

Уважаемые родители школьников!

Балтийский государственный технический университет «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова приглашает детей принять участие в проекте, который выиграл конкурс Фонда Президентских грантов.

Проект «Профориентационная смена «Планета Инженерия» представляет собой летнюю лагерную смену, в рамках которой дети будут посещать различные технические направления: программирование, робототехника + аддитивные технологии, ТРИЗ, проектная деятельность. Подробнее о направлениях можно прочитать в Приложении.

Ежедневно все занятия с детьми будут проводить преподаватели БГТУ «ВОЕНМЕХ».

В результате дети окунутся в мир инженерных профессий, познакомятся с ВУЗом и его преподавателями, смогут продолжить обучение в центре технического творчества «Космокод» при БГТУ «ВОЕНМЕХ».

Длительность смены 21 день.

Даты: 19.07.2020 – 08.08.2020.

Стоимость: 11 810 рублей за смену (при наличии сертификата для работающих граждан С.-Пб).

Полная стоимость 29 500 рублей за смену.

Лагерь располагается по адресу: С.-Пб., Приморское шоссе, 707, ДОЛ «Ракета» БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

Чтобы принять участие в проекте, звоните по телефону:

+7 (921) 345-19-95 - Татьяна

Профориентационная смена «Планета «Инженерия»

Дополнительная образовательная программа «Программирование»

Направленность – научная

Цель программы – научить детей основам программирования, помочь им выявить интерес к одной из самых востребованных и интересных профессий мира.

Контингент обучающихся: дети от 7 до 17 лет

Продолжительность реализации программы: 21 день

Режим занятий: 1,5 часа в день. 6 занятий в неделю. 22 часа за смену.

Форма организации учебного процесса: занятия организуются в учебных группах по 15 человек.

Краткое содержание: в программу по основам программирования входят распространенные и самые важные языки программирования: C, C++, C# (Си, Си плюс плюс и Си шарп). Программирование будет происходить в среде Code Blocks, DevC++ и Unity.

Ожидаемый результат: Младшие классы (1-4) научатся работать в среде программирования Scratch 3 (Скретч 3 версии). Эта платформа по изучению программирования в игровой форме будет очень познавательна и интересна для ребят младших классов. Итоговой работой 1-4 классов будет собственно созданная игра с анимацией персонажа, движением по нарисованной карте при помощи элементов ввода (клавиатура и мышь), а также использование звуковых файлов для озвучки персонажей. Средние классы (5-8) поработают с основами объектно-ориентированного языка программирования Си создадут свой первый калькулятор как консольный, так и с пользовательским интерфейсом. К концу смены, итоговым проектом каждой группы, будет являться либо программа, либо игра (также ориентировка на команду). Работа в команде даст хороший шаг для дальнейшего развития, ведь командная работа поднимает дух и сложность дальнейшей разработки сложных решений и проектов не так тяжела. Старшие классы (9-11) изучат более интересный, но в тоже время и сложный язык программирования, а именно язык Java. С помощью данного языка, ребята смогут написать интересную программу с графическим интерфейсом. Тип программы, а также цель ее выполнения будет создана по общему согласованию команды.

Дополнительная образовательная программа «Робототехника + аддитивные технологии»

Направленность – научная

Цель программы – научить детей работать как с техническими, так и с программными средствами, научить моделировать и проектировать простейшие модели

Контингент обучающихся: дети от 7 до 17 лет

Продолжительность реализации программы: 21 день

Режим занятий: 1,5 часа в день. 6 занятий в неделю. 22 часа за смену.

Форма организации учебного процесса: занятия организуются в учебных группах по 15 человек.

Краткое содержание: в качестве технических средств ребята будут использовать платы, которые с помощью программного обеспечения Arduino будут запрограммированы на выполнение каких-либо манипуляций. В процессе работы в данном техническом направлении, ребята смогут спроектировать и смоделировать любую простейшую деталь, лучшие из которых будут награждены призами и распечатаны на 3Д принтере в виде мастер-класса от нашего преподавателя.

Ожидаемый результат: в процессе работы в данном техническом направлении, ребята смогут спроектировать и смоделировать любую простейшую деталь, лучшие из которых будут награждены призами и распечатаны на 3Д принтере в виде мастер-класса от нашего преподавателя.

Дополнительная образовательная программа «ТРИЗ»

Направленность – научная

Цель программы – Научить детей логически мыслить, решать математические задачи, а также повысить знания английского языка

Контингент обучающихся: дети от 7 до 17 лет

Продолжительность реализации программы: 21 день

Режим занятий: 1,5 часа в день. 6 занятий в неделю. 22 часа за смену.

Форма организации учебного процесса: занятия организуются в учебных группах по 15 человек.

Краткое содержание: данное направление будет предусмотрено для тех, кто не особо интересуется технической отраслью. ТРИЗ будет предоставлять изучение логической математики и английского языка для всех школьных возрастов. При изучении английского языка ребята будут поделены на несколько подгрупп с разным уровнем знания языка. Это сделано для того, чтобы ребята с менее высоким уровнем смогли изучить азы иностранного языка, а ребята с более широкими познаниями, имели возможность повысить их еще больше.

Ожидаемый результат: Дети научатся мыслить более глобально, решать интересные и довольно веселые задачи на логику, а также повысят свою знания в математике. 9-10 классам данное направление сыграет важную роль в подготовке к сдаче ЕГЭ.

Дополнительная образовательная программа «Проектная деятельность»

Направленность – научная

Цель программы – научить детей работать в команде, разрабатывать проект непосредственно с распределением ролей при создании проекта.

Контингент обучающихся: дети от 7 до 17 лет

Продолжительность реализации программы: 21 день

Режим занятий: 1,5 часа в день. 6 занятий в неделю. 22 часа за смену.

Форма организации учебного процесса: занятия организуются в учебных группах по 20 человек.

Краткое содержание: Проектная деятельность будет для всех участников данной смены. Данное направление будет проходить в теоретическом формате с заданиями на каждую команду после прохождения темы. Все участники будут разделены на команды, и каждая команда будет выполнять определенные задания. Это и будет являться командной работой, работой над проектом. Команды будут выступать и защищать свои проекты и им будут начисляться баллы. В конце, команда, которая наберет большое количество баллов будет объявлена победителем.

Ожидаемый результат: в качестве данного направления ребята смогут понять суть работы в команде, изучат основы создания и разработки проектов и смогут командой выбрать интересную им тематику и создать проект непосредственно командой.