



Программа «Разработка игр на Unity» разработана для детей среднего и старшего школьного возраста и нацелена на формирование у участников устойчивого интереса к науке и технологиям. В рамках программы детям будут доступны различные аспекты программирования, включая 3Dмоделирование и основы алгоритмизации. Специализированные занятия помогут учащимся освоить основные принципы работы с необходимыми для создания игр программами и развить навыки работы в команде.

Преподаватель:

Плинтю Дарья Александровна

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Разработка игра на Unity (кабинет 305)	15:40-17:10 17:20-18:50 (5-7 класс)		15:40-17:10 17:20-18:50 (5-7 класс)		



Scratch - не только среда для обучения программированию, в первую очередь Scratch - это инструмент для развития у учащихся таких навыков XXI века, как:

- информационная грамотность: создавая проекты, дети работают с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- коммуникативные навыки: Scratch позволяет учащимся работать над проектами совместно;
- критическое и системное мышление: работая в Scratch, дети учатся критически мыслить и рассуждать: в проектах надо согласовывать поведение героев, их взаимодействие;
- креативность и любознательность.

Программа дополнительного образования по информатике «Занимательное программирование на Scratch» предназначена для учащихся 1-4 классов различного уровня знаний и интересов.

Преподаватель:

Плинтю Дарья Александровна

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Программирование на Scratch (кабинет 304)				15:40-16:20 (1-4 класс)	



AUTODESK®
TINKERCAD®

3D-моделирование — прогрессивная отрасль мультимедиа, позволяющая осуществлять процесс создания трехмерной модели объекта при помощи специальных компьютерных программ. Моделируемые объекты выстраиваются на основе чертежей, рисунков, подробных описаний и другой информации.

С помощью 3D принтера для учащихся становится возможным разрабатывать дизайн предметов, которые невозможно произвести даже с помощью станков. Почти всё, что можно нарисовать на компьютере в 3D программе, может быть воплощено в жизнь.

Использование 3D-печати открывает быстрый путь к моделированию. Учащиеся могут разрабатывать 3D детали, печатать, тестировать и оценивать их. Применение 3D технологий неизбежно ведёт к увеличению доли инноваций в проектах. Перед технологиями 3D прототипирования открыто великое будущее.

Преподаватель:

Терещенко Екатерина Сергеевна

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
3D-Моделирование на Tinkercad (кабинет 304)	15:40-17:10 (1-4 класс)		15:40-17:10 (1-4 класс)		



3D-моделирование — прогрессивная отрасль мультимедиа, позволяющая осуществлять процесс создания трехмерной модели объекта при помощи специальных компьютерных программ. Моделируемые объекты выстраиваются на основе чертежей, рисунков, подробных описаний и другой информации.

С помощью 3D принтера для учащихся становится возможным разрабатывать дизайн предметов, которые невозможно произвести даже с помощью станков. Почти всё, что можно нарисовать на компьютере в 3D программе, может быть воплощено в жизнь.

Использование 3D-печати открывает быстрый путь к моделированию. Учащиеся могут разрабатывать 3D детали, печатать, тестировать и оценивать их. Применение 3D технологий неизбежно ведёт к увеличению доли инноваций в проектах. Перед технологиями 3D прототипирования открыто великое будущее.

Преподаватель:

Терещенко Екатерина Сергеевна

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
3D-Моделирование в Blender (кабинет 304)	17:10-18:40 (5-8 класс)		17:10-18:40 (5-8 класс)		



Проведение физических опытов и их объяснение позволяет учащимся лучше подготовиться к научному восприятию мира.

Педагогическая целесообразность проявляется в возможности индивидуализации образовательной траектории учащегося для формирования таких личностных результатов как «готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни».

Обучение по программе «Физика – вокруг нас» расширяет, углубляет и дополняет базовые знания, полученные в ходе изучения предметов «Окружающий мир», «Биология» и «География» и подготавливает к изучению таких предметов как «Физика» и «Химия».

Преподаватель

Урих Владислав Денисович

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Физика. Вокруг нас (кабинет 307)		15:10–15:50 (3-4 класс)			
Физика. Вокруг нас (кабинет 307)		16:00-16:40 16:50-17:30 (5- 6 класс)			15:40-16:20 16:30-17:10 (5-6 класс)
Физика. Вокруг нас (кабинет 307)		17:30-18:10 18:20-19:00 (7- 8 класс)			17:20-18:00 18:10-18:50 (7-8 класс)



РОБОКВАНТУМ

Робототехника — это область науки и техники, связанная с созданием, исследованием и применением роботов.

Она объединяет в себе элементы механики, электроники, информатики и других инженерных дисциплин, позволяя создавать автоматизированные устройства, которые могут выполнять разнообразные задачи.

Основная цель робототехники — разработка роботов, которые могут взаимодействовать с окружающей средой и выполнять определённые задачи без участия человека или с минимальным вмешательством.

Робототехника находит применение в разных областях, от промышленности и медицины до бытовых нужд и космических исследований.

Преподаватель:

Котова Ульяна Витальевна

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Робототехника (кабинет 305)		15:40-17:10 (5-7 класс)		15:40-17:10 (5-7 класс)	
Робототехника (кабинет 305)		17:20-18:50 (8-11 класс)		17:20-18:50 (8- 11 класс)	



Хайтек. Начало пути

Актуальность программы обусловлена государственным заказом на дополнительные общеразвивающие программы технической направленности и опирается на понимание тенденций развития современного технологического и инженерно-технического мышления у обучающихся, вовлечение их в дальнейшую проектную деятельность.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей 7-10 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Дети этого возраста отличаются повышенной любознательностью и свежестью взглядов, поэтому основной формой проведения занятий выбраны практические занятия. Они активно стремятся к самостоятельности и расширению границ своих знаний, что позволяет им быть более инициативными при выполнении заданий и реализации собственных проектов.

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Хайтек. Начало пути (кабинет 305)					16:30-17:10 (1-4 класс)