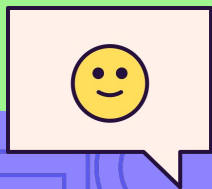


Обучение школьников программированию на курсе



ИГРЫ НА PYTHON
— ОТ ИДЕИ ДО ПРОДВИЖЕНИЯ!



01

// О курсе



02

// Программа
курса



03

// Оплата
учителям



04

// Как принять
участие в проекте



05

// Ответы
на вопросы

// О курсе

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

Проект реализуется в рамках ФП «Кадры для цифровой экономики»;

Заказчик проекта — Минцифры России;

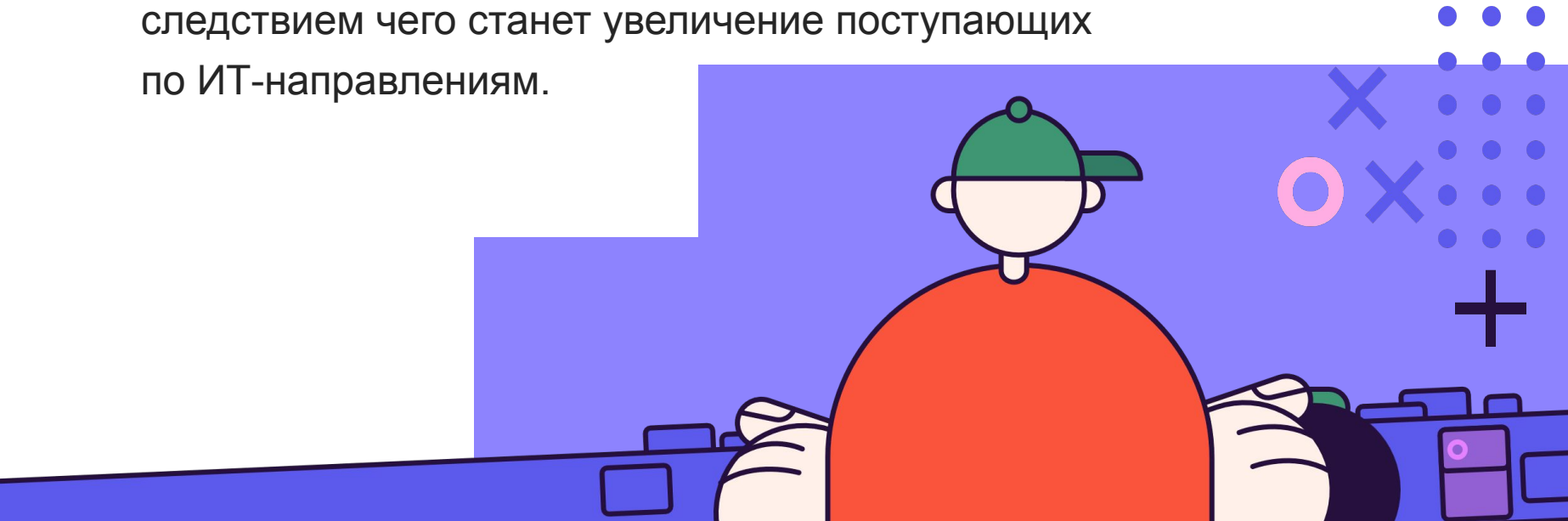
Федеральный оператор — Университет 2035;

Технологический партнер проекта — ООО «Фоксфорд»;

Образовательный партнер проекта — платформа «Цифриум».

// О курсе. Актуальность

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



// О курсе. Итоги модуля 1

11 регионов-участников;

674 школы в проекте;

844 учителя ведут занятия;

6 654 ученика успешно освоили первый модуль;

и сдали промежуточную аттестацию.

// О программе



Программа направлена на получение знаний, умений и навыков в области современных языков программирования, содержательно дополняет базовый школьный курс информатики и математики.

- курс бесплатный;
- занятия проходят в школах;
- занятия ведут школьные учителя информатики и математики;
- формат — дополнительное образование.

// О программе



- **60%** практические занятия, **40%** теория;
- в группе **от 1 до 15+** учеников;
- категория обучающихся по программе: ученики **8-11 классов**;
- срок освоения образовательной программы: **2 года**;
- объём курса: **4 модуля** по **36 академических часов** каждый;
- обучение по программе осуществляется на русском языке.

// О программе. Темы модулей



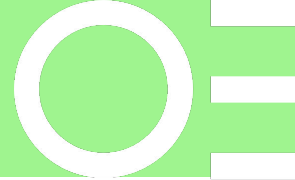
- **Модуль 1. Основные алгоритмические функции игрового процесса языка Python.**
Знакомимся с языком Python и алгоритмами, создаем чат-бот, учимся управлять героем игры и работать с прогрессом игроков.
- **Модуль 2. Создание игры «Симулятор жизни».**
Создаем сценарий игры и знакомимся с принципами функционального, объектно-ориентированного и рекурсивного программирования.
- **Модуль 3. Использование мультимедиа в играх.**
Добавляем в игру музыкальное сопровождение, совершенствуем интерфейс.
- **Модуль 4. Продвижение игр в социальных сетях через маски и стикеры.**
Создаем маски для персонажей и стикеры для игры с использованием нейросети.

// О программе. Формат



- Программа строится на основе заранее записанных видеоуроков, что, во-первых, снимает с педагогов дополнительную нагрузку по разработке и проведению занятий, а во-вторых, даёт участникам возможность через просмотр видеоматериала познакомиться с наиболее распространёнными типами задач.
- Педагог же запускает само занятие, подводит итоги в конце, а также выполняет роль модератора в процессе просмотра, выполнения заданий.
- Видеоролики построены в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к образовательным организациям, а также гигиеническими нормативами и требованиями к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания, утверждёнными СанПиН 1.2.3685-21.

// Оплата учителям



- **1 200 руб./ак.ч.** — за группу из 15 и более учеников
33 600 руб. за один модуль
- **1 000 руб./ак.ч.** — за группу из 10–14 учеников
28 000 руб. за один модуль
- **500 руб./ак.ч.** — за группу из 5–9 учеников
14 000 руб. за один модуль
- **300 руб./ак.ч.** — за группу менее 5 учеников
8 400 руб. за один модуль

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

// Дополнительный набор на модуль 2



- Набор пройдёт до 13 января включительно.
- Дополнительный набор предусматривает как создание новых кружков в школах, так и дает возможность школьникам присоединиться к действующим кружкам.

// Как принять участие в проекте

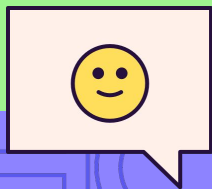


- **Шаг 1.** Подписать и направить школе [заявление о присоединении](#) на почту info@cifrium.ru.
- **Шаг 2.** Направить на почту report@cifrium.ru документы от школы [по списку](#).
- **Шаг 3.** Централизованно зарегистрировать школьников в проекте по ссылке от организатора.
- **Шаг 4.** Включить занятия в кружке в расписание и начать обучение по материалам курса.

[Ознакомиться с документами](#)

// Задайте ваш вопрос





ИГРЫ НА PYTHON

— ОТ ИДЕИ ДО ПРОДВИЖЕНИЯ!