



# TANYM

Creative Technology Center  
Центр креативных технологий

# Партнеры проекта



ФОНД ПЕРВОГО ПРЕЗИДЕНТА  
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН - ЕЛБАСЫ



**BMG**  
BILIM MEDIA GROUP



**CERTİPORT**<sup>®</sup>  
A PEARSON VUE BUSINESS



**B** BILIM  
FOUNDATION

knowledge  
engineering



**vEX**  
ROBOTICS  
COMPETITION

# Введение



Центр креативных технологий TANYM – образовательная инициатива реализуемая в рамках проекта "Академия Елбасы".

TANYM – это платформа для развития творческих и интеллектуальных возможностей для детей от 12 до 18 лет. Миссия центра TANYM – развитие творческих навыков среди детей и создание сообщества молодых талантов.

# Философия

Центр TANYM в своей деятельности придерживается концепции 4P.

Митчел Резник из медиа лаборатории Массачусетского технологического института понимает креативность как умение фантазировать, выдвигать и развивать идеи, сообща работать над важными проектами. Для этого он предлагает пройти по спирали обучения через творчество. Это метод, который автор подсмотрел у маленьких детей. Спираль основана на четырех принципах: проекты, пылкая увлеченность, партнерство, процесс игры. Они могут помочь и детям, и взрослым развить креативность и творческое мышление\*.

**P - Projects (Проект):** главное, чем занимаются ребята в TANYM-сообществе, — это создают проекты. Работая над идеей и создавая проект за проектом — и непрерывно двигаясь по спирали обучения, участники чем дальше, тем глубже понимают, как устроен творческий процесс.

**P - Passion (Пылкая увлеченность):** если работаешь над проектом, который по-настоящему увлекает, то охотно отдаешь ему больше времени и усердия.

**P - Play (Процесс игры):** TANYM спроектирован специально для того, что-бы поддерживать эксперименты в игровой форме и тем самым подталкивать юных пользователей на путь творчества, вызывать у них желание рискнуть и попробовать что-нибудь новое.

**P - Peers (Партнеры):** творчество тесно связано с общением, в процессе соиздания люди работают сообща, обмениваются идеями и опираются друг на друга.

# Методология

Идея центра построена на базе методологии проектного обучения. Итогом каждой образовательной программы является выпускной проект и получение сертификата.

Участники программы обучаются самостоятельно с помощью цифровой образовательной платформы, на котором размещены учебные материалы.

Цифровая система позволяет своевременно поддерживать участников для успешного прохождения программы по выбранной ими траектории обучения.

Участники программы посещают центр для обучения, работы и обратной связи от менторов и других партнеров по программе.

Участники получают практические навыки работы с цифровыми творческими инструментами, а также возможность сдать международно признанный экзамен по применению цифровых технологий, такие как Word, Excel, PowerPoint, Power BI, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition, AutoCAD и другие.



# Образовательные программы



- Дизайн мышление
- Творческое мышление со Scratch
- Minecraft Education Edition
- Microsoft Office
- Фотография и визуальная графика
- Звук и цифровая музыка
- Видео и видеографика
- Английский язык
- Маркетинг в цифровой среде

## Personal Learning Path / Персональная траектория развития

# 12+

- Дизайн мышление
- Творческое мышление со Scratch
- Творческое мышление с Minecraft
- Modern Workplace skills with Microsoft Office
- Робототехника First Lego League
- Шахматы



## Personal Learning Path / Персональная траектория развития

# 14+

- Modern Workplace Skills with Microsoft Office
- Редактирование с Photoshop
- Видеопродакшн для YouTube
- Графический дизайн с Illustrator
- Цифровой маркетинг (Google, Facebook, Instagram)
- Робототехника





## Personal Learning Path / Персональная траектория развития

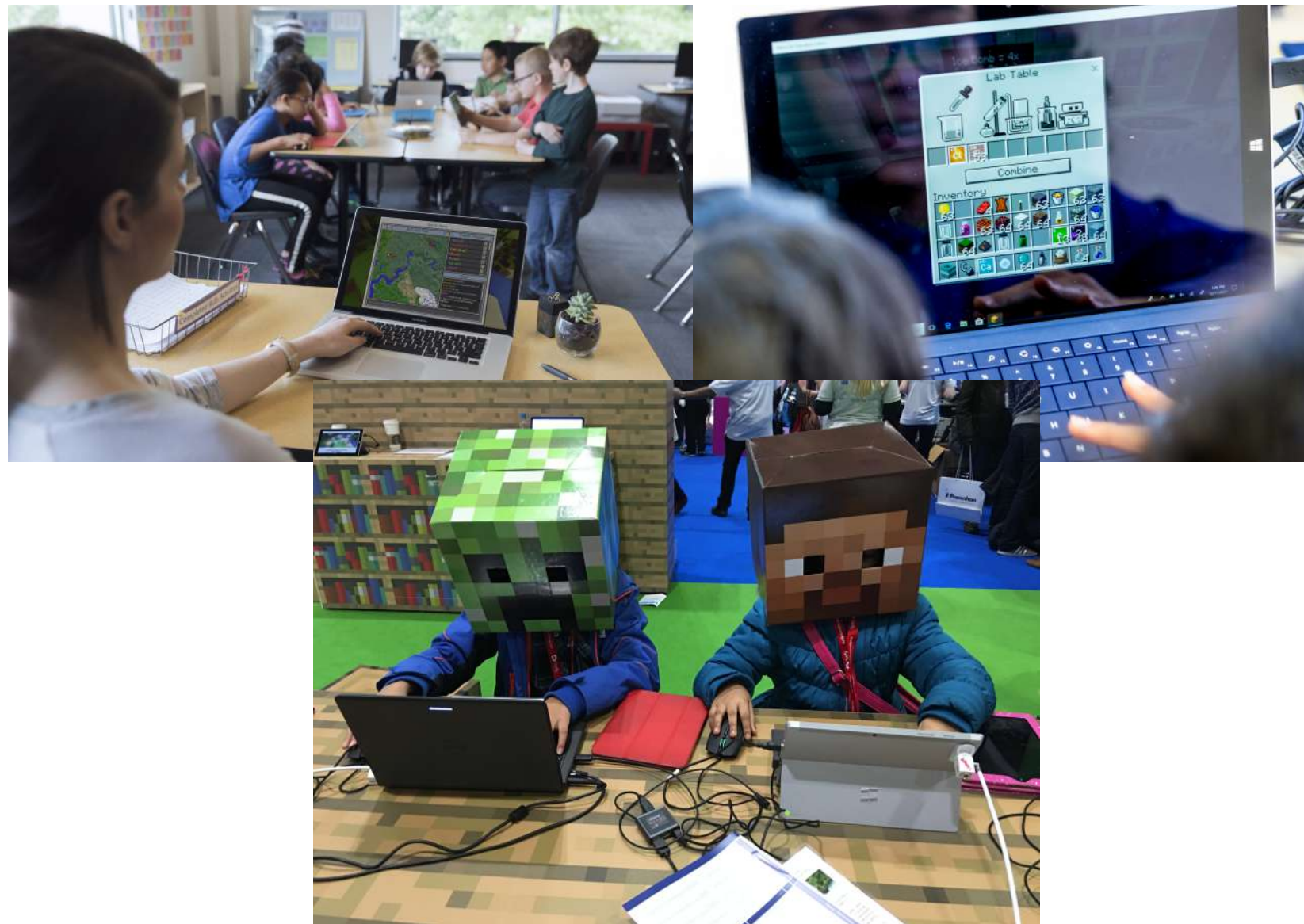
# 16+

- Modern Workplace Skills with Microsoft Office
- Photoshop
- Illustrator
- Premier Pro
- After Effects
- InDesign
- Маркетинг в цифровой среде (Google, Facebook, Instagram)
- Робототехника
- FabLab



**Minecraft** (от англ. [mine](#) «шахта; добывать» + [craft](#) «ремесло») — компьютерная инди-игра в жанре песочницы, разработанная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его компанией Mojang AB.

**Minecraft** — одна из любимых компьютерных игрушек растущего поколения, да и взрослые люди очень увлекаются этой огромной песочницей. Неслучайно Minecraft стал настоящим образовательным хитом: детям нравится, а сама платформа предоставляет широкие возможности для игрового обучения чему угодно — от биологии до искусства.





**Minecraft: Education Edition** — это образовательная версия игры Майнкрафт с необходимыми инструментами обучения, которая предлагает педагогам инновационный способ вовлечь учащихся в Minecraft и разжечь их страсть к обучению!

Minecraft: Education Edition предлагает специальные функции для учителей:

- доски для создания заданий
- портфолио
- простые учебные пособия,
- инструменты управления классами,
- безопасный вход в систему,
- совместная работа в классе
- планы уроков на выбор
- глобальная сеть наставников
- техническая поддержка.

Лицензию Minecraft.Education edition можно приобрести только для организаций образования. Физические лица могут приобрести только обычную версию игры.

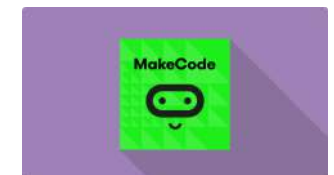
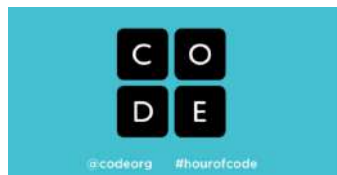


Minecraft: Education Edition помогает подготовить учеников к будущему, формируя самые важные навыки, такие как вычислительное мышление, коллаборация, общение, критическое мышление, решение проблем, системное и самостоятельное мышление. Открытая учебная среда дает студентам свободу экспериментировать, поощряет творческое самовыражение и решение проблем.

### Обучение навыкам программирования в среде Minecraft

Code Builder - это функция, которая позволяет учащимся изучать программирование в Minecraft с помощью инструментов, включая Code.org, Tynker, Scratch и Microsoft MakeCode.

Учащиеся могут использовать блоки кода или JavaScript для создания в Minecraft. Minecraft Hour of Code также предлагает бесплатное введение в основы кодирования, работы с искусственным интеллектом.



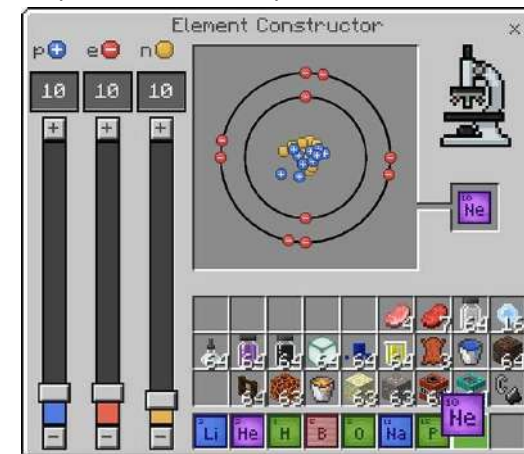
# Химия с Майнкрафт

Chemistry for Minecraft: Education Edition предлагает новые инструменты для изучения мира химии в Minecraft. Пакет Chemistry Resource Pack позволяет вам и вашим ученикам проводить эксперименты в Minecraft, которые имитируют научные эксперименты реального мира.

## Конструктор элементов

Конструктор Элементов позволяет создавать элементы, перемещая ползунки, чтобы выбрать нужное количество протонов, электронов и нейтронов или введите числа в поля вверху. Используя конструктор элементов, вы можете создать 118 элементов и более 400 изотопов.

Хотите проверить субатомные частицы конкретного элемента? Поместите элемент из вашего инвентаря в поле вывода Конструктора Элементов, чтобы увидеть количество протонов, электронов и нейтронов.



## Расщепитель материалов

«Расщепитель материалов» позволяет расщепить любой блок из мира Майнкрафта на составные элементы с указанием процентного соотношения в веществе.

Примечание. Некоторые блоки Minecraft, такие как «песок души» и «Пустошь», содержат загадочные элементы, которые еще предстоит обнаружить в нашем мире, и поэтому будут представлены блоком с вопросительным знаком!

# Химия с Майнкрафт

Chemistry for Minecraft: Education Edition предлагает новые инструменты для изучения мира химии в Minecraft. Пакет Chemistry Resource Pack позволяет вам и вашим ученикам проводить эксперименты в Minecraft, которые имитируют научные эксперименты реального мира.

## Создатель соединений

Compound Creator позволяет создавать соединения, добавив соответствующий тип и количество элементов в сетку. Состав, который вы создали, появится в окне вывода с правой стороны. Расположение элементов в сетке не влияет на результат. Используя Compound Creator, вы можете создать более 30 различных соединений.



## Лабораторный стол

Лабораторный стол позволяет вам создавать продукты, добавив соответствующий тип и количество элементов и / или соединений в сетку. Когда будете готовы провести эксперимент, нажмите кнопку «Объединить». Если вы создали жизнеспособный продукт, вы заметите, что изображения вверху будут анимированы, чтобы показать, что вы произвели жидкость, газ или твердое вещество. Расположение материалов в сетке не влияет на результат. Созданный вами продукт появится после нажатия кнопки «Объединить».

Если материалы, которые вы объединили, не создали жизнеспособный продукт, в результате будет получен «мусор».

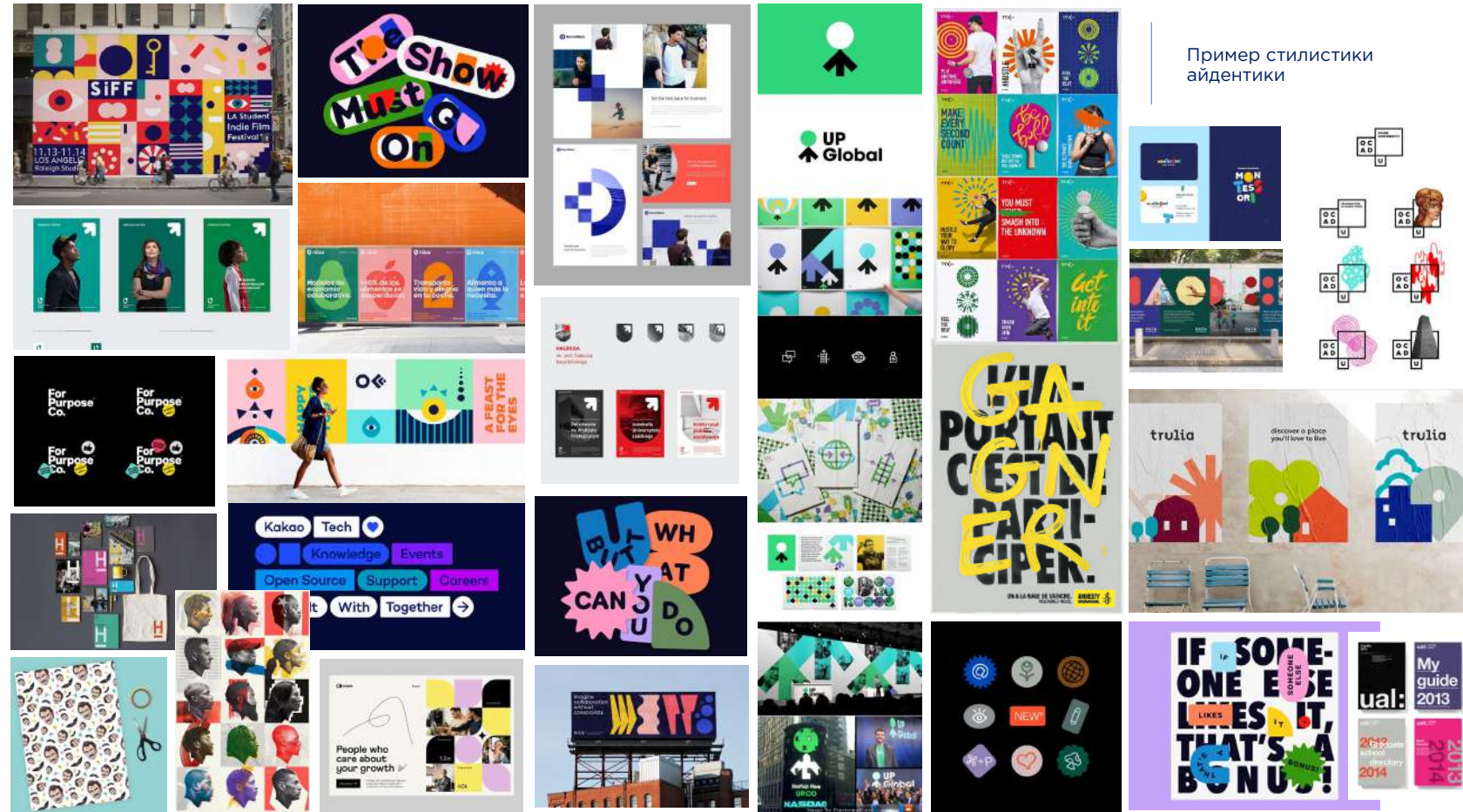




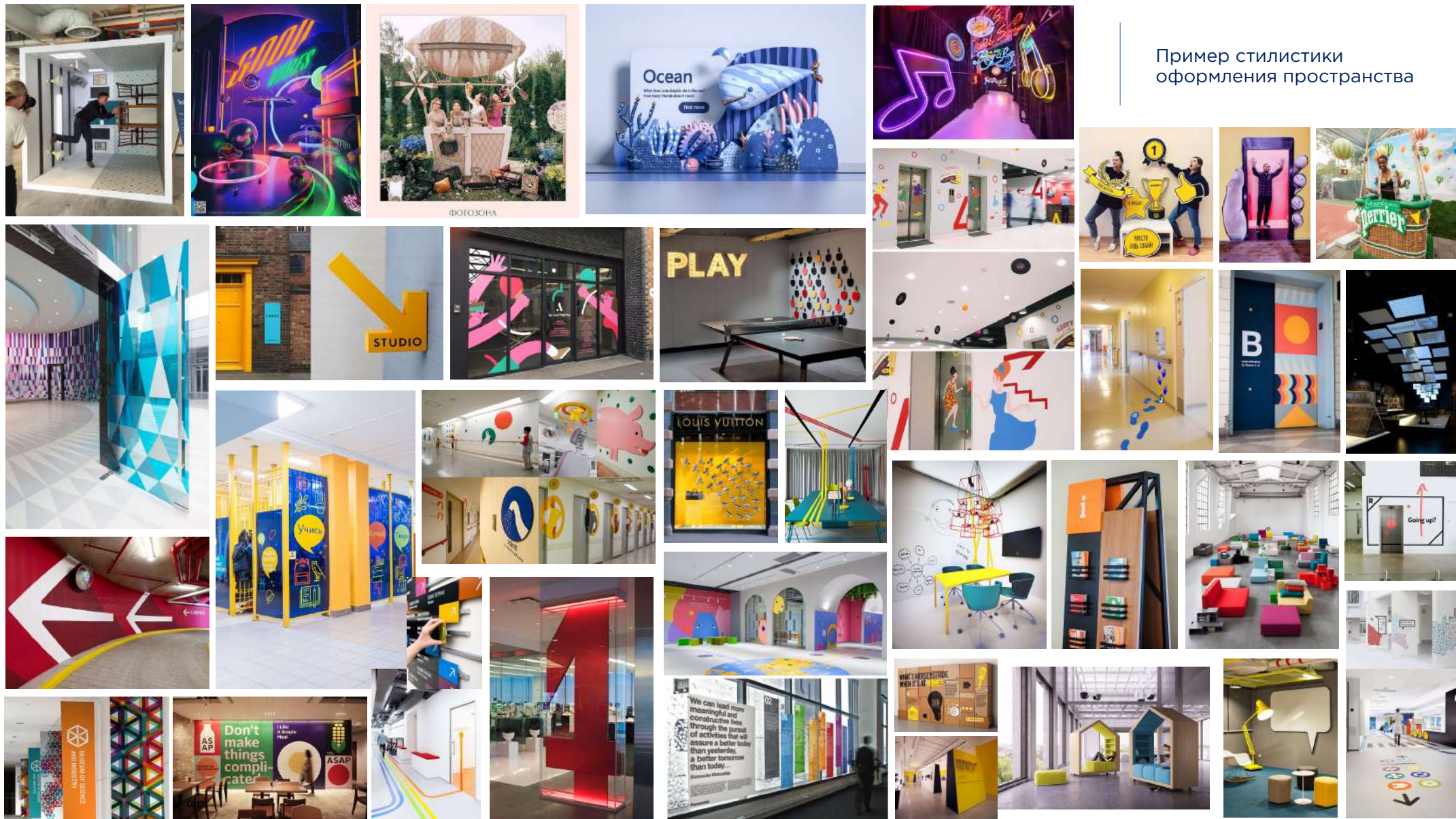


# Фирменный стиль и брендбук по оформлению помещения

- Бренд. Торговая марка
- Шаблоны и материалы для внешней графической коммуникации.
- Готовый дизайн оформления помещения
- Технический проект и спецификация материалов
- Техническое решение по электричеству и освещению



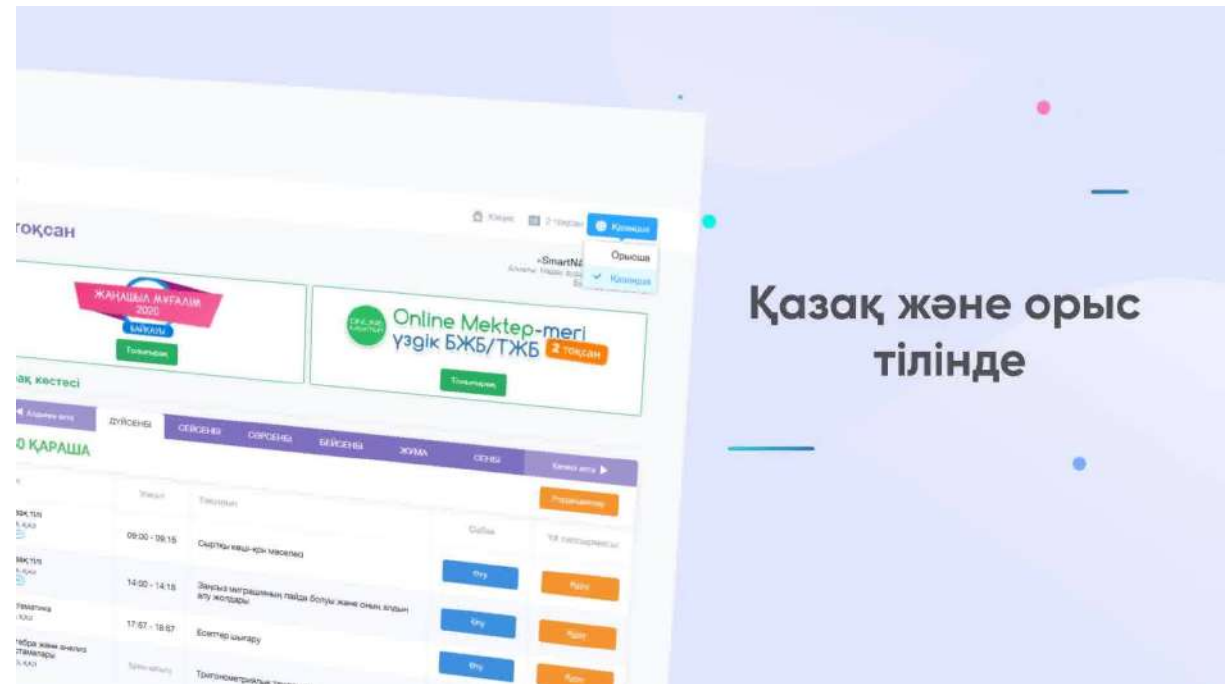
Пример стилистики айдентики



Пример стилистики оформления пространства

# Цифровая образовательная платформа для персонализации обучения

- Посадочная страница для каждого центра
- Онлайн регистрация и оформление договоров, онлайн-оплата услуг
- Управление графиком и заполняемостью слотов
- Управление классом и траекторией программы
- Распределение заданий/проектов
- Обратная связь слушателям по траектории обучения
- Роли пользователей: администратор, менеджер, ментор, участник, родитель
- Коммуникация в режиме 24/7, SMS рассылка
- Цифровая сертификация и бейджи
- Аналитический отчет: CRM, продажи, результаты, навыки
- Цифровой образовательный контент на казахском и русском языках



Қазақ және орыс  
тілінде

# Франшиза TANYM

Франшизный комплекс TANYM — это готовая бизнес - модель по программе дополнительного образования, с постоянным развитием образовательных программ, цифровых инструментов лидера образовательных проектов.

Пакет административных документов

Фирменный стиль и брендбук по оформлению помещения

Оборудование и мебель для образовательных целей

Программа развития жизненных навыков и ментального здоровья подростков

Обучение и сопровождение менторов

Набор маркетинговых инструментов

Цифровая образовательная платформа для персонализации обучения

Методический комплекс по программам для учеников и преподавателей

Лицензии для сдачи экзаменов международной сертификации учащихся

# Оснащение центра TANYM

Стоимость оснащения одного рабочего места - 1 000 000 тенге.

Минимальный объем - 10 мест.

В стоимость оснащения входит:

- Компьютеры BilimBook\* — 10 единиц
- Цифровые интерактивные доски 75" — 1 единица
- Рабочий стол и кресло — 10 единиц + 1 для тьютора
- Дизайн и оформление помещения
- Разводка электрических кабелей



*\* По дополнительному запросу клиента могут быть поставлены оборудования компании Apple for Education: iMac, iPad, MacBook. Цена рассчитывается отдельно.*

# Методический комплекс по программам для учеников и преподавателей

- Ежегодно обновляемая программа обучения учащихся по траекториям
- Программа развития жизненных навыков и ментального здоровья подростков
- Обучение и сопровождение менторов по педагогике, психологии, маркетинг, администрирование.



# Результат обучения

Творческая выставка и фестиваль участников

Выпуск потока по итогам программы

Чемпионат по Minecraft Challenge (международный)

Чемпионат по Adobe (международный)

Чемпионат по Microsoft Office (международный)

Чемпионат по шахматам (международный)

Чемпионат по робототехники (международный)



# Программы сертификации

Центр TANYM — локальный центр по организации и проведению профессиональной сертификации специалистов с сфере креативных технологий



- Ae** Visual effects & motion graphics using Adobe After Effects
- Ai** Graphic design & illustration using Adobe Illustrator
- An** Multiplatform animation using Adobe Animate CC
- Id** Print & digital media publication using Adobe InDesign
- Ps** Visual design using Photoshop
- Pr** Digital video using Adobe Premiere Pro

## Microsoft Office Specialist



## AUTODESK.

- A** AUTODESK® AUTOCAD®
- I** AUTODESK® INVENTOR®
- F** AUTODESK® FUSION 360®
- R** AUTODESK® REVIT®
- M** AUTODESK® MAYA®
- 3** AUTODESK® 3DS MAX®



APP DEVELOPMENT  
WITH SWIFT  
LEVEL 1