

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Партнер	Общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Новые образовательные технологии» (Севастополь) <i>совместно</i> с Фондом поддержки МДЦ «Артек» и ООО «КейсАйДи»
---------	---

Полное название образовательной программы Инженерное соревнование «Программируем играя»	
Основная направленность программы	техническая
Регулярность	одна смена (7 см)
Продолжительность программы в рамках одной смены	7 дней

1. Предполагаемые форматы организации программы

- профильный отряд
- СОМ
- разовая акция мастер-классы

2. Краткая аннотация содержания программы:

Актуальность учебной программы обусловлена реализацией государственных программ «Цифровая экономика РФ» (<http://raec.ru/live/position/9547/>) и «Национальная технологическая инициатива» (НТИ - <http://asi.ru/nti/>) и необходимостью подготовки молодежи к созданию отечественных высокотехнологичных бизнесов, устранению образовательных разрывов в цепочке «школа->вуз->работодатель» и обеспечению преемственности «поколений НТИ»

Программа содержит основы алгоритмизации, геймдизайна и прототипирование игровых и образовательных приложений с элементами игрофикации. Программирование описывается как сквозная компетенция в разрезе рынков и технологий НТИ и основная компетенция человеческого капитала Цифровой экономики. Обучение игрофицировано и содержит соревнования.

3. Цель программы:

Создание организационно-педагогических условий для развития у обучающихся надпрофессиональных навыков из области информационных технологий, востребованных в современных условиях жизнедеятельности общества и государства.

4. Ожидаемые результаты:

В результате освоения программы обучающиеся. получают представление о:

- 1) функциональном устройстве образовательных игровых продуктов на примере программного комплекса игрового обучения программированию SNILBot;
- 2) назначении и использовании основных блоков команд, состояний, программ;
- 3) возможности и способах отладки написанной программы;
- 4) алгоритме как формальном описании последовательности действий исполнителя, приводящих от исходных данных к конечному результату;
- 5) возможности описания реальных задач средствами программной среды;
- 6) о процессах проектирования игровых и образовательных приложений;
- 7) этапах разработки многослойных архитектур информационных систем и комплексов на примере образовательных игровых приложений;
- 8) наиболее важных аспектах презентации цифровых продуктов.

5. Основные события программы

№	Название	Краткое описание
1	Подготовка проектов к защите (проектные и практические сессии)	Разработка прототипов приложений, участниками из профильных отрядов

2	Проведение мастер-классов по игровому программированию	Участие в качестве ассистентов наставников во время проведения мини-чемпионатов
3	Мастер-классы по игровому программированию	Мероприятия по знакомству с основами программирования в игровой форме на базе мобильных классов
4	Проектные сессии/тестирование прототипов	Тестирование и оценка разрабатываемых приложений участниками из других отрядов смены
5	Мини-чемпионаты лагеря	Проведение мини-чемпионата лагеря по игровому программированию по результатам проведения мастер-классов

6. Форматы участия / включения других участников смены в тематическую программу:

1. Мастер-классы по игровому программированию на базе интеллектуальной платформы игрового обучения программированию SNILBot (демонстрация успешных практик применения продуктов из сферы EdTech)
2. Участие в проектных сессиях и тестировании продуктов разработанных в профильном отряде/лаборатории (знакомство с процессом разработки цифровых продуктов на примере игровых и образовательных приложений)
3. Участие в мини-чемпионатах по игровому программированию

7. Кадровое обеспечение программы:

№	Категории специалистов	Ведёт направление / мероприятия
1.	Руководитель программы (1 чел.)	Руководит выполнением программы
2.	Модератор (4 чел.)	Проводит проектные и практические сессии
3.	Наставник проектной деятельности (3 чел.)	Выполняет функции тьютора во время проектной работы команд
4.	Ассистент (3 чел.)	Выполняет обеспечивающие функции во время работы над проектами

8. Предполагаемый список гостей: «медийные лица», VIP-гости, известные деятели в соответствии с содержанием программы.

Дмитрий Девяшев, вице-президент по игровому направлению Mail.Ru Group

9. Медиаплан программы

Федеральные СМИ:

<http://asi.ru>

Региональные, профильные, корпоративные СМИ:

<http://snt.mos.ru/>, <http://sev-centr.ru>, <http://temocenter.ru>, сайты органов развития образования в регионах

Интернет ресурсы:

<http://snil-it.org>

10. Программа последствий: прохождение профильной подготовки к федеральным и международным инженерным конкурсам и соревнованиям.