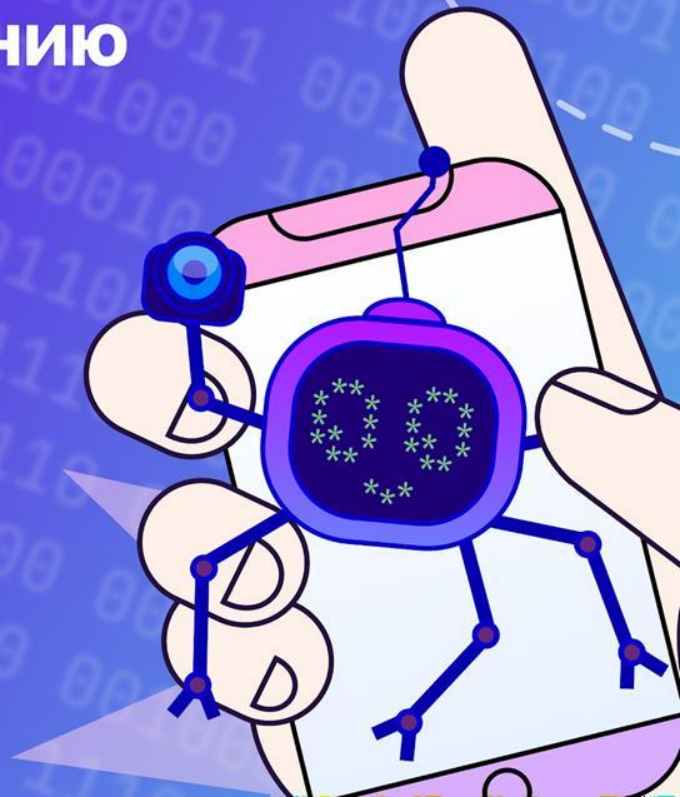


**Обучение программированию
школьников, студентов
колледжей и техникумов**

**ИГРЫ НА РУЧНОМ —
ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ**



О КУРСЕ

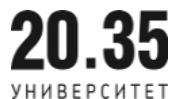
В рамках проекта «Код будущего» компании «Фоксфорд» и «Цифриум» проводят курс «Игры на Python — от идеи до реализации».



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. ИТОГИ 1 ГОДА ПРОЕКТА

- ◆ 36 регионов-участников
- ◆ 1 400 образовательных организаций в проекте
- ◆ >900 педагогов ведут занятия
- ◆ > 9000 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 и студентов колледжей и техникумов
- ◆ занятия проходят в образовательных организациях вашего региона
- ◆ занятия ведут ваши педагоги
- ◆ 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 (в одной группе 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. ОПЛАТА УЧИТЕЛЯМ И ОРГАНИЗАЦИЯМ

- ◆ 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)

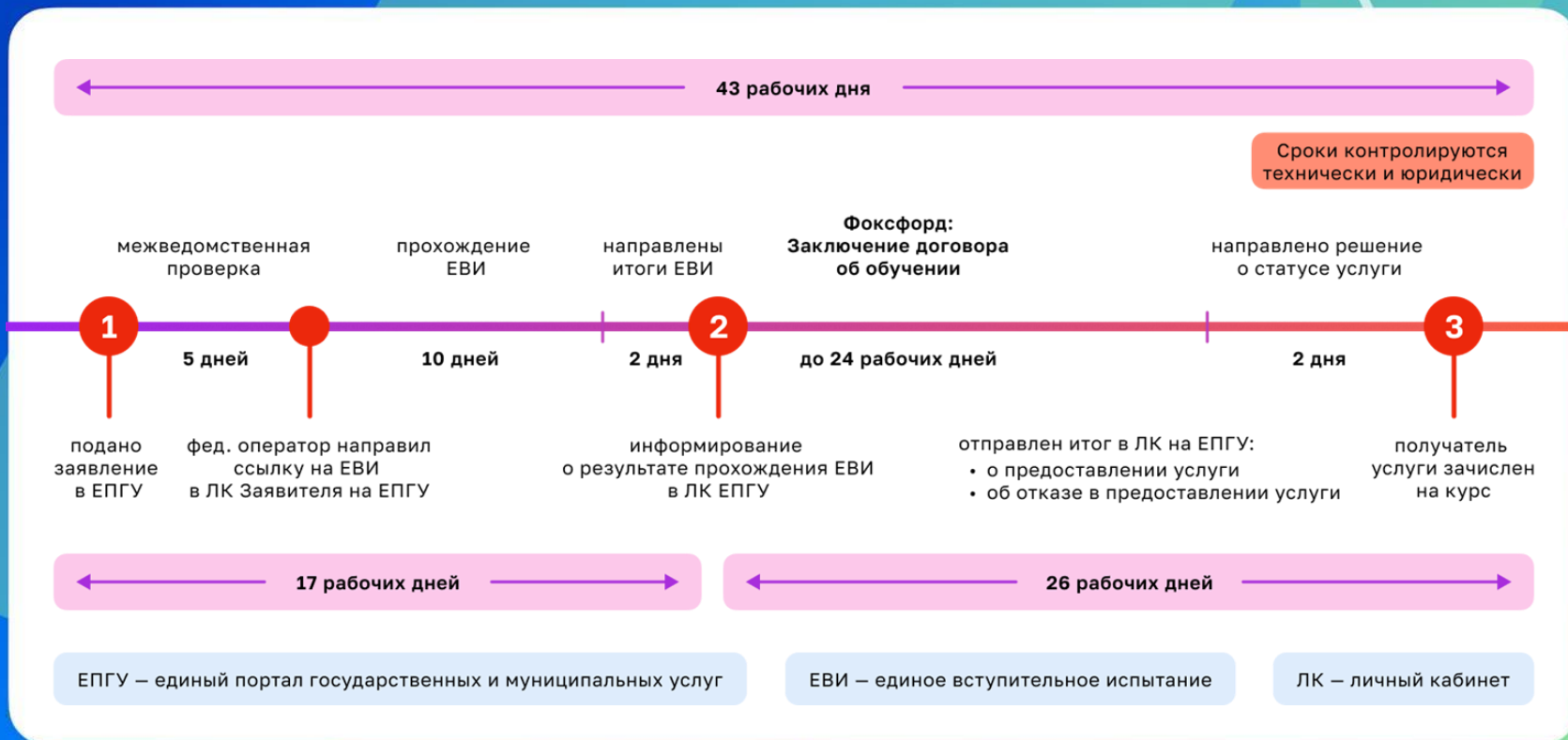
*** Сумму выплаты уточняйте у регионального менеджера**
*** Все суммы указаны после вычета всех налогов,**
т.е. это сумма «на руки».



ТРЕБОВАНИЯ К ПЕДАГОГУ

1. Учитель информатики или математики, педагог дополнительного/профессионального образования.
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



КПК. ЧТО ПОЛУЧИТЕ

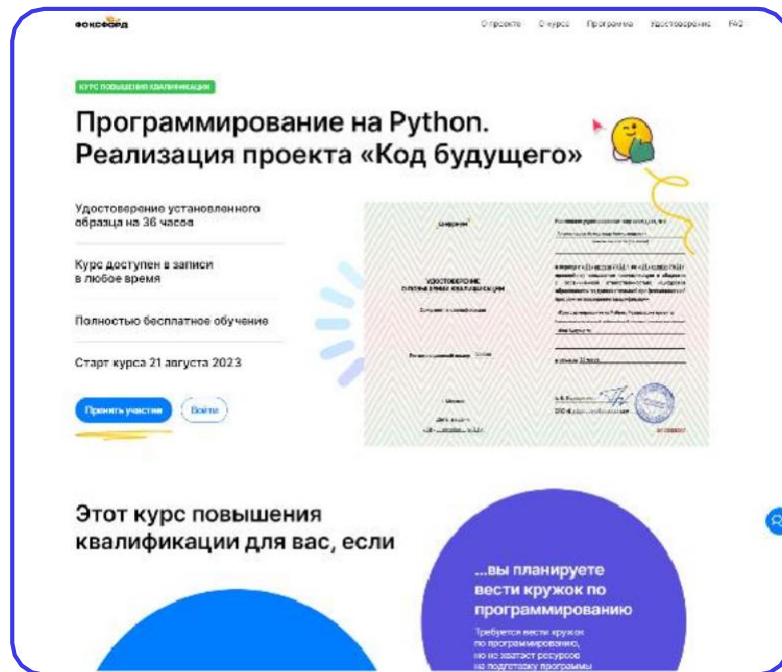
- ◆ **Организация кружков по программированию**
Научитесь организовывать кружки по программированию в школе.
- ◆ **Методы преподавания Python**
Освойте методику преподавания языка программирования Python.
- ◆ **Использование IT-технологий**
Узнаете, какие инструменты, ресурсы и программы применять в педагогической практике при обучении школьников программированию.
- ◆ **Работа с учебной группой**
Освежите знания о групповой работе, расширите навыки владения аудиторией, удержания внимания группы.
- ◆ **Развитие навыка программирования**
Научитесь или усовершенствуете свои навыки программирования на языке Python.
- ◆ **Знакомство с техническими особенностями**
Узнаете, как организовать рабочее пространство для успешного проведения кружка.

КУРСЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

- ◆ Удостоверение установленного образца на 36 часов
- ◆ Полностью **бесплатное** обучение
- ◆ Старт приема заявок
1 августа 2023
- ◆ Старт курса
21 августа 2023



<https://futurecode.foxford.ru/kpk>



The screenshot shows the registration page for a course titled "Программирование на Python. Реализация проекта «Код будущего»". The page includes the following information:

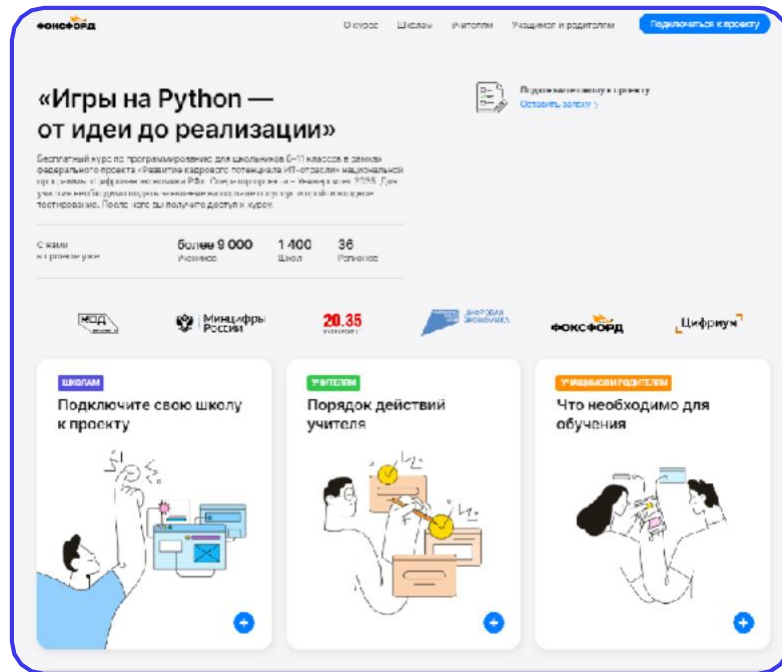
- Course title: Программирование на Python. Реализация проекта «Код будущего»
- Certificate: Удостоверение установленного образца на 36 часов
- Availability: Курс доступен в записи в любое время
- Cost: Полностью бесплатное обучение
- Start date: Старт курса 21 августа 2023
- Buttons: "Принять участие" and "Документы"
- Image: A sample certificate with fields for name, course name, and dates.
- Text at the bottom: "Этот курс повышения квалификации для вас, если ... вы планируете вести кружок по программированию". Below this, it states: "Требуется вести кружок по программированию, но не хватает ресурсов на подготовку программы".

УДОБНЫЙ ЛЕНДИНГ ДЛЯ ПОИСКА ИНФОРМАЦИИ И ПОДАЧИ ЗАЯВКИ

- ✦ Вся необходимая информация для образовательных организаций и педагогов
- ✦ Возможность **оставить заявку** на подключение к проекту



<https://futurecode.foxford.ru>



The screenshot shows a landing page for the project «Игры на Python — от идеи до реализации». The page features a navigation bar with links for «О курсе», «Шаблоны», «Интеграция», «Учителям и родителям», and a button «Подключиться к проекту». The main content area includes a title, a brief description of the course, and a table with statistics: «С нами не разделили уже», «Более 9 000 участников», «1 400 школ», and «36 регионов». Below the table are logos for partners like «МЭД», «Министерство просвещения России», «20.35», «директор экономики», «Фоксфорд», and «Цифрум». The bottom section contains three cards: «ШАБЛОН» (Подключите свою школу к проекту), «УЧАСТНИК» (Порядок действий учителя), and «УЧАЩИМСЯ ГОДОВЫМ» (Что необходимо для обучения), each with an illustration and a plus sign button.

КОНТАКТЫ

Рязанцев Андрей Владимирович

Региональный менеджер по ПФО

a.riazantsev@cifrium.ru

**Поддержка проекта:
report@cifrium.ru**

