

БЛОК 4:

Кирилл Непомилуев

Разработчик кружка, преподаватель-практик

IT-предприниматель. Более 8 лет занимается разработкой мобильных приложений под коммерческие проекты. 2 года создает приложения на Flutter. Среди заказчиков: Газпром Нефть, Карфидов Лаб, ФК «Нижний Новгород», Роснано и другие компании. В 2019 году с личной командой Flutter-разработчиков занял 2 место на IT-конкурсе «Цифровой прорыв», который вошел в «Книгу рекордов Гиннесса» (как самый крупный хакатон в мире).

Имеет большой опыт работы с детьми в возрасте от 9 до 16 лет и преподавания основ программирования и создания алгоритмов. В прошлом 2020 году провел первый в мире online-марафон по обучению Flutter.

БЛОК 5:

Процесс обучения

Программа наших занятий построена на адаптивном подходе, который учитывает возраст, психологические особенности детей и современный ритм их жизни.

~~Мы специально ушли от объемных часовых лекций, чтобы ученикам было комфортно и интересно изучать материал. А online-формат занятий позволяет им получать доступ к материалам и выполнять практические задания в любом месте и в любое время.~~

Продолжительность обучения в кружке составляет 3 месяца. Курс разбит на 4 блока и содержит 39 видеолекций (по 15 - 20 минут каждая) и 109 практических заданий. Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия на нашей платформе в индивидуальном темпе и в любое удобное для него время.

БЛОК 6:

Лекции в видеоформате

В коротких видеолекциях преподаватель объясняет теорию и демонстрирует её в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр.

Все занятия доступны в записи. А после каждой лекции ученику открывается доступ к практическим заданиям для закрепления полученного материала.

БЛОК 7:

Программа кружка

~~3-месяца-обучения~~

39 занятий, разделенных на 4 блока

БЛОК 9:

Часто задаваемые вопросы

Вопрос № 2: Что нужно для занятий?

Персональный Компьютер или ноутбук с операционной системой Windows, Linux или MacOS и объемом оперативной памяти 8 Gb. Мобильный телефон на Android или iOS. Доступ в интернет.

Дополнительные бесплатные сервисы для программирования преподаватель поможет установить во время обучения.

Вопрос № 4: Как проходят занятия?

Программа обучения состоит из 39 видеолекций продолжительностью 15–20 минут каждая и 109 практических заданий для закрепления полученного материала. Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия в любое удобное для него время.

Для каждого ученика будет предусмотрена индивидуальная траектория обучения в зависимости от скорости усвоения им материала. Лекции и практические задания будут появляться на нашей образовательной платформе с доступом к ним в течение всего срока обучения (3 месяца).

Все занятия в кружке проходят на нашей образовательной платформе. Лекции представляют собой записи видео с экрана (скринкасты), в которых преподаватель объясняет теорию и демонстрирует ее на примерах в формате лайв-кодинга. После каждой лекции ученику открывается доступ к практическим заданиям, выполняя которые он разрабатывает собственный проект.

Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия в индивидуальном темпе и в любое удобное для него время. Доступ к обучающим материалам предоставляется по мере усвоения им новой информации и сохраняется в течение всего срока обучения (3 месяца).

Также программой предусмотрена консультационная поддержка: ответы на вопросы, разбор практических заданий, оценка итоговых проектов и т.д. — которая осуществляется на платформе посредством текстового чата.

Вопрос № 6: Как проверить результат?

За успехами обучения можно следить на нашей образовательной платформе. А понять, насколько хорошо ученик разобрался в языке программирования, и протестировать разработанные им приложение и игру, можно будет, установив их на телефон с **любой** операционной системой (iOS или Android).