



берлога

# Национальная киберфизическая платформа

Полезные игры и технологическое образование

 Кружковое  
движение

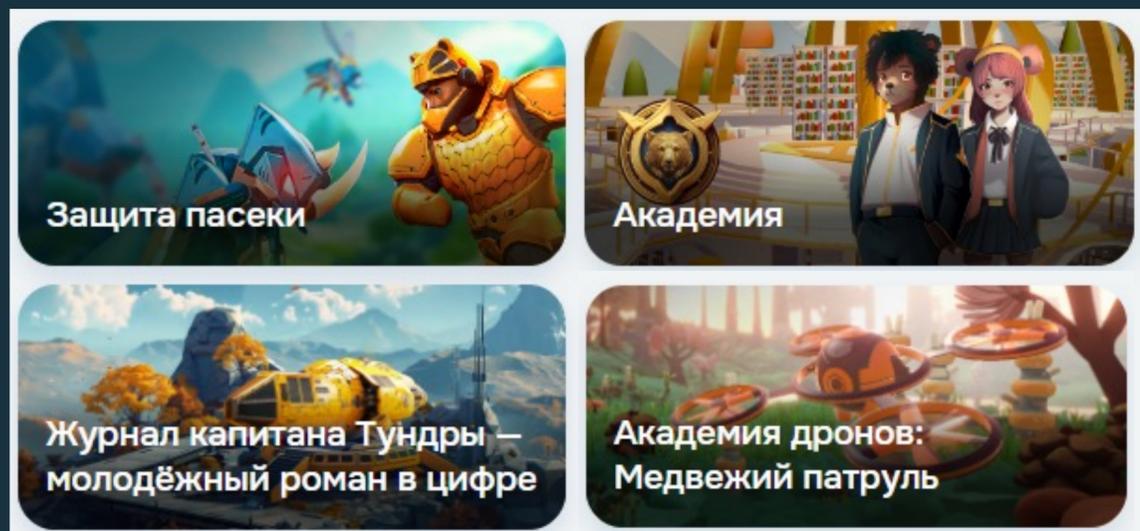
 АГЕНТСТВО  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ  
ИНИЦИАТИВ

ПЛАТФОРМА НТИ

# Национальная киберфизическая платформа «Берлога» — проект по формированию кадрового потенциала России

от массового вовлечения школьников и молодежи в техническое творчество и технологическое образование через видеоигры и научно-фантастический сеттинг: мир технологически развитой цивилизации медведей, развивающих родную планету и осваивающих новые миры

до нового подхода к базовому инженерному образованию и формированию суверенной технологической платформы: образовательные программы по введению в киберфизику, новые инженерные соревнования и вовлекающие мероприятия



- 4 видеоигры опубликовано
- 100 000+ пользователей браузерных игр
- 27 000+ скачиваний игр

Запущен конкурс фантастики и проектирования будущего в сеттинге «Берлога» и акселератор полезных инди-игр



21 регион подписал Меморандум о намерениях: в Республике Башкортостан и Новосибирской области запущены сети кружков киберфизики

Соревнования с отечественной технологической платформой: Всероссийский турнир по программированию в «Берлоге: Защита пасеки», Зарница 2.0, Турниры юных киберфизиков

Мир Берлоги как способ показать будущее БАС на фестивалях «Дотянуться до неба» в 18 регионах России

# Полезные игры «Берлога»: публикация видеоигр и поддержка инди-игр

## Просветительские игры

Знакомство с новыми технологиями и образом новых профессий в игре, связь с реальными испытаниями и мероприятиями по профессиям

Новеллы «Журнал капитана Тундры», «Академия»



## Игры на получение профессионального навыка

Освоение и закрепление образовательного материала, различного по сложности и адаптированного под игрока с разным уровнем начальных навыков

Симулятор полетов «Академия дронов»



## Игры как инструмент для педагогов- наставников

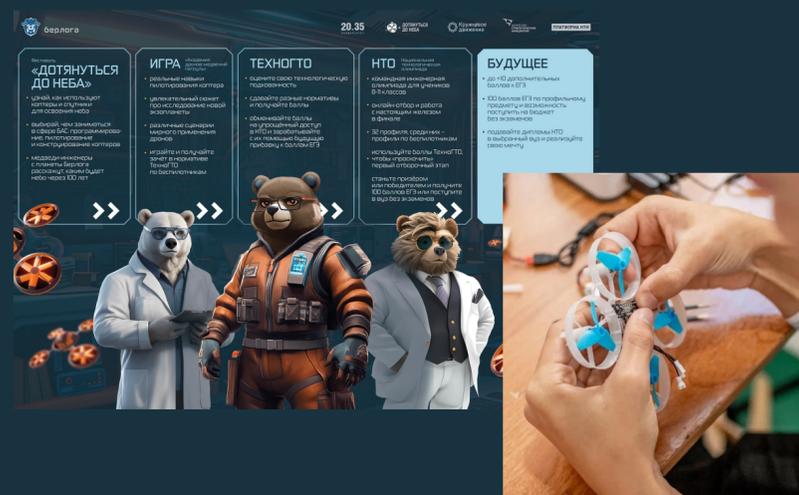
Отработка практических навыков и профессиональных знаний в рамках профессиональных проб и учебных занятий с наставником

Игра про программирование «Защита пасеки»



# Популяризация технологических направлений на примере БАС: из игр в сеттинге «Берлога» в киберфизику

«Открывашь небо» через разные медиа: комиксы, мультфильмы



Проходишь мастер-классы на фестивалях «Дотянуться до неба»



Записываешься в кружки по БАС и киберфизике, НТО и поступление в вузы

Соревнуешься в фиджитал-соревнованиях в сеттинге «Берлога»



Осваиваешь управление и программирование дрона в игровом симуляторе беспилотника в сеттинге «Берлога»



Меняешь жизнь к лучшему в молодежных КБ и опорных центрах БАС



# Площадки и кружки: региональные сети

Рекомендуется отобрать не менее 10 площадок, на которых запустить образовательные кружки и мероприятия для школьников и студентов:

- минимальное оснащение — компьютерные классы.
- желательное оснащение — оборудование для цифрового производства.

**Новое оснащение на площадку соответствии с программами базового киберфизического образования:**

- «Программирование киберфизических систем: от игр к реальным окружениям»
- «Введение в киберфизическое приборостроение»
- «Фиджитал-игры в контексте создания киберфизических систем»



Возможна интеграция модулей киберфизики с существующими образовательными программами в регионе, а также интеграция в школьные уроки (информатика, физика) и внеурочку, колледжи, вузы и др.

**Также возможна разработка образовательной программы по тематике региона.**



## **Курсы повышения квалификации**

72 ак.ч. для методистов и педагогов (онлайн + трехдневный интенсив офлайн) с выдачей удостоверений.

## **Методическое и техническое сопровождение педагогов, которые прошли КПК**

Выделяется региональный менеджер, методист и технический специалист по цифровым сервисам. Помощь в организации одного регионального Турнира юных киберфизиков или Турнира по программированию в Берлоге (выезд ведущих).

# Мастерская киберфизических инноваций



Мастерская киберфизических инноваций – место формирования новой экономики региона – **создана на базе Межвузовского кампуса Евразийского НОЦ в г. Уфа:**

- новый формат межвузовского учебно-производственного пространства, объединяющего студентов, увлеченных школьников и представителей технологического бизнеса и науки;
- в мастерской инициируются проекты, связанные с прорывными направлениями развития экономики региона и технологического суверенитета страны: беспилотными системами, киберфизикой и разработкой видеоигр;
- мастерская становится площадкой проведения в 2024 году ключевых мероприятий в сфере развития новых технологий и технологического образования: хакатонов, турниров по программированию, курсов повышения квалификации для педагогов и управленцев со всей страны;
- на базе мастерской развернут координационный центр реализации Национальной киберфизической платформы в Республике Башкортостан, включающий цифровую карту площадок проекта и модель внедрения платформы в регионах страны.

# Эффекты проекта для региона

**Продвижение образа региона и индустрии,** ключевых ценностей, тематик школьникам региона и России через видеоигры и медиа-продукты

**Вовлечение школьников и молодежи** в направления технологического суверенитета, подготовка технологических кадров внутри региона

**Сеть инновационных площадок** кружков и мастерских, решающих актуальные задачи страны и региона

**Усиление педагогического состава,** актуализация и обновление образовательных программ, методическая поддержка наставников

**Рост субъектности молодёжи,** включение школьников и студентов в созидательную деятельность с использованием современных технологий

# Давайте работать вместе

В форматах, которые отвечают вашим интересам и целям



Сайт проекта Национальная  
киберфизическая платформа  
«Берлога»

<https://platform.kruzhok.org>

**Лидер проекта**

Алексей Игоревич Федосеев

*fedoseev@kruzhok.org*

@afedoseev

**Руководитель проектного офиса**

Анастасия Сергеевна Старостинская

*a.starost@kruzhok.org*

@sacredstarwind