

Дивизион «Цифровые образовательные платформы»

117997, Москва ул Вавилова, д. 19
Телефон +7 (495) 500-55-50, 8 (800) 555-55-50
Факс +7 (495) 957-57-31, +7 (495) 747-37-31
sberbank@sberbank.ru, www.sberbank.ru

366-исх/463

№ -исх/101

28.05.2020

О запуске проекта
«Сберкампус»

Президенту Республики Татарстан

Р.Н. Минниханову

Уважаемый Рустам Нургалиевич!

ПАО «Сбербанк» (далее – Сбербанк) благодарит Вас за активное участие в реализации персонализированной модели образования и использование Школьной цифровой платформы, разработанной в рамках исполнения поручения Президента Российской Федерации от 30 января 2019 г. № Пр-118.

В связи с эпидемиологической обстановкой и переводом обучающихся на удаленный формат обучения ресурсами платформы смогли воспользоваться 500 тысяч учеников из 2300 школ в 25 субъектах Российской Федерации. Это позволило в короткие сроки перестроить образовательную деятельность и дать возможность организованно завершить учебный год.

В настоящий момент начинается постепенный выход из режима самоизоляции в регионах России: он должен быть максимально комфортным как для взрослых, так и для детей, которые не должны оказаться в ситуации отсутствия «места, куда можно выйти из дома» на летних каникулах. Компенсировать объективное сокращение образовательной активности детей и подростков возможно посредством образовательных программ в рамках летней оздоровительной кампании.

Сбербанк запускает проект «Сберкампус»: образовательные интенсивы с использованием Школьной цифровой платформы в период летних каникул.

Проект будет реализовываться онлайн и офлайн, при этом офлайн-часть будет проходить на базе новых центров, созданных в рамках национального проекта «Образование»: детских технопарков «Кванториум», центров «Точка роста», центров цифрового творчества «IT-куб», и иных организаций в регионе, реализующих программы летнего отдыха для детей. Увлекательное содержание программы, творческие задания и методическая поддержка команды Школьной цифровой платформы позволят организовать доступный образовательный досуг для детей: рядом с домом и в малых группах.

Дополнительно Сбербанк готов рассмотреть возможность софинансирования проекта «Сберкампус» в размере до 50 % от общей стоимости проекта.

Сбербанк приглашает Республику Татарстан принять участие в проекте «Сберкампус». Подробное описание проекта прилагается. Контактное лицо: исполнительный директор дивизиона «Цифровые платформы образования» Антон Евгеньевич Тимкин, тел.: 8 902 814-44-44, e-mail: AETimkin@sberbank.ru.

Убеждена, что только совместными усилиями органов власти, бизнеса, школьных команд и при Вашей поддержке станет возможным проведение насыщенной образовательными событиями летней кампании для школьников.

Приложение: на 18 л. в 1 экз.

**Вице-президент,
директор дивизиона**

С уважением,

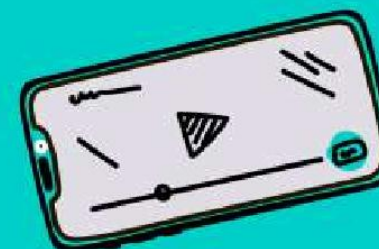
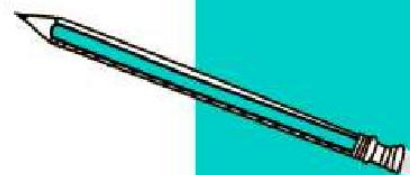

М.Н. Ракова

СБЕРКАМПУС

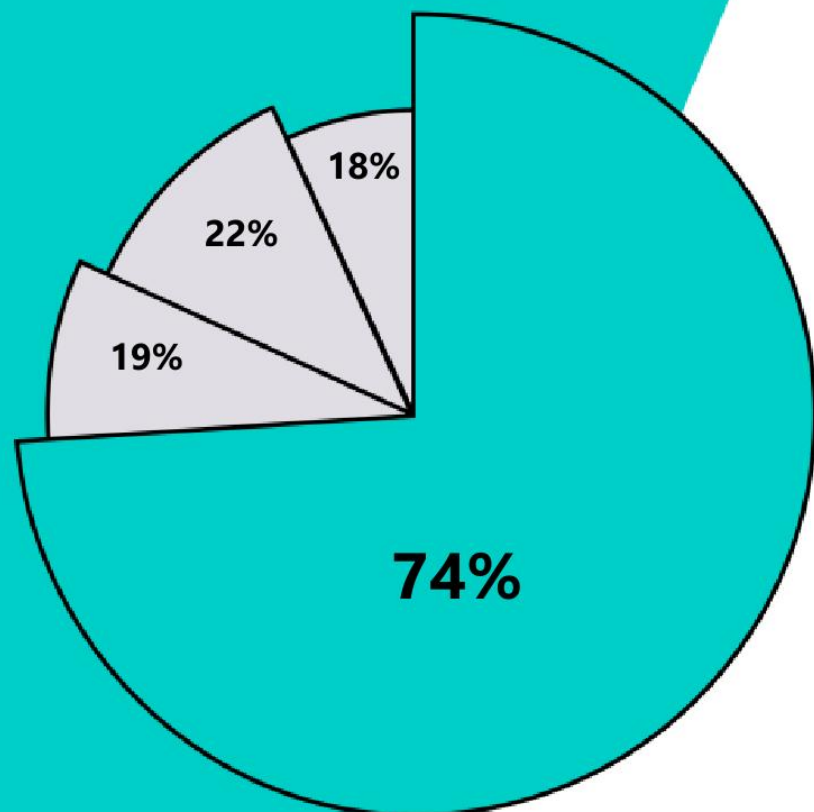
Каникулы со Сбербанком в Кампусе молодежных инноваций



Школьная
цифровая
платформа



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»

Наши задачи

- сделать выход из самоизоляции максимально комфортным (как для детей, так и для взрослых)**
- помочь компенсировать произошедшее сокращение образовательных активностей в рамках летних интенсивов**

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

ПАО «Сбербанк» готов поддержать регионы и помочь в софинансировании реализации проекта

Для школьников:

запуск образовательных интенсивов в формате **буткемпов***

занятия рядом с домом

равномерное распределение нагрузки (без мест большого скопления людей)

Для учителей и наставников:

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

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**.

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

Человекоцентричность

отталкиваемся от потребностей ребенка и учим его смотреть на мир глазами другого человека

Ориентация на глобальные тренды

(работаем с тем, что актуально здесь и сейчас) **и на потребности рынка труда и социальный заказ** (решаем реальные кейсы и создаем продукт для других людей)

Компетентностный подход

формируем навыки и даем опыт, который ребенок сможет использовать в учебе и в жизни

Насыщенная образовательная среда в онлайн- и офлайн-форматах

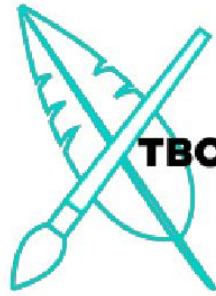
поддержка и сопровождение ребенка на протяжении всей траектории его развития в Кампусе

«Ты выбираешь»

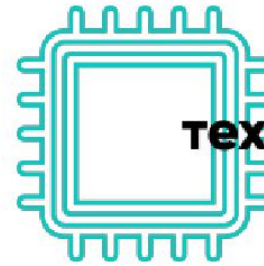
осознанный выбор ребенка вместо бездумного следования по программе

Создание и поддержка детско-взрослого сообщества

формирование комьюнити, где важен голос каждого, вне зависимости от возраста



ТВОРЧЕСТВО



ТЕХНОЛОГИИ



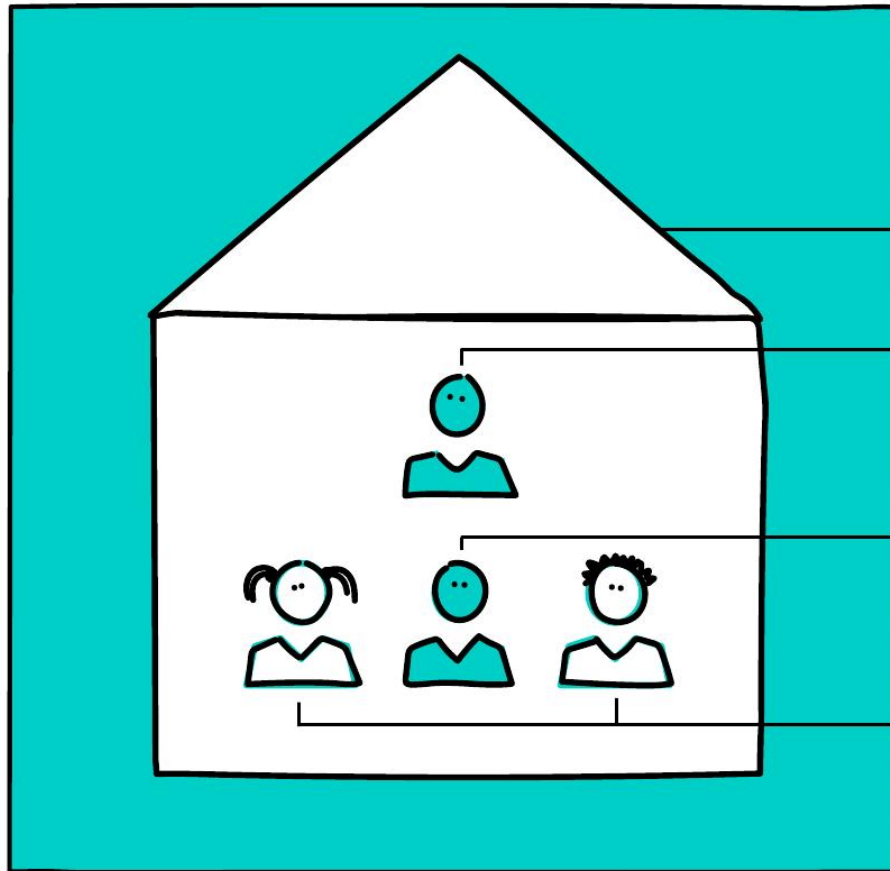
ИНТЕЛЛЕКТ



КОМАНДА



СМЫСЛ



платформа

виртуальный лагерь

виртуальный помощник

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

наставник, сопровождающий команду в оффлайне

участники под своими аватарами

Игровая легенда

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.

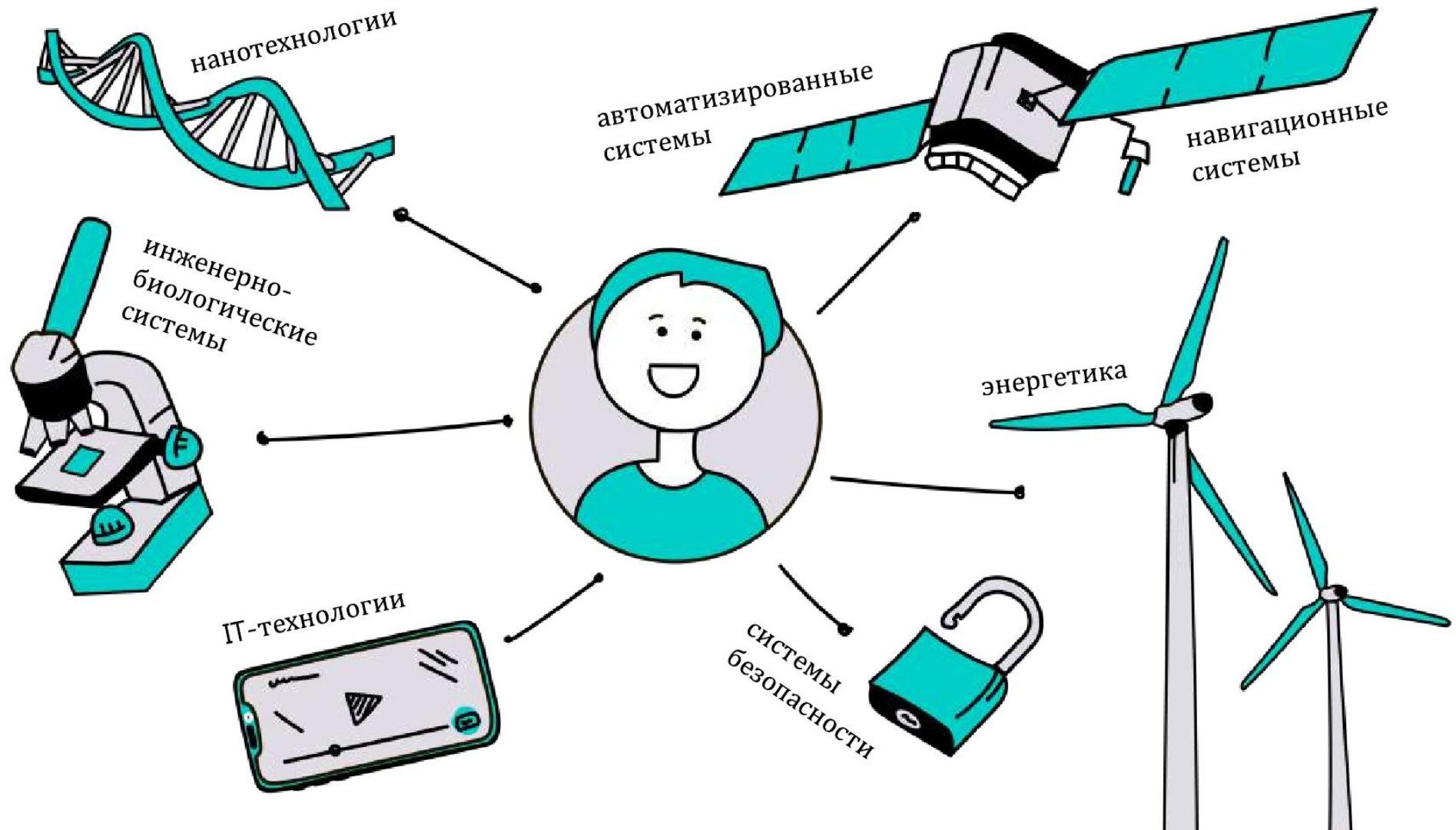
Образовательные модули и проблемные кейсы

Сквозные эксперименты

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.

Общие игровые события и челленджи по прокачке мягких навыков





Трек «Картография и урбанистика»

Кейсы: DataScout, Создание карт Изохрон, Моя собственная карта



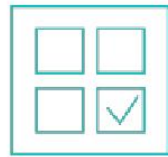
Трек «Моделирование» (3D, математическое)

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

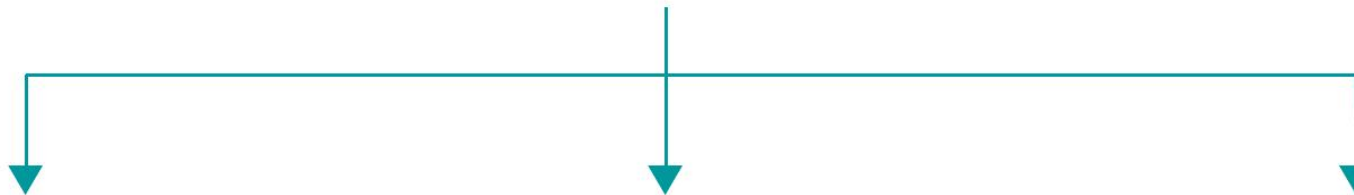


**Персонализированный
подход (выбор треков)**
выбираю то, что интересно мне



Командная работа
делаю вместе
с единомышленниками

Каждый кейс развивает



цифровые навыки:
информационная грамотность,
разработка продуктов,
кибербезопасность

гибкие навыки:
мышление и общение

новые грамотности:
предпринимательство, бережное
отношение к природе и
устойчивое развитие

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 задач 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»

Июнь-август — интеграция оффлайн и онлайн форматов в формате буткемпов

УТРО

онлайн

- 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

оффлайн

- 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

Три маршрута

5 дней

14 дней

21 день

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**

в центрах, созданных в рамках нацпроекта «Образование»:



на базе Школьной цифровой платформы



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



в соцсетях ШЦП и Кампусов молодежных инноваций

> 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, Председателем Правления Сбербанка России Германом Грефом

СБЕРКАМПУС

**Контактное лицо для взаимодействия с региональными органами
управления образованием**

**Антон Евгеньевич Тимкин,
Исполнительный директор дивизиона
«Цифровые платформы образования» ПАО «Сбербанк»**

+7 902 814-44-44

E-mail: AETimkin@sberbank.ru