

Наименование программы	Используемое оборудование	Краткое описание программы	Категория обучающихся
Рабочие программы по предметам			
Информатика	Ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, фотоаппарат с объективом Canon, штатив Falcon Eyes, смартфон HUAWEI, комплекты мебели для Точки Роста	Необходимость подготовить личность к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию. В содержании курса информатики основной школы сделан акцент на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления.	Учащиеся 7- 11 классов
Технология	Аккумуляторные дрели- винтоверты, набор бит, набор сверл, мультфункциональный инструмент (мультититул), клеевые пистолеты, цифровые штангенциркули, электролобзика, наборы пилок для электро и ручных лобзиков, канцелярские ножи, ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, принтер Element 3DBox, пластик, комплекты мебели для Точки Роста	Обучение школьников технологии строится на основе освоения конкретных процессов преобразования и использования материалов, энергии, информации, объектов природной и социальной среды. В данной программе изложено два основных направления технологии: «Индустриальные технологии» и «Технологии ведения дома», в рамках которых изучается учебный предмет. содержание программы предусматривает освоение материала по следующим сквозным образовательным линиям: - культура, эргономика и эстетика труда; - получение, обработка, хранение и использование технической и технологической информации; - основы черчения, графики и дизайна; - элементы домашней и прикладной экономики, предпринимательства; - знакомство с миром профессий, выбор обучающимися жизненных, профессиональных планов;	Учащиеся 5-8 классов

		<ul style="list-style-type: none"> - влияние технологических процессов на окружающую среду и здоровье человека; - творческая, проектно-исследовательская деятельность; - технологическая культура производства; - история, перспективы и социальные последствия развития техники и технологии; - распространенные технологии современного производства. 	
<p>Основы безопасности жизнедеятельности</p>	<p>Тренажер- манекен для отработки приемов сердечно-легочной реанимации со светозвуковым индикатором, тренажер-манекен для отработки приемов удаления инородного тела из верхних дыхательных путей, набор имитаторов травм и поражений (18 ран), комплект шин, воротник шейный, табельные средства для оказания первой медицинской помощи, комплекты мебели для Точки Роста</p>	<p>Учебный курс «Основы безопасности жизнедеятельности» в основной школе строится так, чтобы были достигнуты следующие цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - безопасное поведение учащихся в чрезвычайных ситуациях природного, техногенного и социального характера; - понимание каждым учащимся важности сбережения и защиты личного здоровья как индивидуальной и общественной ценности; - принятие учащимися ценностей гражданского общества: прав человека, правового государства, ценностей семьи, справедливости судов и ответственности власти; - антиэкстремистское мышление и антитеррористическое поведение учащихся, в том числе нетерпимость к действиям и влияниям, представляющим угрозу для жизни человека; - отрицательное отношение учащихся к приему психоактивных веществ, в том числе наркотиков; - готовность и способность учащихся к нравственному самосовершенствованию. <p>Достижение этих целей обеспечивается решением таких учебных задач, как:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у учащихся модели безопасного поведения в повседневной жизни, в транспортной среде и в чрезвычайных ситуациях природного, техногенного и социального характера; - формирование индивидуальной системы здорового образа жизни; - выработка у учащихся антиэкстремистской и антитеррористической личностной позиции и отрицательного 	<p>Учащиеся 5- 11 кла</p>

		отношения к психоактивным веществам и асоциальному поведению.	
Рабочие программы по внеурочной деятельности			
Цифровая гигиена	Ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, комплекты мебели для Точки Роста	<p>Основными целями изучения курса «Цифровая гигиена» являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ обеспечение условий для профилактики негативных тенденций в информационной культуре учащихся, повышения защищенности детей от информационных рисков и угроз; ✓ формирование навыков своевременного распознавания онлайн-рисков (технического, контентного, коммуникационного, потребительского характера и риска интернет-зависимости). <p>Задачи программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ сформировать общекультурные навыки работы с информацией (умения, связанные с поиском, пониманием, организацией, архивированием цифровой информации и ее критическим осмыслением, а также с созданием информационных объектов с использованием цифровых ресурсов (текстовых, изобразительных, аудио и видео); ✓ создать условия для формирования умений, необходимых для различных форм коммуникации (электронная почта, чаты, блоги, форумы, социальные сети и др.) с различными целями и ответственного отношения к взаимодействию в современной информационно-телекоммуникационной среде; ✓ сформировать знания, позволяющие эффективно и безопасно использовать технические и программные средства для решения различных задач, в том числе использования компьютерных сетей, облачных сервисов и т.п.; ✓ сформировать знания, умения, позволяющие решать с помощью цифровых устройств и интернета различные повседневные задачи, связанные с конкретными жизненными ситуациями, предполагающими удовлетворение различных потребностей. 	7- классы: 13-14 лет
Юный программист	Ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP	Целью курса является формирование универсальных учебных	2-е классы: 8-9

	<p>Laser 133MF, комплекты мебели для Точки Роста</p>	<p>действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.</p>	<p>лет, 3-е классы: 9-10 лет, 4-е классы: 10-11 лет</p>
<p>Ход конем</p>	<p>Шахматы с доской, часы шахматные, столы для шахмат, комплекты мебели</p>	<p>Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.</p>	<p>1 группа: 7-9 лет, 2 группа: 9-11 лет, 3 группа: 12-14 лет, 4 группа: 15-17 лет</p>
<p>Дополнительные общеобразовательные программы</p>			
<p>Геоинформационные технологии</p>	<p>Фотоаппарат с объективом Canon, штатив Falcon Eyes, смартфон HUAWEI, квадрокоптеры Tello (3 ед.), ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, комплекты мебели для Точки Роста</p>	<p>Геоинформационные технологии используются в различных сферах, начиная от реагирования при чрезвычайных ситуациях и заканчивая маркетингом. Курс «Геоинформационные технологии» позволяет сформировать у обучающихся устойчивую связь между информационным и технологическим направлениями на</p>	<p>Учащиеся 13-14 лет</p>

		<p>основе реальных пространственных данных, таких как аэрофотосъёмка, космическая съёмка, векторные карты и др. Это позволит обучающимся получить знания по использованию геоинформационных инструментов и пространственных данных для понимания и изучения основ устройства окружающего мира и природных явлений. Обучающиеся смогут реализовывать командные проекты в сфере исследования окружающего мира, начать использовать в повседневной жизни навигационные сервисы, космические снимки, электронные карты, собирать данные об объектах на местности, создавать 3D-объекты местности (как отдельные здания, так и целые города) и многое другое.</p>	
<p>Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата</p>	<p>Квадрокоптеры Tello (3 ед.), конструктор квадрокоптера Coax Клевер 4 PRO-410N, ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, комплекты мебели для Точки Роста</p>	<p>Программа учебного курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде в области информационных и аэротехнологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.</p> <p>Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.</p> <p>Учебный курс направлен на изучение основ программирования на языке Python и программирование автономных квадрокоптеров.</p> <p>В рамках курса обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.</p>	<p>Учащиеся 14-15 лет</p>
<p>Разработка приложений виртуальной и дополненной</p>	<p>Ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, фотоаппарат с объективом Canon, штатив Falcon Eyes, смартфон HUAWEI, шлем виртуальной реальности HTC</p>	<p>Цель программы: формирование уникальных Hard- и Soft-компетенций по работе с VR/AR-технологиями через использование кейс-технологий.</p> <p>В ходе практических занятий по программе вводного</p>	<p>Учащиеся 12-13 лет</p>

реальности: 3D-моделирование и программирование	Vive Cosmos, комплекты мебели для Точки Роста	<p>модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определяют наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное. Основными направлениями в изучении технологий виртуальной и дополненной реальности, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках модуля, станут начальные знания о разработке приложений для различных устройств, основы компьютерного зрения, базовые понятия 3D-моделирования.</p> <p>Через знакомство с технологиями создания собственных устройств и разработки приложений будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции.</p>	
Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды	Ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, фотоаппарат с объективом Canon, штатив Falcon Eyes, смартфон HUAWEI, 3D принтер Element 3DBox, пластик, комплекты мебели для Точки Роста	<p>Программа учебного курса «Промышленный дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося.</p> <p>Учебный курс «Промышленный дизайн» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.</p> <p>В программу учебного курса заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайн-менеджера.</p>	Учащиеся 11-12 лет
Робознайки	Практическое пособие для изучения основ механики, кинематики, динамики в начальной и основной школе, ноутбуки Aser N16Q15 (10 ед.), МФУ HP Laser 133MF, комплекты мебели для Точки Роста	<p>В основе обучающего материала лежит изучение основных принципов механической передачи движения и элементарное программирование. Работая индивидуально, парами, или в командах, учащиеся младшего школьного возраста могут учиться создавать и программировать модели, проводить исследования, составлять отчёты и обсуждать идеи,</p>	1 группа: 7-8 лет 2 группа: 8-9 лет 3 группа: 9-10 лет

		<p>возникающие во время работы с этими моделями.</p> <p>На каждом уроке, используя привычные элементы LEGO, а также мотор и датчики, ученик конструирует новую модель, посредством USB-кабеля подключает ее к ноутбуку и программирует действия робота. В ходе изучения учащиеся развивают мелкую моторику кисти, логическое мышление, конструкторские способности, овладевают совместным творчеством, практическими навыками сборки и построения модели, получают специальные знания в области конструирования и моделирования, знакомятся с простыми механизмами.</p>	
--	--	---	--