

_ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ

ШАГАРИУМ

РАЗВИТИЕ
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОГО
МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ



ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ (computational thinking)

весь потенциал
познавательной
сферы,
позволяющий думать

- структурами
- схемами
- алгоритмами

IT ТЕХНОЛОГИИ НАУКА

* согласно международным рекомендациям в области реформирования образования, вычислительное мышление – одна из важнейших сторон сферы компетенций для эпохи искусственного интеллекта и больших данных



УКАЗ

ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

О развитии искусственного интеллекта
в Российской Федерации



УКАЗ

ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Об утверждении приоритетных направлений
научно-технологического развития и перечня важнейших
наукоемких технологий



Россия за короткий
срок должна войти в
список **25** стран,
лидирующих по
плотности
роботизации

(выступление
Президента РФ
на ПМЭФ, 2024)




ПРОБЛЕМА


_образовательная
система
недостаточно
эффективно работает
на эти задачи

· Образовательное
· решение
· «ШАГАРИУМ»

КРИТИЧЕСКИЕ ОШИБКИ



_фокусироваться на старшем школьном возрасте и на вопросах профориентации



_в более раннем возрасте идти не через понимание, а через подражание

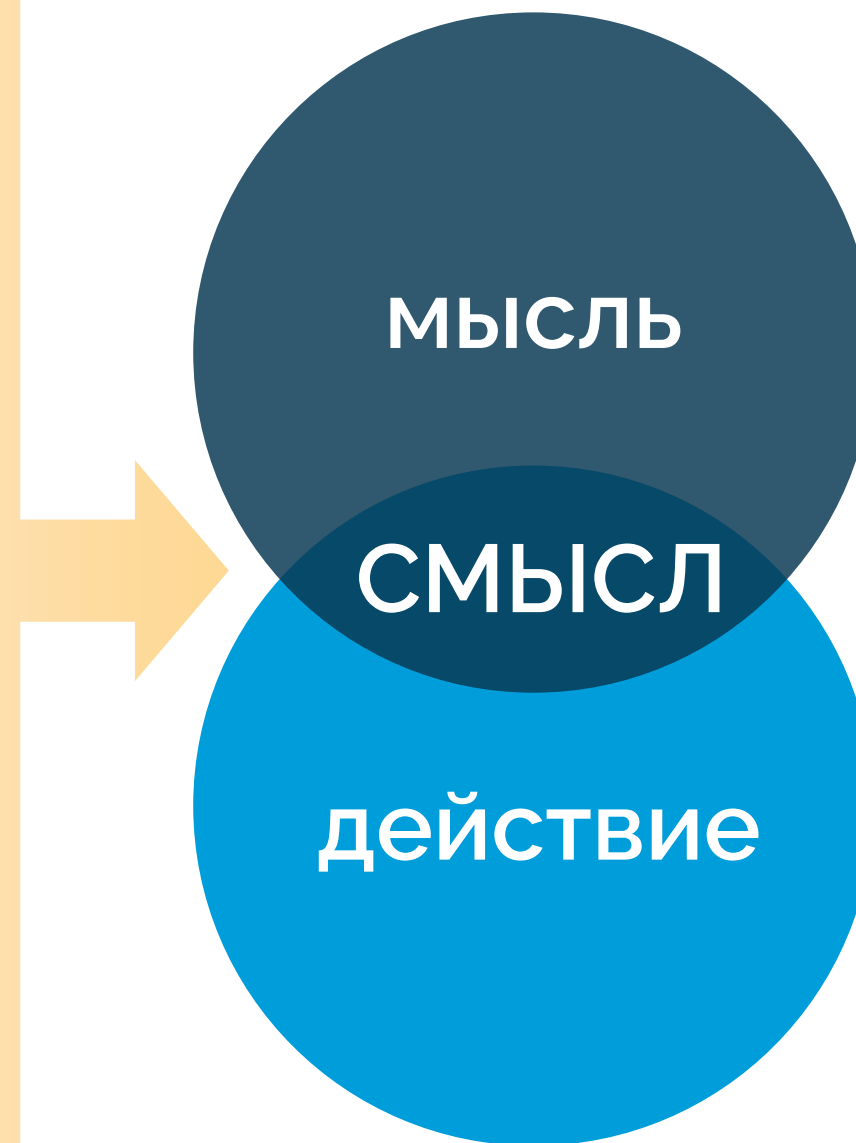
НАШЕ РЕШЕНИЕ



— дать взрослым инструменты, которые помогут детям понять смысл деятельности, оказавшись внутри неё (решая практические задачи в привязке к большому полю)

В РЕЗУЛЬТАТЕ РЕБЁНОК МОЖЕТ

- _видеть структуру
- _ощущать продвижение через тело, мелкую и крупную моторику
- _делать настоящие шаги
- _чувствовать связь при управлении
- _побывать со всех сторон



СУЩНОСТЬ ИННОВАЦИИ

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

КОНТЕКСТУАЛЬНАЯ

направленность
решения на
преодоление
критичного и
критического
разрыва в
подготовке
мышления детей
к деятельности в
ИННОВАЦИОННЫХ
сферах



ИММЕРСИВНОСТЬ
(ВОЗМОЖНОСТЬ
«БЫТЬ ВНУТРИ»)

*один из 10 ключевых мировых трендов инновационной педагогики в 2024 г. - согласно авторитетному ежегодному отчёту Открытого университета Великобритании (совместно с Вандербильтским университетом)

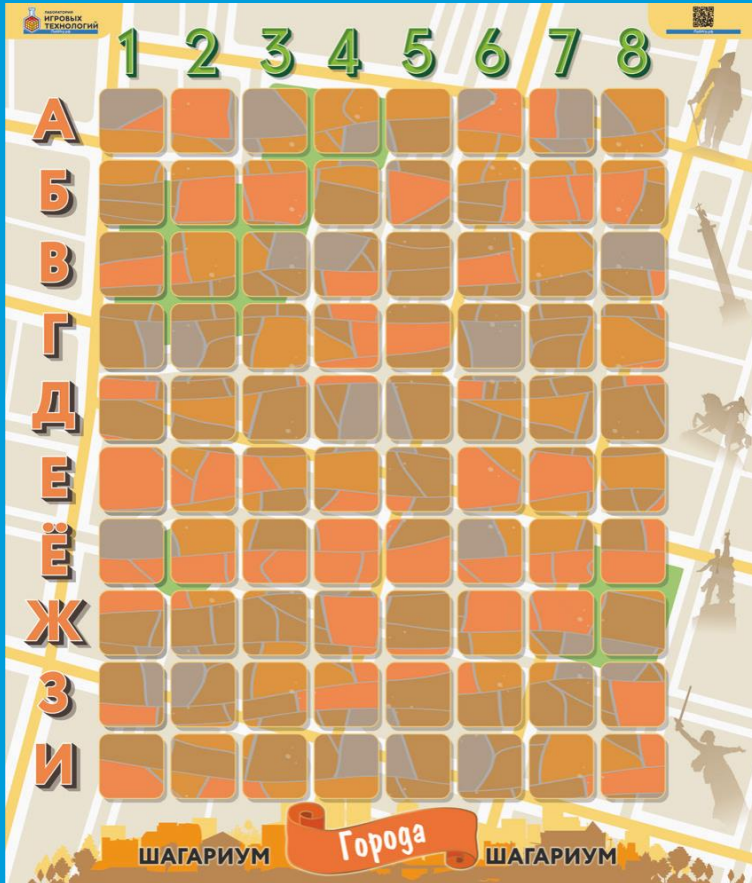


август, 2024

ОНТОЛОГИЧЕСКАЯ

ЧТО ДЛЯ ЭТОГО ЕСТЬ?

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»



тематические игровые поля
2400X2000 мм



оборудование для создания и
исполнения алгоритмов, для
организации коммуникации

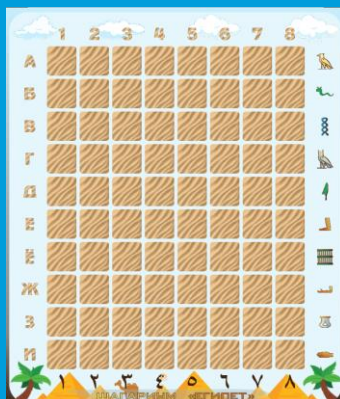
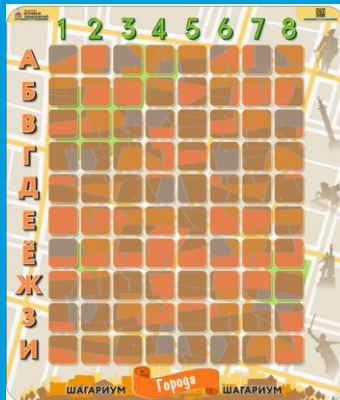


тематические разработки игр,
методические рекомендации,
дополнения

ЛИНЕЙКА ИГР

Особое оформление и
контентное наполнение
(авторские игры и упражнения,
методические рекомендации),
позволяют нам дополнительно
создавать:

- тематические образовательные продукты
- кастомизированные решения
- территориально-специфицированные варианты



ЦА СЕГОДНЯ:



государственные и
частные
образовательные
учреждения

- _прогрессивны
- _устремлены в будущее
- _ценят индивидуальный
подход и сотрудничество
- _практичны
- _в выборе практик опираются
на доказательность
- _постоянно развиваются
сами и ценят это в партнёрах

ОПИСАНА БИЗНЕС- МОДЕЛЬ

B2G + B2B

PAM ≈ 2 5 0 млрд руб

TAM ≈ 9 млрд руб.

SAM ≈ 2 , 2 млрд руб.

SOM ≈ 8 0 0 млн руб.

АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

- ✓ цена
- ✓ комплектации
- ✓ методология
- ✓ гибкость
- ✓ целостность и актуальность концепции

МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ

- ✓ прямые продажи
- ✓ дилерские продажи
- ✓ продажа дополнений
- продажа подписки
- продажа
сублицензий



Розничные продажи **251,3 млрд рублей (+14%)**
(Росстат)

С 2019 по 2022 объём прирастал с ежегодными темпами на **+13,7%**
(Росстат)

В первом полугодии 2022 года стоимость экспорта из Китая (75% всего экспорта) в Россию **упала на 32%** (ВТО)

Динамика производства игрушек **+3,2%** (ЕМИСС, за 11 мес. 2022 г.)

Перспективным направлением для отечественных изготовителей является **производство развивающих и обучающих игр**, которые могут быть востребованы в детских центрах, школах развития и репетиторских центрах, культурно-досуговых центрах и лагерях детского отдыха.

С. Л. Калачев, И. А. Махотина, РЭУ им. Г. В. Плеханова

БЛИЗКИЕ КОНКУРЕНТЫ

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

ПиктоМир



70 – 120 тыс. руб.

Прокубики



37 тыс. руб.

MatataLab



32 тыс. руб.



+ СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

- _самое большое поле
- _обеспечение возможностей организации соревнований
- _сообщество, движение

ГРУППЫ И ПРИМЕРЫ КОНКУРЕНТОВ



АКАДЕМИЯ
ИННОВАТОРОВ

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

	РЕШЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ «ДЕТСКОГО» БЕЗЭКРАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ И РОБОТОТЕХНИКИ			РЕШЕНИЯ, ОСНОВНЫМ ПРОДУКТОМ КОТОРЫХ ЯВЛЯЮТСЯ ПРОГРАММИРУЕМЫЕ МИНИ-РОБОТЫ		РЕШЕНИЯ, РАЗРАБОТАННЫЕ В РАМКАХ КОНЦЕПЦИИ «ОБУЧЕНИЕ В ДВИЖЕНИИ» («ОБУЧЕНИЕ НА ОСНОВЕ ДВИЖЕНИЯ»)
Лучшие представители	ПиктоМир	MatataLab	Прокубики	Bee-bot	Botley	Vay Toy
Основной продукт (как заявлен)	ПО	Робототехнический набор	Нет чёткого позиционирования, информация о них сложно ищется	Программируемый мини-робот	Робот для программирования	Подвижные игры
Цена за комплексное решение	70000-120000 руб.	От 31913 руб.	Единственный вариант набора - 37120 руб.	От 20000 руб. за одного робота	От 10490 руб. за робота	Набор поле 1400x1300 мм + простые фигуры-формы – от 7400 руб.
Сильные стороны	Заказ РАН Выход на ОУ в формате экспериментальных площадок	Бренд Упаковка Наличие собственного робота «Открытый урок» для клиентов Совместимость с Lego	Есть направление обучения и организации событий на основе своих продуктов Есть робот-исполнитель Есть возможность докупок (поле 820x1220 мм – от 3120 руб.)	Хорошее качество робота, дружелюбный и приятный внешний вид Есть варианты полей (600x600 мм, от 2310 руб.)	Качество и внешний вид + возможность кастомизации через использование дополнительных деталей внешности Много вариантов продуктов для докупок (набор из 5 полей 1280x1075 мм – 16990 руб.) Наличие версии DeLux)	Простое и понятное позиционирование и концептуализация Видеоуроки
Слабые стороны и/или ограничения	Поддержка и ОС очень сложно организованы Сложный «вход»	Преимущественно для индивидуальной работы Небольшое разнообразие рекомендованных игр	Сложно понять, кто производитель Робот-исполнитель максимально простой (коробка)	Только робот Дополнительных полей мало	Расширенная версия методических рекомендаций для ДОУ – платный продукт (6630 руб.)	Возможно, концепция сильнее бренда
Методические разработки	Высокий уровень, соответствует запросам образования, но обновлений мало	Грамотно, но относительно просто (минимальное количество простых игр) В отзывах это отмечается как недостаток большинством клиентов-ОУ	В составе набора не заявлены, в описаниях не фигурируют	Есть методическое пособие, но сосредоточено на теме использования программных модулей	Качественные в формате сборника - за отдельную плату	Высокий уровень, есть в формате видео
Наши преимущества	Материальная основа рабочей среды Сильная ОС, индивидуальный подход	Методическая поддержка Тип рабочей среды	Позиционирование Качество ОС Тип рабочей среды	Более комплексный характер развития детей и взаимодействия с ОУ	Комплексный характер Методическая поддержка	Концепция как основа, а не как ограничивающая рамка
Выводы	Есть запрос и потребности у клиентов-ОУ в методической поддержке и в том, чтобы быть частью инноваций По ПО – можно ориентироваться на них	Запрос на методику чётко сформулирован конкретными клиентами (покупателями конкурентов) «Открытые уроки» (протестировать у себя)	Нужен ли простой робот-исполнитель или лучше сотрудничать с «чужим»? Позиционирование и ОС важны Разнообразие, но не избыточность полей События вокруг продукта – мы это тоже делаем	Можно закрывать нашими продуктами потребности клиентов-владельцев таких роботов Взаимовыгодные коллаборации с представителями производителей?		Авторы вкладывают много усилий в продвижение не только своего бренда, но и концепции. Можно использовать и усилить эффект этого «прогрева» в общих интересах
					Протестировать возможности продажи методических рекомендаций	

КЛЮЧЕВЫЕ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

ДИРЕКТОР /КРЕАТИВЩИК,
ПРОДАЖИ

АЛЕКСАНДР БЕЛЯКОВ



Любит сложные задачи и
знает, как преодолеть любые
препятствия

Разбирается в технической
стороне каждой разработки

ПСИХОЛОГ /ЭКСПЕРТ ПО
РАЗРАБОТКЕ И АПРОБАЦИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ

ЕВГЕНИЯ БЕЛЯКОВА



Знает всё о раннем
развитии и может понятно
рассказать об этом.

Умеет оценивать
образовательные эффекты

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТОВ ПО
МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ /
ЭКСПЕРТ ПО МЕТОДОЛОГИИ

ЮЛИЯ ШЕВЧЕНКО



Знает, как соединить науку с
практикой

Умеет строить путь решения
любой методической задачи –
от цели до результата

ВМЕСТЕ МЫ МОЖЕМ СОЗДАТЬ ЛЮБОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ,
И ОНО БУДЕТ ЭФФЕКТИВНЫМ, НАУЧНО ОБОСНОВАННЫМ, ДОСТУПНЫМ, РЕАЛИЗУЕМЫМ И КРАСИВЫМ

АКТУАЛЬНЫЙ ОПЫТ

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

- ✓ участие более чем в **45** мероприятиях
- ✓ более **140 часов** консультаций для педагогов
- ✓ научно-популярные публикации
- ✓ старт научного исследования инновационного компонента разработок

- ✓ пилотное тестирование в **5** образовательных учреждениях
- ✓ продано более **80** экземпляров (базовых)
- ✓ поставки по всей территории РФ
- ✓ разработаны тематические комплекты «Сокровища недр», «Пермь», «Ижевск», «Челябинск», «Краснодар», «Города-миллионники», «Футбол», «Год семьи»

СЛЕДУЮЩИЙ
ШАГ:

РАЗРАБОТКА
ЦИФРОВЫХ
КОМПОНЕНТОВ
РЕШЕНИЯ

_компоненты AR

_ресурсы и
приложения для
педагогов и детей

_внедрение
взаимодействия с
моделями AI

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ «ШАГАРИУМ»

**_настоящими шагами
к реальным навыкам**

Александр Беляков
ab@labigr.ru

+7 912 888 77 33

+7 342 258 24 24

614990, г. Пермь, ул.
Сергея Данщина д.7, к.1

Юлия Шевченко
expert@edudev.ru

@louliaSh (telegram)

Образовательное
решение
«ШАГАРИУМ»

