|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Аннотации к дополнительным**  **общеразвивающим программам** | | | |
| № п/п | Название    программы | Аннотация | Количество       часов |
| 1 | «Разработка VR/AR приложений» | Программа предназначена для развития компетенции школьников по поиску информации, самостоятельному мышлению, планированию, командной работе и сотрудничеству, программированию, 3D моделированию и работе с высокотехнологичным оборудование (VR шлемы, графические станции и практических аспектов. | 72 |
| 2 | «Основы алгоритмики и логики. Программирование на языке Scratch» | Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться им пользоваться в повседневной жизни. | 72 |
| 3 | «Большие данные и искусственный интеллект» | Назначением программы является последовательное рассмотрение различных задач обработки информации: от работы с базами данных и знакомства с языком языка запросов SQL, до обработки больших данных. | 72 |
| 4 | Мобильная разработка | Программа ориентирована на детей среднего и старшего школьного возраста и нацелена на развитие интереса учащихся к практической работе с мобильными устройствами и программами, формирование представлений об основных правилах и методах программирования мобильных устройств, развитие у учащихся логического мышления, конструкторских способностей в процессе моделирования и экспериментов. | 144 |
| 5 | «Основы спортивного программирования» | Предлагаемая рабочая программа отражает особенности вовлечения школьников в математическое, спортивное программирование и проектную исследовательскую деятельность. | 72 |
| 6 | **«**Программирование на Unity C# для VR/AR» | Программа предназначена для обучения школьников созданию контента (сцен, моделей, скриптов на языке программирования C#) в межплатформенной среде разработки игр и контента Unity с изучением как теоретических, так и практических аспектов. | 72 |
| 7 | «Системное администрирование» | Курс "Системное администрирование для школьников" нацелен на то, чтобы привить детям навыки в обращении с компьютерным и сетевым оборудованием, системным и прикладным ПО; научить автоматизировать рутинные операции, сохранять и восстанавливать данные, диагностировать и устранять неполадки оборудования и программного обеспечения | 72 |
| 8 | «Цифровая гигиена и большие данные» | Программа предназначена для подготовки учащихся к профессии киберследователя, предполагающей проведение расследований киберпреступлений посредством поиска и обработки информации в сети Интернет. | 72 |
| 9 | «Цифровой туризм» | Программа является введением в цифровизацию туризма. Обучающиеся изучают современные технологии обработки аудио и видеоинформации, принимают участие в проекте по оцифровке школьных музеев и созданию виртуальных музеев и экскурсий с применением аудиогидов и сторителлинга, а также виртуальных экскурсий с применением технологий виртуальной и дополненной реальности. | 72 |
| 10 | ЯндексЛицей «Основы программирования на языке Python» | Программа направлена на детальное изучение алгоритмизации, реализацию межпредметных связей и организацию проектной и исследовательской деятельности обучающихся. | 144 |
| 11 | ЯндексЛицей «Основы промышленного программирования» | Программа направлена на изучение объектно-ориентированного программирования в Python. Школьники знакомятся с технологиями разработки программ и графических интерфейсов, решают прикладные задачи, создают приложения с разными библиотеками. По итогам обучения школьники создают собственные чат-боты для мессенджеров и с нуля разрабатывают программы с графическим интерфейсом. | 168 |
| 12 | «Основы программирования на языке Python» | Программа предназначена для знакомства школьников с языком программирования Python и для обучения решению задач по программированию с возможностью тестирования в разнообразных системах. | 72 |
| 13 | Программирование роботов. LEGO MINDSTORMS EV3 | Программа предназначена для знакомства школьников с основами робототехники и программирования. | 72 |