



ООО «Цифровое образование»  
ИНН 971538623 / КПП 771501001  
ОГРН 1207700234301  
127018, г. Москва,  
ул. Сушевский Вал, д. 18



Фоксфорд

Председателю комитета общего и  
профессионального образования  
Ленинградской области  
Ребровой Веронике Ивановне

№ 003-И от 11.01.2023 г.

Уважаемая Вероника Ивановна!

ООО «Фоксфорд» - ведущая компания России в области дополнительного обучения детей 1-11-х классов. С 2022 года мы являемся официальными провайдерами государственного проекта «Код будущего», реализуемого в рамках Федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» национального проекта «Цифровая экономика РФ». Проект открывает возможность для школьников получить **бесплатный** доступ к курсам по изучению современных языков программирования.

ООО «Фоксфорд» предлагает **в формате очного обучения** пройти курс «Игры на Python - от идеи до продвижения». Программа признана наиболее популярной среди прочих: 6654 школьников из 11 регионов России в настоящий момент проходят обучение по данной программе .

Мы рады сообщить, что оператором проекта «Код будущего» Автономной некоммерческой организацией «Университет национальной технологической инициативы 2035» принято решение о старте с 13 по 30 января 2023 года дополнительного набора учащихся 8-11-х классов с зачислением на 2 модуль.

Обращаем Ваше внимание, что обучение школьников полностью бесплатное. Дополнительно в проекте предусмотрена оплата часов работы учителей.

Просим Вас назначить ответственное лицо для взаимодействия по вопросам регистрации и участия школьников региона в проекте. Ответственный за организацию работы со стороны ООО «Фоксфорд» – Емец Галина Владимировна, +7 977 886 58 14, g.emets@cifrium.ru

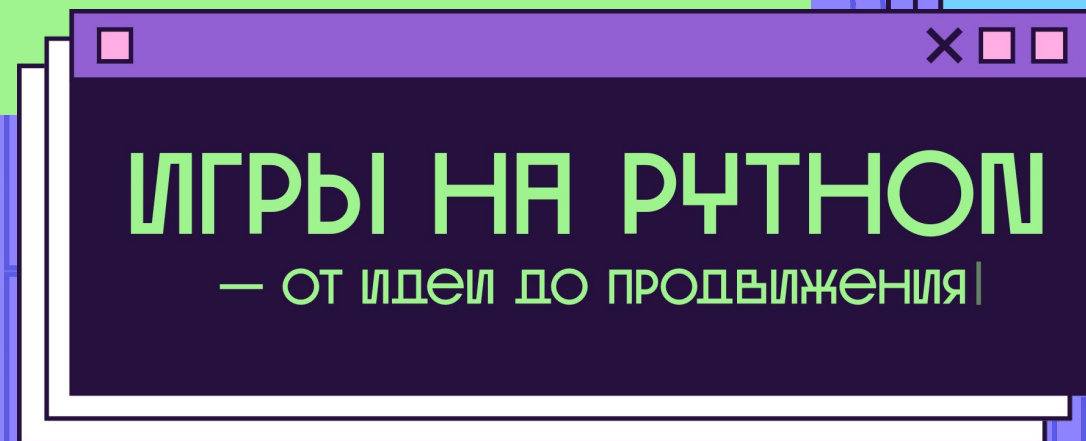
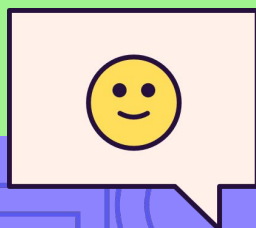
Приложение: Презентация программы «Игры на Python - от идеи до продвижения» в электронном виде.

С уважением,  
Генеральный директор  
ООО «Цифровое образование»

Половинкин А.Е.



# Обучение школьников программированию на курсе





# 01

// О курсе



# 02

// Программа  
курса



# 03

// Оплата  
учителям



# 04

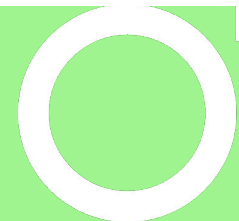
// Как принять  
участие в проекте



# 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;

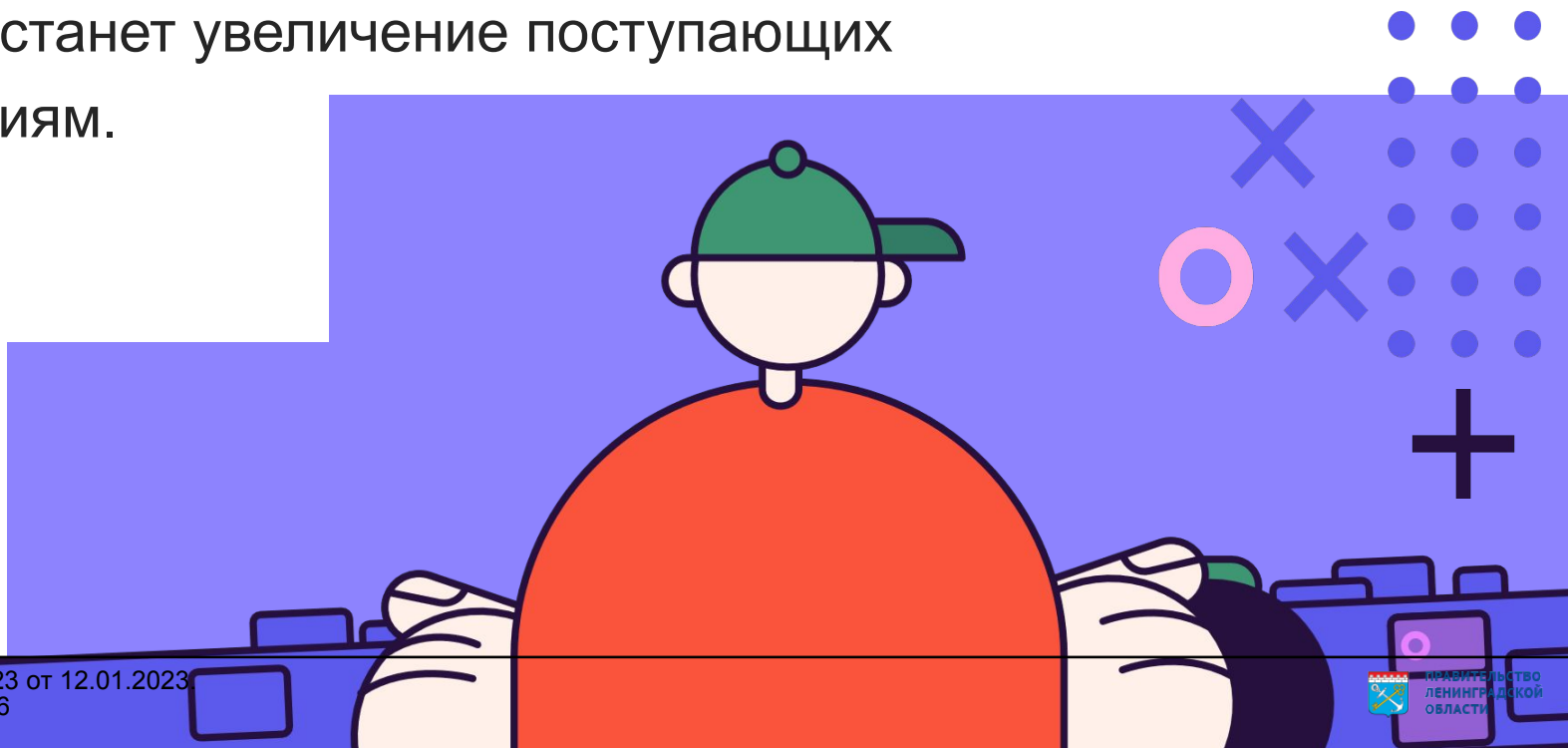
Технологический партнер проекта — ООО «Фоксфорд»;

Образовательный партнер проекта — платформа «Цифриум».

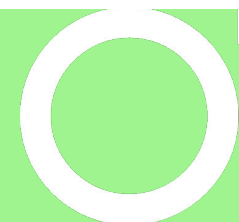
## // О курсе. Актуальность



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



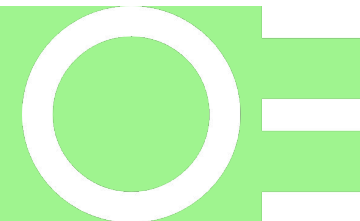
- **Модуль 1. Основные алгоритмические функции игрового процесса языка Python.**  
Знакомимся с языком Python и алгоритмами, создаем чат-бот, учимся управлять героем игры и работать с прогрессом игроков.
- **Модуль 2. Создание игры «Симулятор жизни».**  
Создаем сценарий игры и знакомимся с принципами 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.

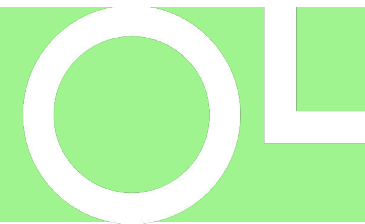
## // Оплата учителям



- **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



