

Информация о дополнительных общеразвивающих программах дистанционной формы реализации

Обучение реализовывается на безвозмездной основе в дистанционном формате с применением образовательной платформы «Сферум».

Обучение начинается с 13 января 2025 года.

Контактный телефон: 8 (3467) 37-00-71, Арианна Геннадьевна Луговская – методист Регионального центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи.

Направления реализуемых программ:

☐ **«IT – пространственные технологии»**, программа разработана для обучающихся от 11 до 17 лет.

На программе обучающиеся погрузятся геоинформационную среду, получат знания по использованию геоинформационных инструментов и пространственных данных для создания виртуальных экскурсий, а также познакомятся с инструментами обзора и аппаратным обеспечением, научатся реализовывать командные и индивидуальные кейсы и проекты.

Расписание занятий:

1. Вторник, четверг – с 16:30 до 17:40.

☐ **«Знакомство с генетикой»**. Возраст обучающихся: с 12 до 17 лет. Данный курс охватывает теоретические основы химии, биологии и генетики и позволяет расширить знания обучающихся о структуре, свойствах и возможностях в изменениях ДНК живых организмов, применения технологий в этом процессе. Программа отличается от школьного курса биологии и химии и дает возможность в доступной форме погрузиться в среду биотехнологической отрасли, познакомиться с устройством живых организмов, их составом, свойствами, технологиями редактирования их генома.

Расписание занятий:

1. Понедельник – с 11:00 до 12:10,
Вторник, четверг – с 09:00 до 10:10.

□ **«На старте киберспорта».** Актуальность программы заключается в том, что она направлена на «реализацию современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности» [п. III Концепции развития дополнительного образования детей до 2030], на формирование функциональной грамотности у современных обучающихся в сфере Киберспорта, что является одним из глобальных трендов современного образования. Данный курс в основном направлен на развитие практических знаний и навыков в киберспорте в дисциплине шутер от первого лица, а также на теоретические знания в области стриминговых платформ и создания контента на видео ресурсах.

Возраст обучающихся от 13 до 17 лет.

Расписание занятий:

1. Вторник, четверг – с 14:50 до 16:00

□ **«Введение в программирование на Python»** – программа разработана для обучающихся возрастом от 12 до 17 лет. Реализация данной программы создает условия для формирования у обучающихся навыков программирования, что становится всё более востребованным в различных областях. Программа способствует приобретению знаний в области компьютерных технологий, робототехники, системного анализа и обработки данных, а также развития навыков работы с современными инструментами и библиотеками программирования, такими как numpy, matplotlib. В рамках реализации программы также создаются условия для вовлечения обучающихся в проекты и исследования, направленные на разработку инновационных решений и совершенствование существующих технологий в областях, где используется язык Python. Это способствует развитию критического мышления, креативности и предпринимательских навыков, а также обеспечивает подготовку высококвалифицированных специалистов, готовых к работе в быстро меняющейся технологической среде.

Расписание занятий:

1. Понедельник, среда, пятница – с 16:30 до 17:40

□ **«3D моделирование в Fusion 360»** - программа рассчитана на обучающихся возрастом от 12 до 17 лет. Направлена на формирование у

детей интереса к развитию инженерного моделирования, формировании функциональной грамотности обучающихся в области моделирования и создание чертежей и деталей к необходимым задачам, а также на развитие навыков работы с чертежами и размерами.

Расписание занятий:

1. Вторник, четверг, суббота – с 17:35 до 18:45.

□ **«Медиатехнологии: Интерактивная школа цифровых компетенций».** Преимущество данной программы выражено в формировании у учащихся широкого спектра актуальных медиакомпетенций и практических навыков работы с современными технологиями. Отличительные особенности данной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что программа обеспечивает полный цикл обучения медиатехнологиям – от освоения базовых инструментов до реализации комплексных мультимедийных проектов, также интегрирует не только технические, но и творческие, коммуникативные, управленческие компетенции. Формирует готовность к применению полученных технологических знаний и умений в будущей профессиональной деятельности в сфере медиа и коммуникаций.

На программу зачисляются обучающиеся от 12 до 16 лет.

Расписание занятий:

1. Вторник, пятница – с 16:10 до 17:20.

□ **«Старт в геймдизайне: 2д платформер»** - программа рассчитана на обучающихся возрастом от 14 до 17 лет. Целью программы является создание условий для выявления, обучения и развития, поддержки и сопровождения одаренных детей, их самореализации, а также создание условий для всестороннего развития личности обучающихся, приобретение технических навыков работы с платформой Ren'Py, что включает освоение основ программирования и дизайна пользовательского интерфейса. По итогам освоения программы обучающийся сможет создавать качественные и содержательные визуальные новеллы, отвечающие на запросы современных пользователей и тенденции рынка.

Расписание занятий:

1. Понедельник, среда – с 16:30 до 17:40.

□ **«Введение в киберспортивную дисциплину CS2»** - на программу зачисляются обучающиеся от 14 до 17 лет. Целью программы является создание условий для выявления, обучения и развития, поддержки и сопровождения одаренных детей, их самореализации, а также развитие коммуникативных, когнитивных, стратегических навыков, работу в команде и проблемно-ориентированное мышление посредством компьютерного спорта. В ходе данной программы обучающиеся разовьют навыки обращения с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также обучающиеся получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. Во время обучения школьники попробуют себя не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Этот опыт позволит им не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Расписание занятий:

1. Понедельник, среда – с 16:00 до 17:10.

Ссылка на информацию к размещению: https://vk.com/wall-221746817_1357