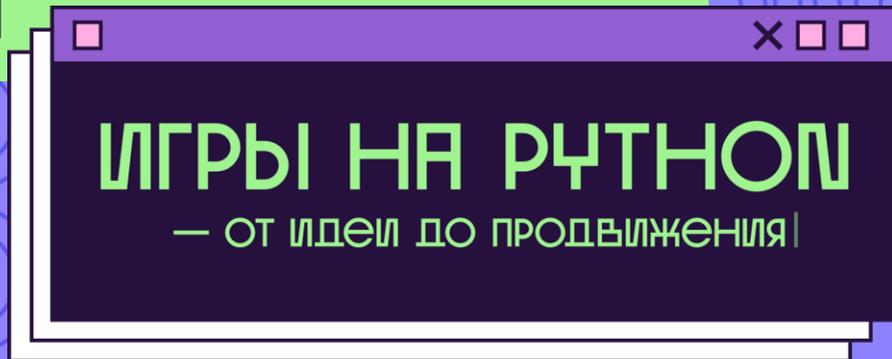
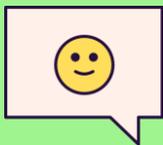


Обучение школьников  
программированию на курсе



## // О курсе. Провайдер



- ★ Топ-10 крупнейших компаний в сфере онлайн-образования по рейтингу Smart Ranking
- ★ Лидер по количеству детей, зачисленных на офлайн обучение\*
- ★ Топ-5 лидеров по количеству детей, завершивших обучение среди образовательных организаций\*

\*по официальным [данным](#) Университета 20.35

# // Курс: «Игры на Python — от идеи до продвижения»

О курсе:

- **Язык программирования Python** - обязателен в ВУЗах на ИТ-специальностях
- Уровень **начальный базовый** доступен каждому ученику и учителю
- Курс построен на 60% из практики, 40% теории

Язык Python **включен в программу ОГЭ и ЕГЭ** по информатике

Python используется школьниками для решения задач на экзамене

## Платформа Фоксфорд

- Лидер по числу школьников, успешно прошедших первый модуль в офлайне
- >6000 детей прошли наш курс в 1-м модуле



# // О программе. Темы модулей

19 сентября 2022  
– 30 ноября 2022

- **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.

16 января 2023  
– 10 марта 2023

- **Модуль 2. Создание игры «Симулятор жизни».**

Создаем сценарий игры и знакомимся с принципами функционального, объектно-ориентированного и рекурсивного программирования.

13 марта 2023  
– 23 апреля 2023

- **Модуль 3. Использование мультимедиа в играх.**

Добавляем в игру музыкальное сопровождение, совершенствуем интерфейс.

24 апреля 2023 –  
31 мая 2023

- **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 и оплата учителям

**Формат:** офлайн-кружок на базе школы с учителем-куратором

**Обучение:** все задания школьник выполняет на онлайн-платформе

**Поддержка:** учитель получает полную методическую поддержку, планы уроков, учебно-методические материалы

### Юридическое оформление

- Договор о сетевой форме реализации программ со школой
- Оплата труда педагога осуществляется школе
- Школа производит расчет с учителем

### ВАЖНО!

- Оплата педагогу зависит от кол-ва учеников и составляет от 300 до 1200 руб. за группу “на руки”
- Чем больше человек в группе, тем выше оплата
- Группа может быть от 1-2 человек из любого населенного пункта
- Школа предоставляет учителя, класс и компьютеры для учеников с доступом в Интернет

Цель: 40 кружков по 15 детей, итого 600 детей



## // О программе. Формат и оплата учителям

### Методическая и техническая поддержка

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

### Обучающие материалы на платформе

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

- 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».*

# // 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



Ответственный менеджер по реализации программы “Код Будущего”:

**Куцевалова Ирина Александровна**

Тел. +7-913-179-51-58

Эл.почта: [i.kutsevalova@cifrium.ru](mailto:i.kutsevalova@cifrium.ru)

Поддержка проекта: [info@cifrium.ru](mailto:info@cifrium.ru)