор: Университет 2035



Технологический партнер в реализации онлайн-программ



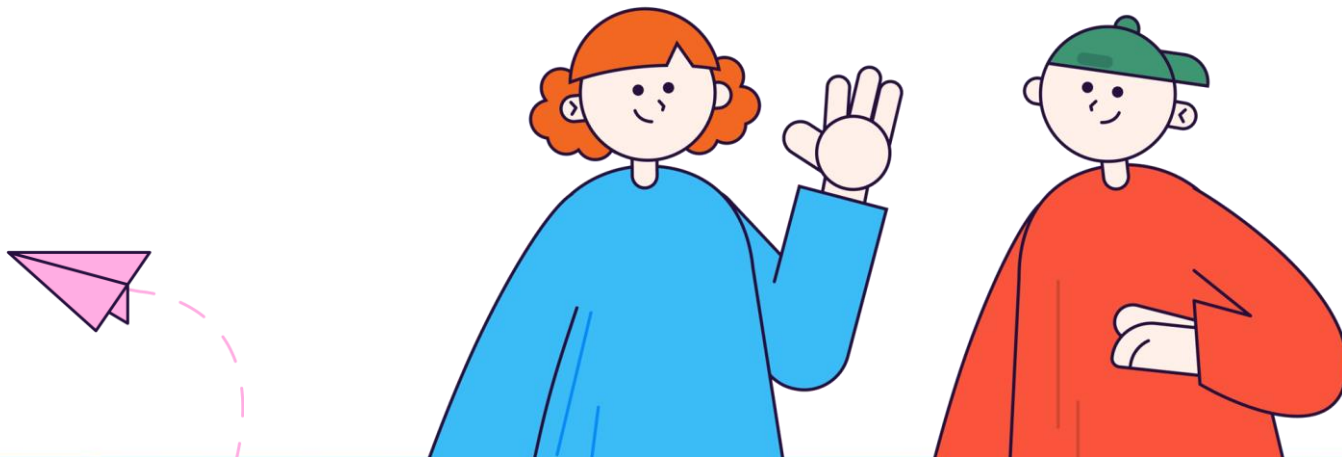
Участники проекта – образовательные организации



Технологический и образовательный партнер в реализации офлайн-программ

О КУРСЕ. АКТУАЛЬНОСТЬ

Освоение курса «Игры на Python – от идеи до реализации» позволит повысить интерес школьников к программированию, следствием чего станет увеличение поступающих по ИТ-направлениям.



О КУРСЕ. ИТОГИ 1 ГОДА ПРОЕКТА

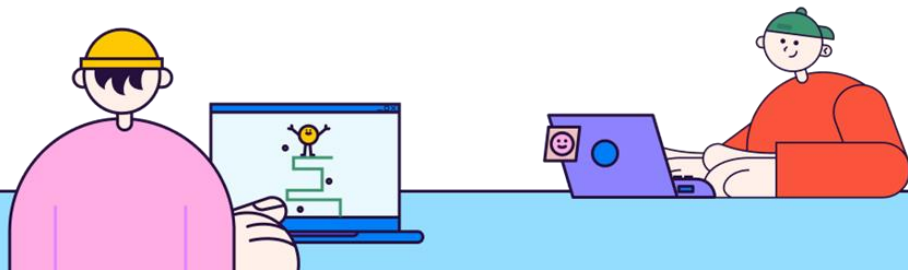
- ✦ 36 регионов-участников
- ✦ 1 400 школ в проекте
- ✦ > 1600 учителей ведут занятия
- ✦ > 10000 учеников успешно освоили программу в 2022/23 уч. году



«Фоксфорд» занимает **первое место** среди провайдеров «Кода будущего» по числу зачисленных учеников в 2022/23 учебном году.

О ПРОГРАММЕ

- ◆ бесплатные кружки для школьников 8–11 классов
- ◆ занятия проходят в школах вашего города
- ◆ занятия ведут школьные учителя
- ◆ формат – дополнительное образование
- ◆ платформа «Цифриум» с образовательными материалами для учеников и учителей



О ПРОГРАММЕ

- ◆ 144 часа
- ◆ 4 модуля по 36 часов (28 часов – очные занятия, 7 часов – самостоятельная работа, 1 час – аттестация по итогам модуля)
- ◆ 60% практические занятия / 40% теория
- ◆ в группе от 1 до 20 учеников 8–11 классов (в одном кружке могут быть ученики из разных параллелей)

Материалы для занятий

- ◆ видеоролики
- ◆ технологические карты учителя
- ◆ домашние задания доступны ученикам и учителям в личном кабинете на платформе «Цифриум»



О ПРОГРАММЕ. ТЕМЫ МОДУЛЕЙ

Модуль 1. Знакомство с Python.

Знакомимся с типами данных и основными алгоритмическими конструкциями языка Python. Учащиеся создадут свои первые линейные программы, научатся работать с условными операторами, циклами, вложенными конструкциями и файлами.

сентябрь 2023 –
ноябрь 2023

Модуль 2. Основы программирования игр.

Рассмотрим принципы функционального и объектно-ориентированного программирования (ООП). Учащиеся научатся создавать простейшие классы и конструкторы классов, использовать методы `init` и `_str_`.

ноябрь 2023
– январь 2024

Модуль 3. Разработка прототипа игры.

Закрепляем знания ООП и устанавливаем модуль PyGame. Развиваем игровую логику и креативное мышление, учимся графически оформлять игру и работаем над пользовательским путем игрока.

январь 2024
– март 2024

Модуль 4. Завершение разработки игры.

Мультимедиа в геймдизайне. Завершаем разработку собственной игры, дополняя ее музыкальным оформлением. Ученики узнают, чем Python может помочь на ЕГЭ и больше узнают об ИТ-профессиях.

апрель 2024
– май 2024

О ПРОГРАММЕ. ФОРМАТ

Методическая и техническая поддержка

- ✦ как работать с платформой
- ✦ ответы по содержанию и заданиям курса
- ✦ особенности преподавания Python
- ✦ помощь с ответами на вопросы учеников



Обучающие материалы на платформе

- ✦ образовательный видеоконтент
- ✦ сценарий урока
- ✦ практические задания с ответами
- ✦ статистика обучения учеников

О ПРОГРАММЕ. ОПЛАТА УЧИТЕЛЯМ

- ✦ 1 500 руб./ак.ч. – за группу из 12 и более учеников
(43 500 руб. за один модуль)
- ✦ 1 000 руб./ак.ч. – за группу из 6–11 учеников
(29 000 руб. за один модуль)
- ✦ 500 руб./ак.ч. – за группу из 1–5 учеников
(14 500 руб. за один модуль)

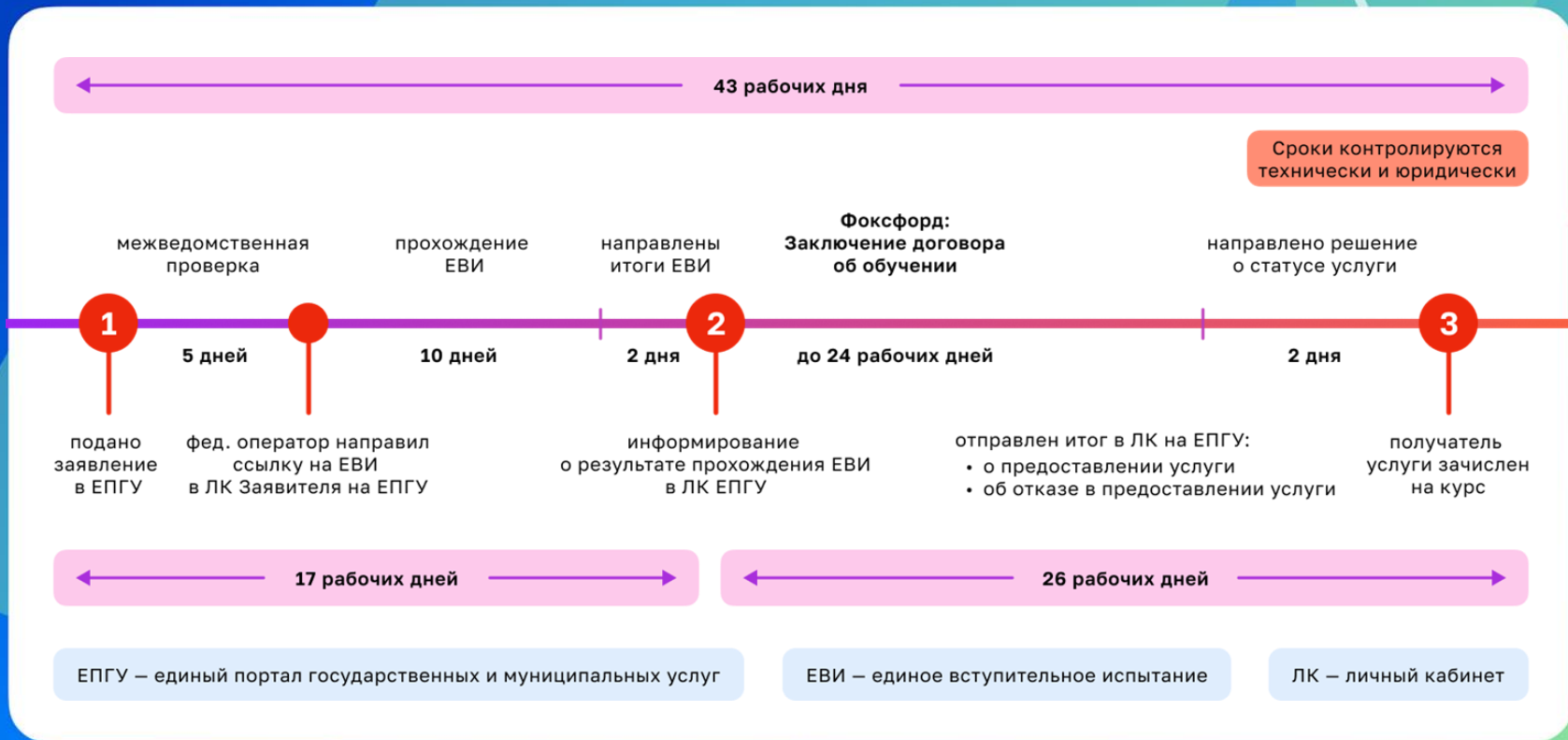
Все суммы указаны после вычета всех налогов,
т.е. это сумма «на руки».



ТРЕБОВАНИЯ К ПЕДАГОГУ

1. Учитель математики или информатики.
2. Педагог должен отвечать актуальным квалификационным требованиям в соответствии с законодательством Российской Федерации.
3. Учитель должен владеть навыками преподавания языков программирования.
4. Учитель должен иметь среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям Дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых Провайдером) и отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
5. Могут быть допущены лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности Образовательной программы, успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее, чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности Образовательной программы определяется Провайдером.
6. Отсутствие судимости.
7. Отсутствие заболеваний, препятствующих образовательной деятельности.

ПРОЦЕСС РЕГИСТРАЦИИ УЧЕНИКОВ



МНОГОУРОВНЕВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ В ПРОЕКТЕ

Команда заботы

- ❖ полное информирование на всех этапах
- ❖ личное консультирование в решении частных затруднений
- ❖ развитие коммуникаций педсообщества в проекте
- ❖ помощь в мониторинге успеваемости учеников

Техническая поддержка

- ❖ обеспечение доступов к контенту
- ❖ помощь при технических проблемах
- ❖ уточнения по статусам документов
- ❖ отслеживание и проработка потока обратной связи в проекте



// Задайте ваш вопрос



Николаенко Ольга Дмитриевна

Руководитель по дистрибуции проекта
“Код Будущего” в регионах

почта: on@atlascomm.ru

телефон: 8 925 772 67 20

Поддержка проекта: report@cifrium.ru