

## Американский Центр в Москве Введение в образовательные программы: STEM и IT Программа тренинга

1 июля 2019 – 3 июля 2019 в 11:00 - 17:00

**Организаторы:** Альфия Мосалова, Директор Американского Центра  
Александр Пачков, Координатор Американского Центра  
Виола Талахадзе, Координатор Американского Центра  
Иброгимшо Абдучабаров, организатор программы Let's Code

Тренинг предназначен для преподавателей и учителей курсов в сфере STEM и IT. Трехдневная программа в первой половине дня будет посвящена изучению образовательных программ в сфере информационных технологий и инженерного дела. В первом разделе курса участники семинара изучат процесс создания и управления образовательной программой.

Второй раздел будет посвящен нескольким видам краткосрочных образовательных программ, таких как летние лагеря и внеклассные занятия.

В третьем разделе курса рассказывается о навыках разработки и администрирования школьных хакатонов.

Во второй половине дня участники тренинга выступят наблюдателями AMC «Game design camp for children: Let's Code!», а также смогут оценить финальные проекты участников программы в качестве независимых экспертов.

### 1 июля 2019 – День 1 **ВВЕДЕНИЕ**

Время	Тема	Спикер
11:00 – 11:45	<b>1. Введение</b> Вступительное объявление для участников  Американский Центр, открытый в Москве в 1993 году, является крупнейшей в России площадкой, предоставляющей информацию об американской культуре. Наш Центр, будучи одним из более 700 Американских	Альфия Мосалова, Директор AMC

центров в 150 странах мира, предлагает посетителям широкий спектр культурных и образовательных программ, где в дружелюбной атмосфере вы можете узнать о культуре и истории США.

### **1.1. Учебные ресурсы Центра и электронная библиотека**

Виола Талахадзе,  
Координатор АМС

---

Американский Центр предоставляет на своем сайте доступ к образовательным материалам, доступных для жителей других регионов. Также будет предоставлена информация о возможностях использования электронной библиотеки.

**11:45 - 13:00**

## **2. Введение в создание краткосрочных образовательных программ**

Александр Пачков,  
Координатор АМС

---

### **2.1. Виды программ**

Александр Пачков

---

Обзор программ Американского центра в Москве:

- Краткосрочные образовательные программы
- Внеклассные занятия
- Летние лагеря
- Хакатоны
- Задания для работы в группах в классе

### **2.2. Как запустить программу**

Александр Пачков

---

Запуск образовательной программы для внеклассных занятий:

- Роли организаторов проекта
- Набор участников
- Администрирование программ (АМС.Code)
- Измерение результатов

### **2.3. Полезные ресурсы**

Александр Пачков

---

- Образовательные ресурсы НАСА
- Образовательный квест
- Цифровые образовательные ресурсы – опыт Американского центра

## 2.3 Набор инструментов АМС для управления образовательными программами

---

13:00 - 14:00

Свободное время, обед

---

14:00 – 15:30

**“Game design camp for children: Let’s Code!”**

Иброгимшо Абдучабаров,  
организатор лагеря Let’s Code

---

Обзор программы и работа в команде:

- Что такое игра? Что такое Scratch?
- Рисование на Scratch. Что такое функция в программе Scratch и как ее использовать. Создание героя игры и его использование в программе.
- Функции условия и «стены» в Scratch.
- Анимация в Scratch.
- Переменные.
- Программирование конца игры на Scratch.

15:30-17:00

«Как человек воспринимает информацию?»

Страхова Екатерина,  
дизайнер интерфейсов МЕРА

---

## 2 июля 2019 — День 2 КРАТКОСРОЧНЫЕ ПРОГРАММЫ

**Время**

**Тема**

**Спикер**

---

11:00 – 11:45

**1. Создание плана программы**

Александр Пачков

---

- Выбор темы для вашей программы
- Планирование успешной образовательной программы

Американский Центр в Москве  
Москва, Новинский Бульвар, 21

- Примеры образовательных кейсов

### **1.1. Отбор участников программы**

Виола Талахадзе

---

Для участников будет организована презентация о том, как приглашать и отбирать участников программ.

**11:45 - 13:00**

## **2. Учись. Общайся. Создавай.**

Александр Пачков

---

### **2.1. Учись. Общайся. Создавай - методика в образовательных программах**

---

- Учись - учебные лекции и приглашенные докладчики / работа с партнерами для образовательного блага
- Общайся- экскурсии в партнерские компании
- Создавай- создание продуктов с практической деятельностью

### **2.2. Измерение результатов программы**

---

Как измерить результаты программы/  
применить эти результаты для портфолио

## **3. Проектный отдел/ Лаборатория**

Александр Пачков

---

### **3.1. Проектный офис**

---

Новая технология управления проектами, которая поможет студентам руководить цифровыми проектами и взаимодействовать с ИТ-сообществом.

### **3.2. Лаборатория**

---

**13:00 - 14:00**

Свободное время, обед

---

---

<b>14:00 – 17:00</b>	<b>“Game design camp for children: Let’s Code!”</b>	Иброгимшо Абдучаборов
----------------------	---	-----------------------

---

- Обзор программы и работа в команде:
- Создание игры «змейка».
  - Создания лица «героя», рисование дома на Scratch
  - Создание бота на Scratch
  - Целевая аудитория для игры, базовые концепции дизайна
- Создание чат-бота

**3 июля 2019 — День 3 ХАКАТОНЫ**

Время	Тема	Спикер
-------	------	--------

<b>11:00 – 11:30</b>	<b>1. Решение проблем</b>	Александр Пачков
----------------------	---------------------------	------------------

---

Что такое хакатон?  
 Обзор проблем, которые можно решать на Хакатоне.

**2. Почему стоит организовывать хакатон?**

---

Мы рассмотрим краткую историю хакатонов, а также базовую процедуру для проведения хакатонов в своем образовательном учреждении.

<b>11:30 - 12:30</b>	<b>3. Организация хакатонов</b>	Александр Пачков
----------------------	---------------------------------	------------------

---

**3.1. Привлечение стейкхолдеров проекта, партнеров и участников**

---

- Роли организаторов хакатона
- Как взаимодействовать с региональными партнерами
- Как работать с партнерами
- Приглашение и набор участников

### **3.2. Планирование, реализация, работа с результатами хакатонов**

---

- Запуск хакатона в вашей школе, сообществе, городе
- Планирование хакатона
- Дальнейшее администрирование хакатона
- Как можно использовать результаты, полученные во время хакатона

---

<b>12:30 - 13:00</b>	<b>3. Развитие программ Американского Центра</b>	Александр Пачков
----------------------	--	------------------

---

#### **3.1. Конкурс бизнес проектов из регионов**

---

#### **3.2. Программа AMC.Code в регионах**

---

---

<b>13:00 - 14:00</b>	Свободное время, обед	
----------------------	-----------------------	--

---

<b>14:00 – 17:00</b>	Презентация проектов студентами. Оценивание. Вручение наград.	Иброгимшо Абдучабаров, Александр Пачков, Альфия Мосалова
----------------------	--	--

---

