

**Аннотации к дополнительным общеразвивающим программам отделения дополнительного образования детей  
ГБОУ Школа № 268 Невского района Санкт-Петербурга**

№ п/п	Название программы	ФИО педагога	Год обучения	Возраст	Аннотация
1	Путешествие по чудесному городу	Краснянская Мария Юрьевна/ Пинчук Татьяна Ильинична	1	7-10	Программа «Путешествие по городу» предполагает формирование патриотических чувств и сознание на основе исторических ценностей и роли России в судьбах мира, развитие чувства гордости за свою страну; воспитание личности гражданина – патриота России. Программа включает мероприятия по усилению противодействия искажения истории Отечества. В рамках проведения занятий используются встречи с интересными людьми, ветеранами в целях сохранения преемственности боевых и трудовых традиций, экскурсии в краеведческие музеи; дискуссии, инсценированные представления, устные журналы, викторины; участие в социальных проектах.
2	Программирование на Python	Стороженко Алексей Леонидович	1	13-18	<p>В процессе обучения по данной программе обучающиеся осваивают основы программирования, закрепят теоретические знания в области структурного программирования, расширят практические навыки программирования на языке Python с использованием стандартных средств разработки.</p> <p>Python является современным языком программирования, который получил широкое распространение в среде разработчиков программ и используется для создания игр, приложений и веб-сайтов. Python является интерпретируемым языком, особенность которого заключается в том, что написанная программистом программа не переводится полностью в машинный код, а благодаря специальной программе (интерпретатору) последовательно идет по коду, совершает анализ и выполняет отдельно каждую команду. Данный подход, а также наличие множества дополнительных инструментов, делают язык доступным,</p>

					понятным и гибким, что позволяет любому школьнику с удовольствием познавать основы кодинга, решать интересные практические задачи, уметь применять на практике результаты своих логических вычислений.
3	Разработка VR/AR-приложений	Шаров Сергей Владимирович	1	13-17	<p>В процессе прохождения программы, обучающиеся освоят разработку проектов дополненной и виртуальной реальности, научатся писать собственные игры и приложения.</p> <p>Освоят Unity, тонкости работы с 3D и программирование для AR/VR.</p> <p>В конце программы учащиеся овладеют следующими навыками и умениями:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Смогут создавать продукты с виртуальной реальностью под основные VR-устройства Oculus и HTC на Unity</li> <li>- Освоят Unity и получите навыки для разработки любых проектов под iOS и Android: от игр до обучающих приложений</li> <li>- Разберутся в мобильной VR-разработке и приложениях для Samsung Gear VR или Oculus Go</li> <li>- Освоят тонкости разработки веб-ресурсов, приложений и игр на практике.</li> <li>- Смогут оптимизировать игры и приложения под все устройства.</li> <li>- Научатся использовать возможности игрового движка для создания крутых VR/AR-проектов.</li> </ul>
4	Программирование роботов	Шаров Сергей Владимирович	1	11-17	<p>В процессе прохождения программы, обучающиеся приобретут навыки программирования, конструирования и проектирования; разовьют логическое мышление и пространственное воображение; расширят кругозор в познании окружающего мира, познакомятся с простейшими механизмами и их местом в жизни; приобретут навыки конструирования и работы с инструкциями и схемами; познакомятся со способами взаимодействия при работе над совместным проектом в группах.</p>
5	Цифровые шахматы	Шаров Сергей Владимирович	1	9-10	<p>В рамках курса «Цифровые шахматы» обучение будет проходить с использованием ведущих компьютерных</p>

					шахматных программ, в том числе с использованием искусственного интеллекта. Учитывая возрастные особенности обучающихся параллельно будут даваться основы компьютерной грамотности и навыки работы с офисными компьютерными программами.
6	Основы компьютерной музыки «120 ударов в минуту»	Леничко Михаил Сергеевич	1	15-17	<p>В процессе обучения по программе учащиеся научатся создавать музыкальные произведения, освоят знания и приобретут навыки саунд-продюсера.</p> <p>Сделать первые шаги в музыке сейчас может каждый, и для этого не обязательно владеть муз. инструментом - всё сыграет компьютер, а вы запрограммируете, как именно он это сделает. Этот процесс чрезвычайно увлекателен, а также развивает слух, образное мышление и даже создаёт дополнительный стимул, чтобы подтянуть математику (в практическом её применении).</p> <p>Музыка, которая создаётся за компьютером, не ограничена ничем: можно создавать новые инструменты (синтез звука) и соединять их с уже существующими.</p>
7	Основы компьютерной музыки «120 ударов в минуту». Юниор	Леничко Михаил Сергеевич	1	12-14	<p>С помощью данной программы учащиеся научатся создавать музыкальные произведения, познают основы профессии саунд-продюсера.</p> <p>Сделать первые шаги в музыке сейчас может каждый, и для этого не обязательно владеть муз. инструментом - всё сыграет компьютер, а вы запрограммируете, как именно он это сделает. Этот процесс чрезвычайно увлекателен, а также развивает слух, образное мышление и даже создаёт дополнительный стимул, чтобы подтянуть математику (в практическом её применении).</p> <p>Музыка, которая создаётся за компьютером, не ограничена ничем: можно создавать новые инструменты (синтез звука) и соединять их с уже существующими.</p>

8	Основы алгоритмики и логики	Галева Надежда Геннадьевна	1	9-11	Программа рассчитана на младших школьников 3-5 классов и реализуется средствами визуального языка программирования Scratch. Данный язык отлично подходит для создания игр и различной анимации, обладает обширным набором картинок и звуков, которые легко объединяются со скриптами, что позволяет играючи и комфортно изучать азы алгоритмики и программирования. Scratch отлично подходит для начала программирования, так как программы состоят не из текстовых инструкций, как в классических языках программирования, а визуализируются блоками кода, соединенные между собой.
9	Мобильная разработка	Милешина Екатерина Игоревна	1	13-16	Программа «Мобильная разработка» рассчитан на школьников 7-10 классов. В рамках предлагаемой программы будут реализовываться различные творческие проекты технической направленности в области построения веб-сайтов на основе зерокодинга (без использования HTML), создание кроссплатформенных приложений, создание чат-ботов для социальных сетей и мессенджеров.
10	Разработка VR/AR-приложений (ГБОУ № 332)	Шаров Сергей Владимирович	1	13-17	<p>В процессе прохождения программы, обучающиеся освоят разработку проектов дополненной и виртуальной реальности, научатся писать собственные игры и приложения.</p> <p>Освоят Unity, тонкости работы с 3D и программирование для AR/VR.</p> <p>В конце программы учащиеся овладеют следующими навыками и умениями:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Смогут создавать продукты с виртуальной реальностью под основные VR-устройства Oculus и HTC на Unity</li> <li>- Освоят Unity и получите навыки для разработки любых проектов под iOS и Android: от игр до обучающих приложений</li> <li>- Разберутся в мобильной VR-разработке и приложениях для Samsung Gear VR или Oculus Go</li> <li>- Освоят тонкости разработки веб-ресурсов, приложений и игр на практике.</li> </ul>

					<p>- Смогут оптимизировать игры и приложения под все устройства.</p> <p>- Научатся использовать возможности игрового движка для создания крутых VR/AR-проектов.</p>
11	Основы спортивной борьбы самбо	Коцуг Даниил Юрьевич	1	8-18	<p>Занятия по данной программе способствуют сохранению физического и психического здоровья учащегося, его успешности и адаптации в обществе, помогают наиболее полно раскрыть свои возможности и способности. В процессе занятий формируется устойчивая привычка к занятиям физической культурой и спортом, а также выявляются перспективные учащиеся для дальнейшего прохождения обучения в специализированных спортивных школах</p>
12	Спортивные игры: настольный теннис	Пучкин Антон Владимирович	1	8-16	<p>Занятия по дополнительной программе «Настольный теннис», учитывая специфику деятельности, могут охватить большое количество желающих заниматься этим видом спорта.</p> <p>Настольный теннис – спортивная игра, основанная на перекидывании мяча ракетками через игровой стол с сеткой по определённым правилам, в которой целью игроков является достижение ситуации, когда мяч не будет отбит противником. Настольный теннис как вид спорта доступен всем, играют в него как в закрытых помещениях, так и на открытых площадках.</p>
13	Спортивные игры: футбол	Наумов Александр Владимирович	1	8-10	<p>Формирование здорового образа жизни, привлечение детей к систематическим занятиям физической культурой и спортом на сегодняшний день является основой работы по программе «Футбол». Физическое воспитание в системе дополнительного образования предполагает разнообразные формы педагогической работы с учащимися, способствует решению разных задач. В процессе тренировок и игр у занимающихся футболом совершенствуется функциональная деятельность организма, обеспечивается правильное физическое развитие, формируются такие положительные навыки и черты характера, как умение подчинять личные интересы интересам коллектива, взаимопомощь, активность и</p>

					чувство ответственности. Следует также учитывать, что занятия футболом - благодатная почва для развития двигательных качеств.
14	Спортивные игры: баскетбол	Наумов Александр Владимирович	1	14-18	<p>Реализация программы способствует повышению эффективности воспитательной деятельности в системе образования, физической культуры и спорта, способствует совершенствованию и эффективной реализации воспитательного компонента федеральных государственных образовательных стандартов, развивает формы включения детей физкультурно-спортивную, игровую деятельность. Умственная нагрузка на уроках компенсируется физической. Занятия по ней, позволят учащимся восполнить недостаток навыков и овладеть необходимыми приёмами игры, так как количество учебных часов, отведённых на изучение раздела «баскетбол» в школьной программе недостаточно для качественного овладения игровыми навыками и в особенности тактическими приёмами. Программа актуальна на сегодняшний день, так как её реализация восполняет недостаток двигательной активности, имеющийся у детей, в связи с высокой учебной нагрузкой, имеет оздоровительный эффект, а также благотворно воздействует на все системы детского организма.</p>
15	Юный краевед	Васильева Наталья Борисовна	1	11-12	<p>По данной программе смогут заниматься учащиеся, проявляющие интерес к истории и культуре Санкт-Петербурга, исследовательской и проектной работе, мотивированные к получению знаний, умений и навыков в изучаемой области. Программа ориентирована на формирование устойчивого интереса к историко-культурному потенциалу краеведения.</p> <p>На занятиях учащиеся познакомятся с ключевыми эпизодами истории и культуры Санкт-Петербурга, приобретут навыки работы с разными источниками краеведческой информации, овладевают навыками самостоятельной работы через написание экскурсий, исследовательских и проектных работ.</p>

					<p>Наряду с теоретическими занятиями будут проводиться практические занятия с игровыми элементами (викторины, конкурсы, краеведческие игры). А также использование культурно- образовательного потенциала города: экскурсии в музеи, пешеходные экскурсии, игры по станциям и городские ориентирования.</p> <p>Учащиеся будут иметь возможность представлять результаты своего обучения на школьных, районных, городских, всероссийских краеведческих конкурсов и олимпиадах.</p> <p>В результате освоения предлагаемой программы учащиеся расширят представление об истории и культуре нашего края</p>
--	--	--	--	--	---