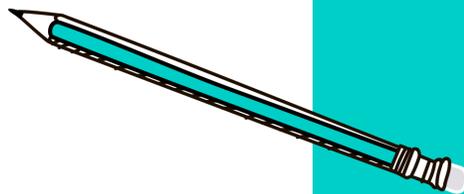
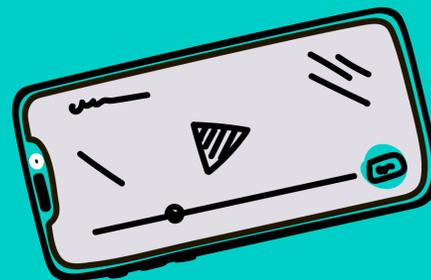
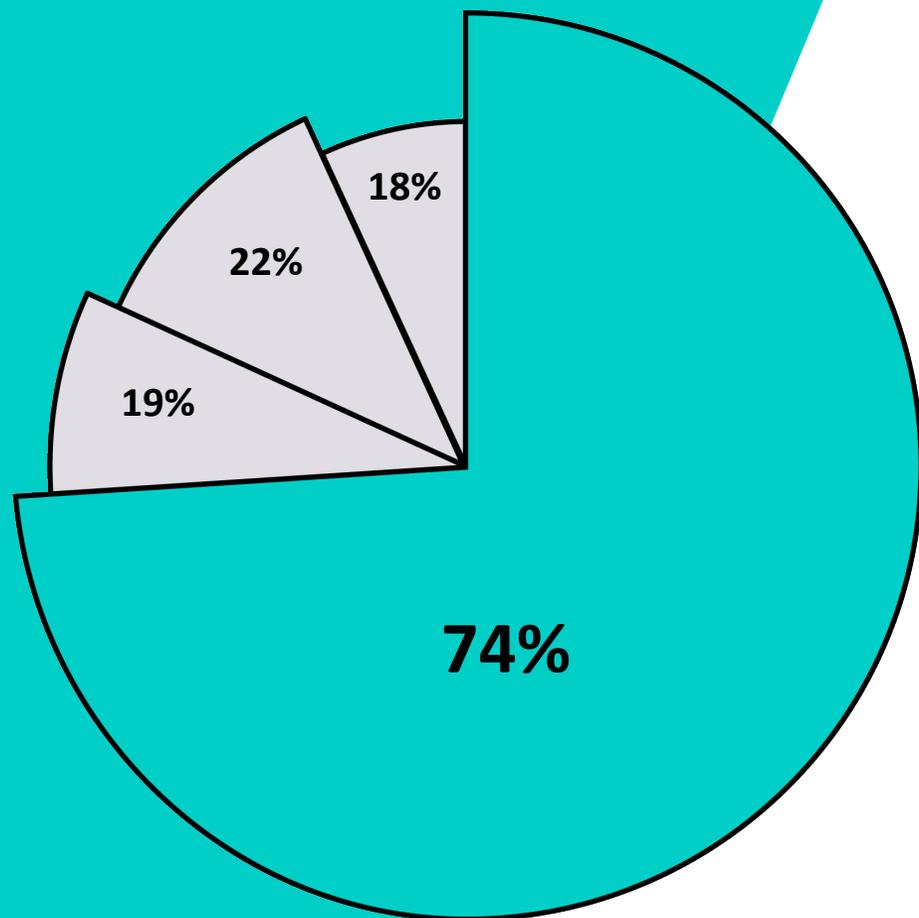


Каникулы со Сбербанком в Кампусе молодежных инноваций

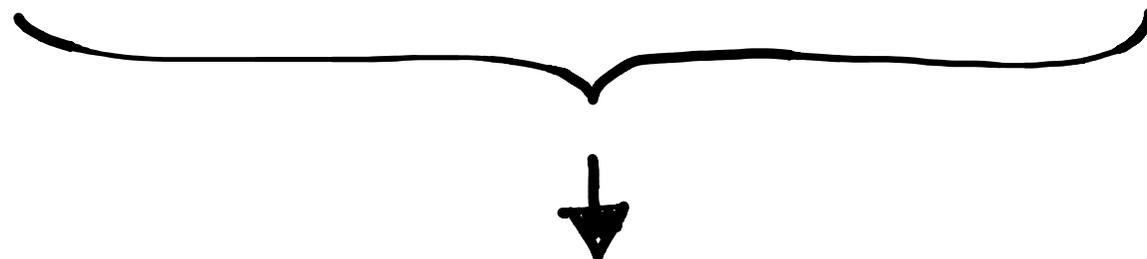


Летом 2020 года*:



74% граждан
не будут брать летний отпуск

26% граждан
планируют взять отпуск, из них:
19% намерены провести его дома,
18% — поедут на дачу,
22% хотят совершить поездку внутри страны



Более 85% трудоспособного населения
во время летних каникул не смогут
уделить достаточное внимание досугу
детей.

*исследования банка «Открытие»

Наша задача — сделать выход из режима самоизоляции максимально комфортным как для взрослых, так и для школьников.

Главное — не допустить, чтобы этим летом дети остались без «места, куда можно выйти из дома»

Что мы предлагаем?

Для школьников:

- 1 | запуск образовательных интенсивов в формате буткемпов
- 2 | занятия рядом с домом
- 3 | равномерное распределение нагрузки (без мест большого скопления людей)
- 4 | высокий уровень методической поддержки летних активностей

Мы создаем **новую образовательную среду**, где каждый молодой человек может получить уникальный **опыт и компетенции**, которые будут **востребованы в мире**.

Для учителей и наставников:

обучение в **Виртуальной школе Сбербанка** по развитию мягких и цифровых навыков

Где будут проходить буткемпы Кампуса молодежных инноваций?

ОФФЛАЙН

в центрах, созданных в рамках нацпроекта «Образование»:



ОНЛАЙН



на базе Школьной
цифровой платформы

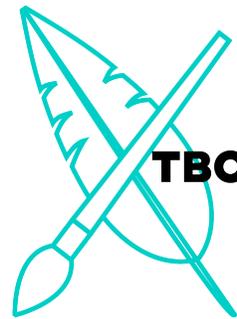


с использованием онлайн-уроков
от звездных авторов «Каникул
со Сбербанком» в Okko

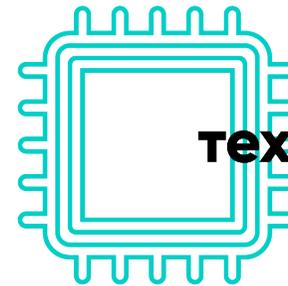


в соцсетях ШЦП
и Кампусов молодежных
инноваций

Ключевые элементы системы Кампуса молодежных инноваций



творчество



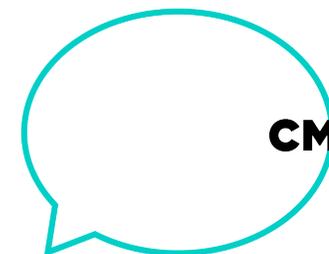
технологии



интеллект

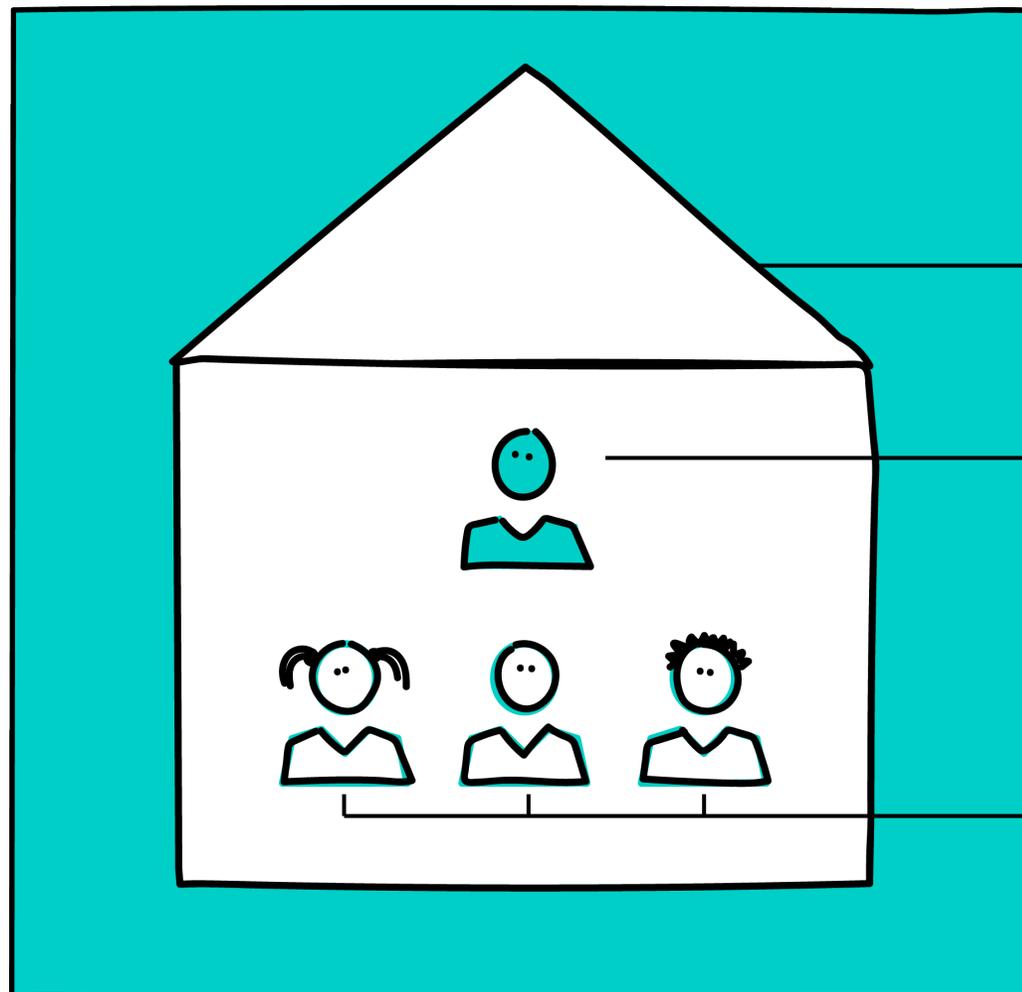


команда



смысл

Как будет организован процесс?



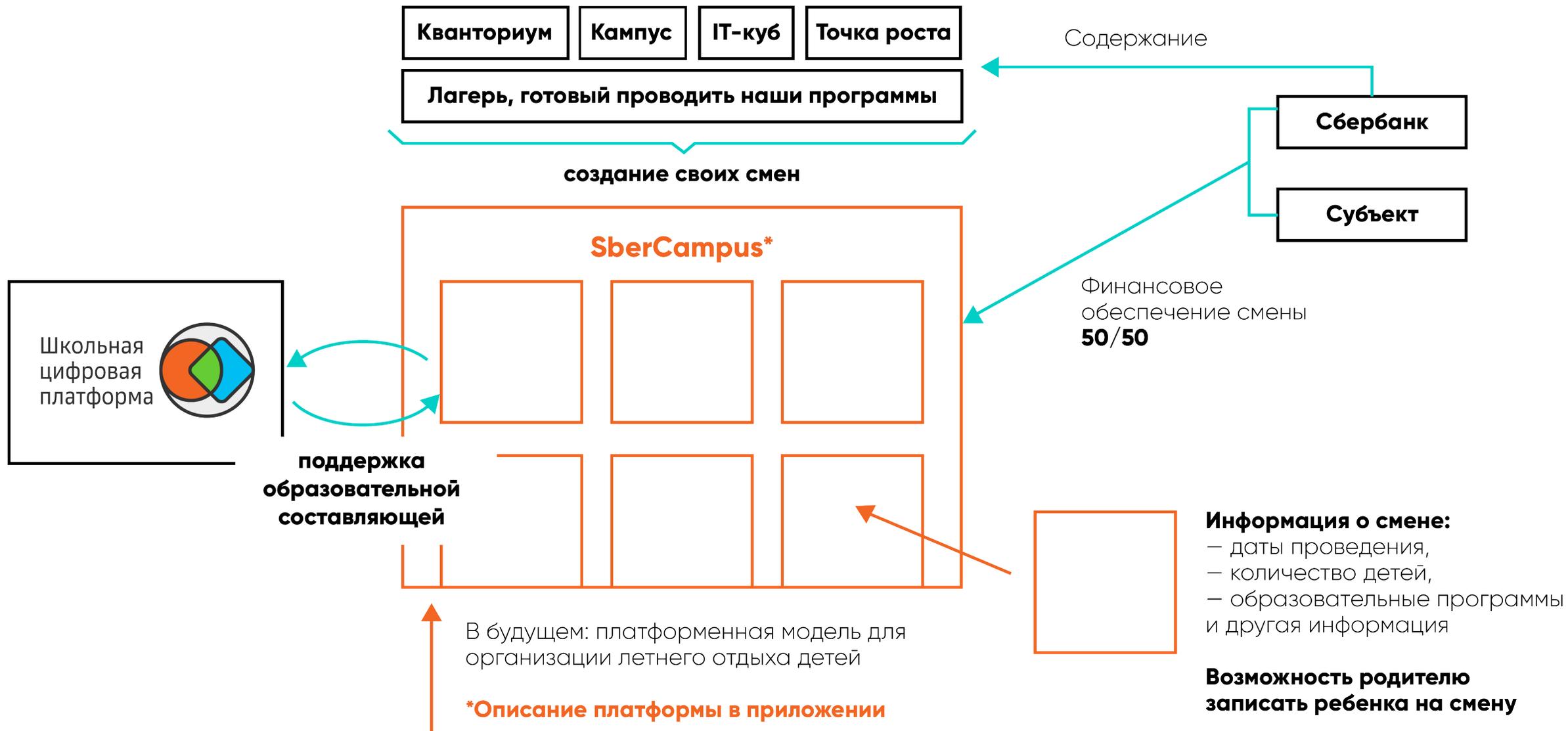
платформа

виртуальный лагерь

виртуальный помощник

на платформе анонсирует челленджи, открывает образовательные модули, предлагает приступить к решению кейсов и прокачке своих скиллов.

участники под своими аватарами



Кванториум Кампус IT-куб Точка роста

Лагерь, готовый проводить наши программы

создание своих смен

Содержание

Сбербанк

Субъект

SberCampus*

Финансовое
обеспечение смены
50/50

Школьная
цифровая
платформа

поддержка
образовательной
составляющей

Информация о смене:

- даты проведения,
- количество детей,
- образовательные программы
- и другая информация

**Возможность родителю
записать ребенка на смену**

В будущем: платформенная модель для
организации летнего отдыха детей

***Описание платформы в приложении**

Игровая модель Кампуса молодежных инноваций

Игровая
легенда



Образовательные модули
и проблемные кейсы



Сквозные
эксперименты



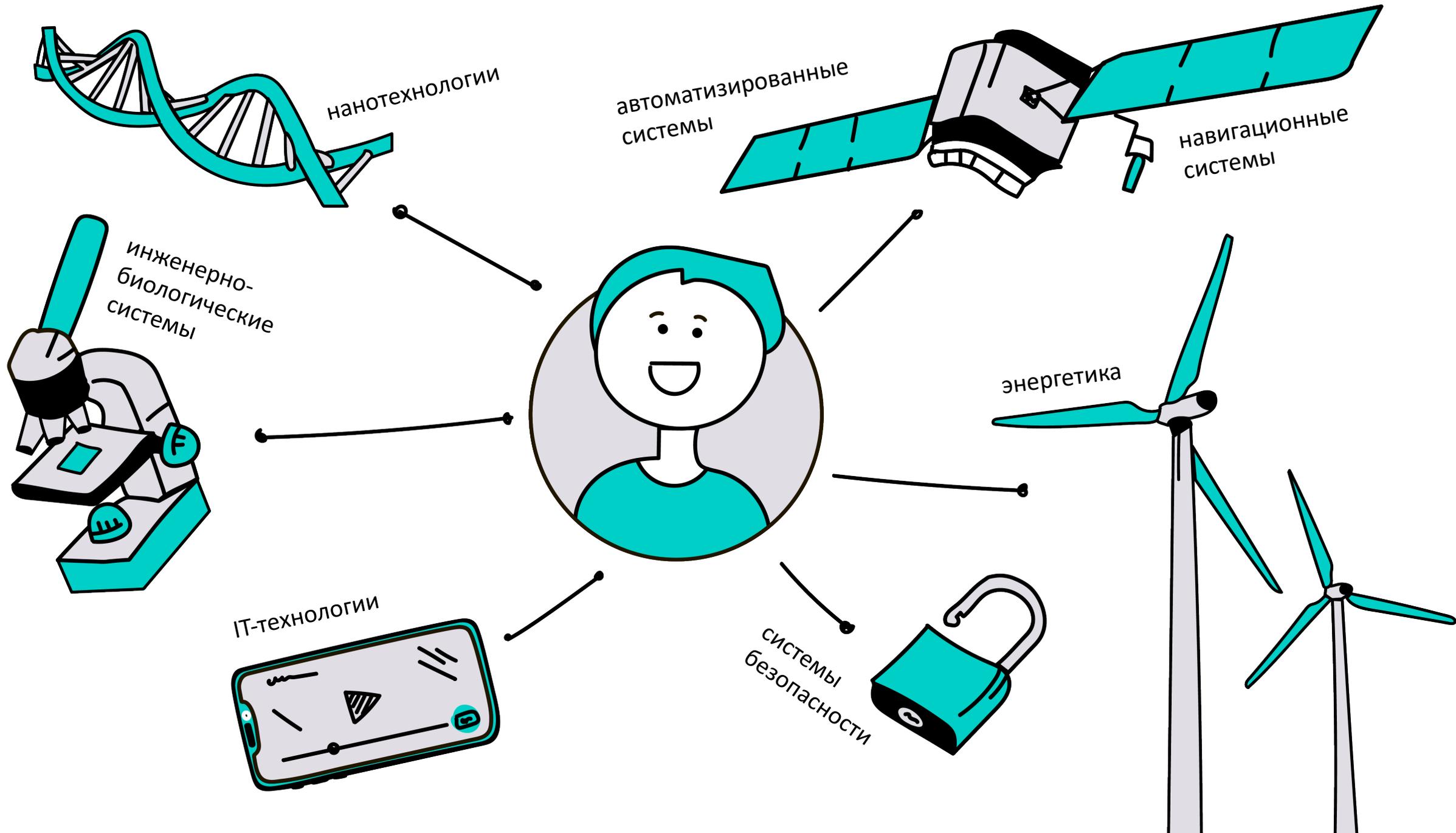
Общие игровые события
и челленджи по прокачке
мягких навыков

Легенда:

спецпроект Кампус – это живая проекция виртуального мира. Виртуальный мир уже стал неотъемлемой частью нашего настоящего: каждому из нас нужно научиться соблюдать баланс и правильное применение тех возможностей, которые он нам готов дать.

Цель Кампуса —

исследование технологий и человека.
Для создания Кампуса был спроектирован и интегрирован в живую среду виртуальный мир. Каждый участник, попадая в Кампус, становится героем уникального нового мира.



Сквозные образовательные треки и проблемные кейсы



Трек «Картография и урбанистика»

Кейсы: DataScout, Создание карт Изохрон, Моя собственная карта



Трек «Моделирование» (3D, математическое)

Кейсы: Мой летательный аппарат, Математические модели: Воздушный шар, Проектирование ракеты, Башенный кран, Шлюзы, Дирижабли



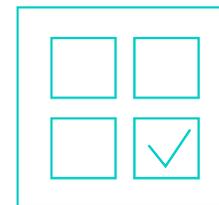
Трек «Инженерно-биологические системы»

Кейсы: Умный дом, Создай свой манипулятор, Охотник за микробами, По следам Великой орды, Исследователи лекарств, Домашняя гидропоника, Охотник за голосами

Наши приоритеты



Командная работа



**Персонализированный
подход (выбор треков)**

Каждый кейс развивает

мягкие
навыки

цифровые
навыки

новые
грамотности

Сквозные эксперименты

Эксперимент «Знакомство»:
командообразование, умение
сотрудничать, принимать
совместные решения

Эксперимент «Зона Комфорта»:
эмоциональный интеллект
и постановка целей

Эксперимент «Актуальность»:
деловые игры, презентации
решений кейсов

Эксперимент «Интеллект»:
решение задачек на развитие
креативного мышления

Эксперимент «Свободное творчество»:
этап самовыражения, свободное
общение через творческие задания

А также **игровые события и челленджи**
по прокачке мягких навыков, встроенные
в общую сюжетную линию Кампуса в рамках сквозных
«экспериментов»

Механика реализации программы

Июнь — онлайн

УТРО

- 1. онлайн-зарядка со звездой** в записи (15-20 мин)
- 2. вызов дня от виртуального помощника** на платформе (задача, которую нужно решить в течение дня: для ее выполнения нужно посетить онлайн-урок, изучить материал и пр.) — появляется каждый день на платформе; (5-10 мин)
- 3. работа с платформой + онлайн-уроки** по профилю недели (совместный проект с Okko); (30 мин)

ДЕНЬ

- (переход в оффлайн)**
самостоятельная или командная работа по **решению кейса** дома (2-3 часа по своему графику)

ВЕЧЕР

- (возвращение в онлайн)**
- 1. выгрузка результата:** ачивки за выполненные задания, прокачка аватара для перехода на новый уровень игры (10 минут)
 - 2. игровая активность** на платформе: квиз, ted talk, science slam (40 минут–1 час)
 - 3. «перезагрузка и сохранение»** — рефлексия дня, тематические «отрядные огоньки (40 минут)

Итого онлайн: 2,5–3 часа в день

Механика реализации программы

Июль-август — интеграция оффлайн и онлайн форматов на базе лагерей дневного пребывания

УТРО

(оффлайн)

- 1. утренние активности в Кампусе** (зарядка, танцевальная или игровая минутка)
- 2. вызов дня** — появляется каждый день на платформе;
- 3. работа с платформой + онлайн-уроки** по профилю недели (совместный проект с Okko);

ДЕНЬ

- 1. выполнение заданий** вместе с командой и техлидом;
- 2. игровое событие:** квиз, ted talk, science slam

ВЕЧЕР

(дома)

- 1. проверка статуса** (получение ачивок, прокачка аватара для перехода на новый уровень игры),
- 2. «перезагрузка и сохранение»** — рефлексия дня, тематические «отрядные огоньки (Zoom, Skype)

Итог: оффлайн на площадке — 4 часа в день, онлайн — 1,5 часа

Варианты реализации



разная комбинация образовательных кейсов и игровых событий

**Ключевое событие программы —
KIDS TED TALK: online**

**Резиденты Кампуса из всех регионов представляют
самые яркие решения кейсов
друг другу и первым лицам Сбербанка**

Что для этого нужно?

1. Расходные материалы и атрибутика для детей (из расчета 100 детей)

Маршрут 5 дней

150 тыс. рублей

75 тыс. рублей —
грант ПАО «Сбербанк»

75 тыс. рублей —
софинансирование
субъекта РФ

Маршрут 14 дней

390 тыс. рублей

195 тыс. рублей —
грант ПАО «Сбербанк»

195 тыс. рублей —
софинансирование
субъекта РФ

Маршрут 21 дней

490 тыс. рублей

245 тыс. рублей —
грант ПАО «Сбербанк» **245**

тыс. рублей —
софинансирование
субъекта РФ

**Сумма грантов
ПАО «Сбербанка»
на 100 площадках
реализации —
103 млн. руб.**

Возможные технологические партнеры проекта



Какие результаты?

> **150 тысяч**

детей за лето примут участие в образовательных буткемпах от Сбербанка, которые прокачают свои межличностные и профессиональные навыки, отдохнут с пользой и станут участниками всероссийского сообщества резидентов Кампуса молодежных инноваций.

Итоговое мероприятие — встреча с президентом и Председателем Правления Сбербанка России Германом Грефом



SBERCAMPUS