

В Сыктывкаре стартовал первый летний образовательный интенсив «СБЕРКАМПУС»

Республиканский центр дополнительного образования вошел в число победителей отбора на предоставление гранта на софинансирование реализации проекта по организации образовательных интенсивов в период летних каникул «Сберкампус».

31 июля в детском оздоровительном лагере «Гренада» состоялось открытие образовательного летнего интенсива «Сберкампус».

«Сбербанк и Благотворительный фонд Сбербанка «Вклад в будущее» запустили на территории России летние Сберкампусы, в которых дети смогут с пользой провести время и получить знания и навыки по самым современным направлениям науки и технологий.

Сберкампус — это образовательные интенсивы в формате буткемпов. Это сочетание очной образовательной программы в школе или кружке рядом с домом и онлайн-сопровождения на Школьной цифровой платформе.

В интенсиве примут участие около 100 детей из города Сыктывкара, Усть-Куломского, Усть-Вымского, Прилузского, Корткеросского, Сыктывдинского, Сысольского районов в возрасте от 12 до 18 лет, преподаватели и эксперты.

Программа «Сберкампуса» представляет собой интенсивную образовательную развивающую среду, которая позволит участникам осваивать и развивать hard- и soft – компетенции в смешанном оффлайн/онлайн формате. Под руководством высококвалифицированных педагогов детского технопарка «Квантриум» ребята будут изучать современные технологии реализации проектов в разных направлениях:

Виртуальные миры. На занятиях по направлению «Виртуальные миры» ребята займутся разработкой приложений дополненной реальности, а также созданием 3D-моделей для этих приложений. Ребята оживят картины и создадут идеальный класс. Для этого участникам будут предоставлены

компьютеры, смартфоны, системы виртуальной и смешанной реальности, очки виртуальной реальности SamsungGear.

Все познакомятся с работой в программах Unity, Vuforia, Blender, Photoshop, при помощи которых создадут свой собственный уникальный мир.

Мой летательный аппарат. На занятиях по направлению «Мой летательный аппарат» учащиеся смоделируют и соберут собственный летательный аппарат.

Познакомятся с программой Компас 3D. Научатся моделировать различные 3D объекты, делать 3D сборки, использовать программные средства для 3D-моделирования, получат начальные навыки работы на лазерном станке, познакомятся с основными принципами создания конструкции методом 3D-печати.

В конце обучения учащиеся смоделируют и соберут собственный летательный аппарат.

«Инженерные системы». На занятиях по направлению «Инженерные системы» учащиеся познакомятся с электронными компонентами и микроконтроллером Arduino, соберут и запрограммируют собственные электронные устройства, научатся писать программы в IDE Arduino и на онлайн-платформе TinkerCAD, научатся использовать программные средства для 3D-моделирования, познакомятся с основными принципами создания конструкции методом 3D-печати. Как результат учащиеся получат электронные схемы с использованием контроллера, макетной платы и электронных компонентов, программы для контроллеров Arduino, создадут своего уникального робота-манипулятора и подключат всю необходимую для него электронику, изобретут приспособления для умного дома.

«Картография и урбанистика». В рамках направления «Картография и урбанистика» учащиеся узнают, как получать доступные картографические данные и как использовать их для создания печатных макетов карт. На занятиях ребята изучат основы пространственного расположения и взаимосвязи объектов на картах Open Street Map, а также работы с географическими информационными системами QGIS. В результате каждая группа создаст собственный макет карты, готовой для печати. Также ребят

ждет знакомство с применением беспилотных летательных аппаратов в картографии, обучение по их пилотированию.

Программа «Сберкампус» реализуется с использованием Школьной цифровой платформы в рамках Благотворительной программы «Цифровая платформа персонализированного образования в школе» и рассчитана на проведение одной тематической смены продолжительностью 14 дней.

*Буткемп — интенсивная образовательная развивающая среда, позволяющая участникам осваивать и развивать hard- и soft-компетенции в смешанном офлайн/онлайн-формате.





 СБЕР КАМПУС







