

Краснодарский край Красноармейский район поселок Октябрьский
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 5

Утверждено
Решением педагогического совета
От «31» августа 2021 года протокол №1
Председатель И.В.Беляева



ПРОГРАММА
Центра образования
цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»
2021-2022 год

Содержание

1. Аннотация.....	2
2. Паспорт программы.....	3
3. Функции Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».....	11
4. План учебно-воспитательных, внеурочных и социокультурных мероприятий.....	15
5. Базовый перечень показателей результативности деятельности Центра...	17
6. Кадровый состав.....	18
7. Ожидаемые результаты реализации программы.....	19
8. Программы Центра «Точка роста».....	25
9. Программа учебного курса «Геоинформационные технологии».....	25
10. Программа учебного курса «Промышленный дизайн».....	26
11. Программа учебного курса «Основы программирования на языке Python».....	29
12. Программа учебного курса «Разработка VR/AR приложений».....	30
13. Программа учебного курса «Робототехника».....	31
14. Программа учебного курса «Scratch».....	31
15. Программа учебного курса «Школьное телевидение».....	32
16. Программа учебного курса «Журналистика и газетное дело».....	33
17. Программа учебного курса «Мультипликаторы».....	34
18. Учебный план Центра «Точка роста».....	37
19. Дорожная карта.....	38
20. Материально-техническое обеспечение.....	39

Аннотация

Проект «Современная школа» направлен на внедрение новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс, а также обновление содержания и совершенствование методов обучения предметной области «Технология», «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности». Основные мероприятия в рамках проекта: обновление методик, стандарта и технологий обучения; создание условий для освоения обучающимися отдельных предметов и образовательных модулей, основанных на принципах выбора ребенка, а также применения механизмов сетевой формы реализации; создание новых мест в общеобразовательных организациях; осуществление подготовки педагогических кадров по обновленным программам повышения квалификации.

В рамках реализации федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» в общеобразовательных учреждениях создаются Центры образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (далее Центр).

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» является общественным пространством муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №5 и направлен на формирование современных компетенций и навыков у обучающихся, в том числе по учебным предметам «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности».

Центр выполняет функцию общественного пространства для развития общекультурных компетенций, цифровой грамотности, шахматного образования, проектной деятельности, творческой, социальной самореализации детей, педагогов, родительской общественности.

Паспорт программы

Наименование программы	Деятельность Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».
Основания для разработки программы	Реализация федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование».
Нормативная база	<p>1. Конституция Российской Федерации;</p> <p>2. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273;</p> <p>3. Концепция преподавания предметной области «Технология» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы»;</p> <p>4. Распоряжение Министерства просвещения РФ от 01.03.2019 г № Р-23 «Методические рекомендации по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определённых категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия»;</p> <p>5. Приказа МОН и МП КК №361 от 05.02.2019г. «О внесении изменений в приказ министерства образования, науки и молодежной политики от 28 октября 2018 г. №3840 «об утверждении комплекса мер, Концепции по реализации мероприятия федерального проекта «Современная школа» по обновлению материально-технической базы для формирования у обучающихся современных технологических и гуманитарных навыков».</p> <p>6. Дорожная карта по созданию и функционированию Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в МБОУ СОШ №5.</p> <p>7. Положение о функционировании Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в МБОУ СОШ №5.</p> <p>8. Внесение изменений в Устав МБОУ СОШ №5.</p>

Основные разработчики программы	Руководитель и педагоги Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».
Целевые ориентиры программы	Создание условий для внедрения на уровнях начального общего, основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового и гуманитарного профилей, обновление содержания и совершенствования методов обучения учебным предметам «Технология», «Информатика» и «Основы безопасности жизнедеятельности».
Задачи	<p>- 100% охват контингента обучающихся образовательной организации, осваивающих основную общеобразовательную программу по учебным предметам «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности» на обновленном учебном оборудовании с применением новых методик обучения и воспитания;</p> <p>- не менее 70% охват контингента обучающихся – дополнительными общеобразовательными программами цифрового и гуманитарного профилей во внеурочное время, в том числе с использованием дистанционных форм обучения и сетевого партнерства.</p>
Сроки реализации программы	01.09.2021 – 31.08.2022
Отчет по работе центра «Точка роста» за 2020-2021 учебный год	<p>В рамках реализации национального проекта России «Точка роста» в МБОУ СОШ №5 с 1 сентября 2019 года создан Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста». Этот проект в нашей школе реализуется второй год.</p> <p>В рамках работы Центра в 2020-2021 учебном году реализуются программы:</p> <p>Технической направленности:</p> <p>«Робототехника» 1-4 классы</p> <p>«Scratch+РОБО»– 5 классы</p> <p>«Робототехника» 6-7 классы</p> <p>«Промышленный дизайн» - 5 классы</p> <p>«Разработка VR/AR технологий» - 6-7 классы</p>

«Геоинформационные технологии» - 8 классы

«Программирование на Python» - 9, 10, 11 классы

Социально-гуманитарной направленности:

«Журналистика и газетное дело» - 8 классы

«Школьное телевидение» - 6-9 классы

Естественно-научной направленности:

«Шахматы» - 1-11 классы

Отставания по выполнению программ нет. Для 5 классов промышленный дизайн и робототехника, были введены в курс технологии. Так же для 6-7 классов в курс технологии были введены часы Разработка VR/AR технологий, а для 8-х классов Геоинформационные технологии.

Общее число детей посещающих дополнительные занятия 565 человека. (450 не повторяющихся). Дополнительные занятия обучающиеся регулярно посещали.

«Шахматы» с 1 по 11 класс – это 9 групп по 15 человек – 135 человек.

«Робототехника» 1-4 классы 11 групп по 15 человек - 165 человек.

«Промышленный дизайн» для 5 классов 1 группа 15 человек

«Робототехника» 6-7 классы 2 группы по 15 человек – 30 человек.

«Scratch+РОБО» 5 классы 3 группы по 15 человек – 45 человек

«Разработка VR/AR технологий» для 6-7 классов 5 групп по 15 человек – 75 человек

«Геоинформационные технологии» 8 классы – 1 группа – 15 человек.

«Программирование на Python» 9-11 классы – 2 группы по 15 человек - 30 человек.

«Журналистика и газетное дело» - 1 группа 13 человек

«Школьное телевидение» - 3 группы – 42 человека

На осенних, зимних, весенних каникулах в Центре

«Точка роста» были проведены занятия:

«Робототехника» –36 часов педагог Байдакова Алёна Ивановна

Шахматные турниры 12 часов педагог Слипченко

Дмитрий Анатольевич (внутришкольные и с участием обучающихся ООШ №33);

Мероприятия освещали в видео, фото и кор.отчетах обучающиеся курса «Журналистика и газетное дело» и «Видеосъемка» под руководством Тимовской Александры Николаевны;

«VR технологии» 6 часов проводил Кузьмин Дмитрий Иванович в каникулярное время;

Пробные онлайн тестирования по математике и русскому языку ОГЭ, химия ЕГЭ в феврале-марте с использованием оборудования «Точка роста».

Критерии оценки эффективности работы Точки роста

Критерий	Показатель	Индикатор
Охват детей инновационным направлением	Количество детей, занимающихся инновационным направлением	565 человек (450 не повторяющихся) 72%

	Охват детей по программам технической направленности	Количество детей, занимающихся инновационным направлением	375 человек (60%) 1) «Робототехника» для детей 7-11 лет 2) «Робототехника» для детей 12-14 лет 3) «Шахматы» для детей 7-18 лет 4) «Scratch+РОБО» для детей 11-12 лет 5) «Геоинформационные технологии» для детей 12-16 лет 6) «Промышленный дизайн» для детей 11-15 лет 7) «Разработка VR/AR приложений» для детей 12-18 лет
	Охват детей по программам естественно-научной направленности		135 человек (22%) 1 программа «Шахматы» 9 групп
	Охват детей по программам социально-гуманитарной направленности		55 человек (8 %) 2 программы: 1) «Журналистика и газетное дело» 2) «Школьное телевидение» 4 группы
		Наличие сквозных тем в общеобразовательных программах	В предмет Технология введены 3 программы: «Робототехника» для детей 12-14 лет «Геоинформационные технологии» для детей 12-16 лет «Промышленный дизайн» для детей 11-15 лет
	Оригинальность программ Дополнительного образования	Наличие программ дополнительного образования	Перечень программ: 1) «Робототехника» для детей 7-11 лет 2) «Робототехника»

			для детей 12-14 лет 3) «Шахматы» для детей 7-18 лет 4) «Scratch+РОБО» для детей 11-12 лет 5) «Геоинформационные технологии» для детей 12-16 лет 6) «Промышленный дизайн» для детей 11- 15 лет 7) «Разработка VR/AR приложений» для детей 12-18 лет 8) «Журналистика и газетное дело» 9) «Школьное телевидение» 10) «Шахматы»
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

С использованием оборудования «Точка роста»
регулярно проходили мероприятия:

- 1) **Урокцифры**—5 уроков за учебный год в которых
приняли участие 1345 обучающихся с 1 по 11 класс;
- 2) **Онлайн-уроки финансовой грамотности**—20
уроков в течении 2020-2021 учебного года в
которых приняли участие 544 обучающихся с 6 по
11 класс;
- 3) **Онлайн-тестирование** по профориентации на
сайте ИРО23 «Проинформирован-
профориентирован»— 20.03.2021. прошли
57 обучающихся 9 классов, результаты которого
они использовали при написании проектов по
выбору профессии;
- 4) **Онлайн открытые профориентационные уроки**

(встречи с учебными заведениями, социальными партнерами Славянский филиал КубГУ 27.01.2021., Анапский индустриальный техникум», Славянский сельско-хозяйственный техникум «Волдскилс» 19 января 2021 года, Славянский электро-технологический техникум, Усть-Лабинский социально- педагогический колледж 17,18,24,25 февраля 2021);

- 5) **Открытые онлайн-уроки «Проектория»** 8-11 классы просмотрели «Взлетаем» - 108 обучающихся, «Электромонтажник» - 135 обучающихся, «Сварщик» - 94 обучающихся, Большой открытый урок – форум «ПроеКТОрия» - 102 обучающихся;
- 6) **Онлайн-олимпиада с 1 по 6 классы «Я люблю математику».**
С 09.02 по 28.02 – Пробный тур
С 01.03 по 22.03 – Основной тур
Приняли участие 27 обучающихся 6 «В» класса;
- 7) **Открытый урок федерального проекта «Успех каждого ребенка»** национального проекта «Образование» 4.12.2020 – 33 обучающихся;
- 8) **Избирательный диктант** – в нем приняли участие 29 человек 10 класса;
- 9) **Цифровой диктант** – участвовали 210 обучающихся 7-11 классы;
- 10) **Конкурс по технологическому образованию «Технология: новые ступени развития» в 2020»** участвовал педагог дополнительного образования Кузьмин Дмитрий Иванович;
- 11) **Краевой конкурс для педагогов «Самая эффективная Точка роста»** в 2021 году – участвовали педагоги Кузьмин Дмитрий Иванович, Слипченко Дмитрий Анатольевич;
- 12) **Проведенные по плану Центра «Точка роста»**

мероприятия:

- праздник «Золотая осень» - 1-7 классы 200 человек;
- праздник «Новый год» - 1-7 классы 200 человек;
- праздник 23 февраля 1-11 классы – 625 человек;
- праздник 8 марта – 1-11 классы – 625 человек;
- акция «Пасхальные традиции» - 1-7 класс 200 человек;
- тест-драйв велосипедистов 9 мая - отменена по эпидемиологической обстановке в стране;
- акция «76 лет Победы ВОВ» - 50 человек.

Лаборатория «Я поделюсь своим умением» прошла в рамках районного фестиваля технического творчества «Шаг в науку 2021» в котором заняли призовые места: Халезов Дмитрий II место номинация «3D моделирование» и II место Мовчан Александр и Овсянников Дмитрий номинация «Робототехника»

Результаты участия в конкурсах:

№	Основные показатели	2019	2020	2021
1	Достижения обучающихся	0	1	5
2	Достижения педагогов/руководителей	0	1	0
3	Достижения учреждения	0	1	5

- Команда «Питончики»:Здоровец Ульяна, Чуприна Александра, Халезов Дмитрий, Овсянников Дмитрий- приняла участие в краевом инженерном конкурсе по 3D моделированию. Тема: Фандомат.

- Команда: Чуприна Александра и Халезов Дмитрий приняла участие в VI Краевой олимпиаде по 3D моделированию.

- **Халезов Дмитрий** обучающийся 7А класса занял **IV место** в заключительном этапе конкурса

исследовательских проектов школьников в рамках краевой научно-практической конференции «Эврика».

	<p>Проект «Возрождение. Проект восстановления разрушенного храма «Сретения господня» в станице Ивановской Краснодарского края». Октябрь 2020;</p> <p>- Халезов Дмитрий обучающийся 8А класса занял 1 место в районном конкурсе «Шаг в будущее» в разделе геоинформационные технологии проект: «Составление путеводителя по памятным местам боевой славы Октябрьского сельского поселения». Февраль 2021 года;</p> <p>- Мовчан Александр обучающийся 8Б, Овсянников Дмитрий обучающийся 6А, заняли III место в номинации «Робототехника», Халезов Дмитрий обучающийся 8А класса занял II место номинация «3D моделирование» в районном фестивале технического творчества «Шаг в науку 2021»/</p> <p>Фото-отчеты о мероприятиях размещены на сайте МБОУ СОШ №5 http://school5kr.ucoz.ru</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Функции Центра по обеспечению реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового и гуманитарного профилей

№	Функции Центра	Комментарии
1.	Участие в реализации основных общеобразовательных программ в части предметных областей «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности», в том числе обеспечение внедрения обновленного	<ul style="list-style-type: none"> • детальное изучение Концепций предметных областей и внесение корректив в основные общеобразовательные программы и методики преподавания предметных областей «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности», включая интеграцию ИКТ в учебные предметы «Технология», «Информатика», «ОБЖ» . • реализация обновленного содержания общеобразовательных программ в условиях созданных функциональных зон, разработать расписания, графики, скоординированные в

№	Функции Центра	Комментарии
	<p>содержания преподавания основных общеобразовательных программ в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование».</p>	<p>рамках работы не только базовой школы, но школ поселения;</p> <ul style="list-style-type: none"> • с учетом оснащения Центра современным оборудованием организовать функциональные зоны формирования цифровых и гуманитарных компетенций, в том числе в рамках предметной области «Технология», «Информатика», «ОБЖ», определить новые виды образовательной деятельности: цифровые обучающие игры, деятельностные, событийные образовательные практики, квесты, лабораторные практикумы, применение цифровых симуляторов, погружения в виртуальную и дополненную реальность и другие; • формирование в Центре пространства профессиональной ориентации и самоопределения личности (с учетом нового оборудования и возможностей сетевого взаимодействия): 3D-моделирование; робототехника и системы автоматического управления; • изменение методики преподавания предметов через проведение коллективных и групповых тренингов, мастер-классов, семинаров с применением проектных и игровых технологий с использованием ресурсов информационной среды и цифровых инструментов функциональных зон Центра (коворкинг, медиазона и др.); • участие в разработке вариативных модулей технологической подготовки современного производства – инженерно-технологического, агротехнологического, сервис-технологического (сфера услуг) или интегративного модуля изучения содержания учебного материала (например, робототехника).
2.	<p>Реализация программ цифрового и гуманитарного профилей, а также иных программ в рамках</p>	<ul style="list-style-type: none"> • программа «Робототехника» • программа «Промышленный дизайн» • программа «Программирование на Python» • программа «Геоинформационные технологии» • программа «Разработка VR/AR приложений»

№	Функции Центра	Комментарии
	дополнительного образования.	<ul style="list-style-type: none"> • программа «Шахматы» • программа «Scratch» • программа «Журналистика и газетное дело» • программа «Школьное телевидение» • программа «Мультипликация»
3.	Обеспечение создания, апробации и внедрения модели равного доступа к современным общеобразовательным программам цифрового и гуманитарного профилей детям иных населенных пунктов сельских территорий.	<ul style="list-style-type: none"> • апробация по реализации отдельных модулей программ обучения на базе сетевых форм
4.	Внедрение кратковременных форм реализации программ дополнительного образования. Организация внеурочной деятельности в каникулярный период	<ul style="list-style-type: none"> • деятельность Хобби-центра (на каникулах) • программа пришкольного лагеря «Улыбка» • занятия в кружках.
5.	Содействие развитию шахматного образования.	<ul style="list-style-type: none"> • организация мероприятий в Центре по направлению шахматное образование (турниры для всех возрастных групп обучающихся разных уровней, занятия в кружках), привлечение родительской общественности на мероприятиях; • работа многофункциональной зоны - кабинет проектной деятельности обеспечивающая возможность обучения игре в шахматы, проведению матчей, игре в свободное время, осуществление анализа и разбора шахматных партий.
6.	Вовлечение обучающихся и педагогов в проектную деятельность.	<ul style="list-style-type: none"> • разработка и реализация межпредметных проектов в условиях интеграции общего и дополнительного образования в течение учебного года; • занятия научного общества • условия для фиксации хода и результатов

№	Функции Центра	Комментарии
		<p>проектов, выполненных обучающимися, в информационной среде образовательной организации</p> <ul style="list-style-type: none"> • презентация продуктов проектной деятельности <ul style="list-style-type: none"> • форум научно исследовательских и проектных работ обучающихся «Первые шаги в науку»; • участие в системе открытых онлайн уроков «Проектория», «Финансовая грамотность» • фестиваль идей
7.	<p>Обеспечение реализации мер по непрерывному развитию педагогических и управленческих кадров, включая повышение квалификации руководителей и педагогов Центра, реализующих основные и дополнительные общеобразовательные программы цифрового и гуманитарного и социокультурного профилей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • составление плана - графика повышения профессионального мастерства учителей; • повышение квалификации педагогов по методике преподавания новых разделов технологической подготовки (робототехника, лего-конструирование, 3Д-моделирование);
8.	<p>Реализация мероприятий по информированию и просвещению населения в области цифровых и гуманитарных компетенций.</p>	<p>«Школьная жизнь» на сайте школы, «Позитивные новости» в контакте. Онлайн-тестирование ОГЭ и ЕГЭ, пробное онлайн-тестирование по предметам. Всероссийские онлайн диктанты. Всероссийские олимпиады школьников. Профориентация, работа по сетевому взаимодействию с учебными заведениями Краснодарского края. Финансовая грамотность.</p>
9.	<p>Информационное сопровождение учебно-воспитательной деятельности Центра, системы мероприятий с</p>	<ul style="list-style-type: none"> • подготовка информационных материалов о деятельности Центра для размещения на сайте школы и СМИ. • организация проведения Дней открытых

№	Функции Центра	Комментарии
	совместным участием детей, педагогов, родительской общественности, в том числе на сайте образовательной организации и иных информационных ресурсах.	дверей Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

План учебно-воспитательных, внеурочных и социокультурных мероприятий

№ п/п	Наименование мероприятия	Результат	Ответственный	Срок исполнения
1	Праздник «Золотая осень»	Вовлечение обучающихся в совместные проекты, умение презентовать свои увлечения.	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор, родители, педагоги, обучающиеся	Сентябрь-октябрь
2	Осенний оздоровительный лагерь «Улыбка»	Проведение дополнительных занятий центра «Точка роста»	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор, педагоги	Осенние каникулы
3	Праздник «Новый год»	Вовлечение обучающихся в совместные проекты, умение презентовать свои увлечения.	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор, родители, педагоги	1 раз в год
4,5	Праздники «23 февраля» и «8 марта»	Изготовление подарков для членов своей семьи и педагогов-	Заведующий структурным подразделением, педагог-	1 раз в год

№ п/п	Наименование мероприятия	Результат	Ответственный	Срок исполнения
		ветеранов.	организатор, педагоги	
6	Форум научно-исследовательских и проектных работ обучающихся «Первые шаги в науку»	Развитие интеллектуальных, информационных, коммуникационных и творческих способностей обучающихся. Развитие ораторского искусства.	Руководители проектов	апрель
7	Акция «пасхальные традиции»	Вовлечение обучающихся к православным традициям. Создание творческих проектов.	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор, родители, педагоги	апрель
8	Лаборатория «Я поделюсь своим умением»	Презентация деятельности кружка, повышение уровня информированности и о содержании кружка, интереса к участию в деятельности кружка.	Педагоги центра «Точка роста»	Летние каникулы
9	Тест-драйв велосипедов	Повышение уровня безопасности, профилактика ДТП	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор, родители, педагоги	9 мая
10	Акция «77 лет Победы в ВОВ»	Развитие патриотического мышления обучающихся в процессе	Заведующий структурным подразделением, педагог-организатор,	май

№ п/п	Наименование мероприятия	Результат	Ответственный	Срок исполнения
		выполнения проектных работ	родители, педагоги	
11, 12, 13	Шахматный турнир	Развитие интеллектуальных способностей обучающихся.	Учитель дополнительного образования по шахматам	сентябрь-май

Базовый перечень показателей результативности Центра

№ п/п	Наименование индикатора/показателя	Минимальное значение, начиная с 2019 года	Значение по годам			
			2019	2020	2021	2022
1.	Численность детей, обучающихся по предметной области «Технология» на базе Центра (человек)	180	180	182	356	-
2.	Численность детей, обучающихся по предметной области «Физическая культура и основы жизнедеятельности» на базе Центра (человек)	619	618	626	628	-
3.	Численность детей, обучающихся по предметной области «Математика и информатика» на базе Центра (человек)	210	207	362	356	-
4.	Численность детей, охваченных дополнительными общеразвивающими программами на базе Центра, в рамках	317	317	320	450	-
5.	Численность детей, занимающихся шахматами на постоянной основе, на базе Центра (человек)	134	134	135	135	-
6.	Численность человек, ежемесячно использующих инфраструктуру Центра для дистанционного	325	325	625	628	-

	образования (человек)					
7.	Численность человек, ежемесячно вовлеченных в программу социально культурных мероприятий	200	200	438	450	-
8.	Количество проведенных на площадке Центра социокультурных мероприятий	12	12	12	17	
9.	Повышение квалификации педагогов по предмету «Технология», «Информатика», «ОБЖ» ежегодно (процентов)	100%	100%	100%	100%	
10.	Повышение квалификации иных сотрудников Центра «Точка роста» ежегодно (процентов)	100%	100%	100%	100%	

Кадровый состав по реализации деятельности Центра

Категория персонала	Позиция (содержание деятельности)	Ф.И.О.	Должность в школе	Обучение (проходил в рамках проекта)
Управленческий персонал	Заведующий структурным подразделением. Педагог дополнительного образования.	Голенева Наталья Николаевна	Учитель технологии	да
Основной персонал	Педагог дополнительного образования	Слипченко Дмитрий Анатольевич	Учитель физической культуры	да
	Педагог дополнительного образования Педагог-организатор	Кузьмин Дмитрий Иванович	Учитель информатики	да
	-	Мищенко Андрей Эдуардович	Учитель ОБЖ и технологии	да
	Педагог дополнительного образования	Тимовский Сергей Юрьевич	-	да
	Педагог	Байдакова	Учитель	да

	дополнительного образования	Алена Ивановна	начальных классов	
--	-----------------------------	----------------	-------------------	--

Ожидаемые результаты реализации программы

Успешно действующий Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» позволит:

1. Охватить 70% обучающихся, осваивающих основную образовательную программу по предметным областям «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности» и дополнительными образовательными программами цифрового и гуманитарного профилей, преподаваемых на базе центра «Точка роста»;
2. Выполнять функцию общественного пространства для развития общекультурных компетенций, цифрового и шахматного образования, проектной деятельности, творческой самореализации участников.

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. 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.

В программу учебного курса заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайн-менеджера. В процессе разработки проекта, обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, макетирование, трёхмерное моделирование, визуализацию, конструирование, прототипирование, испытание полученной модели, оценку работоспособности созданной модели. В процессе обучения производится акцент на составление технических текстов, а также на навыки устной и письменной коммуникации и командной работы.

Предполагается, что обучающиеся овладеют навыками в области дизайн-эскизирования, трёхмерного компьютерного моделирования.

Программа учебного курса **«Разработка VR/AR приложений»** даёт необходимые компетенции для дальнейшего углублённого освоения дизайнерских навыков и методик проектирования. Основными

направлениями в изучении технологий виртуальной и дополненной реальности, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках модуля, станут начальными знаниями о разработке приложений для различных устройств, основы компьютерного зрения, базовые понятия 3D-моделирования.

Через знакомство с технологиями создания собственных устройств и разработки приложений у обучающихся будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции.

Освоение этих технологий подразумевает получение ряда базовых компетенций, владение которыми критически необходимо любому специалисту на конкурентном рынке труда в STEAM-профессиях

(STEAM - онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ). STEAM-профессии, это профессии связанные с разработкой, распространением, обслуживанием компьютерных игр, программ, карт.

Цель программы: формирование уникальных (Hard-, Soft-, NEWS - инновации компьютерных и сетевых технологий) компетенций по работе с VR/AR-технологиями через использование кейс-технологий.

Задачей программы является объяснение базовых понятий сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;

Программа учебного курса **«Геоинформационные технологии»** позволяет сформировать у обучающихся устойчивую связь между информационным и технологическим направлениями в основе реальных пространственных данных, таких как аэрофотосъемка, космическая съемка, 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)

Учебный курс **«Основы программирования на языке Python»** направлен на изучение основ программирования на языке Python и программирование автономных квадрокоптеров.

В рамках курса **«Основы программирования на языке Python»** направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично

развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в командной области информационных и аэротехнологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Цель программы: освоение Hard- и Soft-компетенций обучающимися в области программирования и аэротехнологий через использование кейс-технологий.

Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.

Обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.

Учебный курс «Основы программирования на языке Python» представляет собой самостоятельный модуль и содержит необходимые темы из курса информатики и физики.

В рамках курса **«Робототехника»**. В результате обучения обучающиеся освоят влияние технологической деятельности человека на окружающую среду и здоровье; область применения и назначение инструментов, различных машин, технических устройств (в том числе компьютеров); основные источники информации; виды информации и способы её представления; основные информационные объекты и действия над ними; назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации; правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером. Основные компоненты конструкторов ЛЕГО; конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов; компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования; виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе; основные приемы конструирования роботов; конструктивные особенности различных роботов; как передавать программы; как использовать созданные программы; самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.); создавать реально действующие модели роботов при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу; создавать программы на компьютере для различных роботов; корректировать программы при необходимости; демонстрировать технические возможности роботов.

Учебный курс «Scratch»

Благодаря использованию **технологии Scratch**, обучающиеся получают возможность:

- постепенно учиться программированию и познакомиться с **технологией параллельного программирования** (что обеспечивает более лёгкое систематическое изучение этой дисциплины впоследствии и обогащает обучающихся новыми плодотворными идеями) и **технологией событийного программирования**;
- реализовать свои творческие порывы;
- участвовать в **интерактивном процессе создания игр и анимирования** разнообразных историй;
- получать навыки общения в IT-сообществе, что создает условия для подготовки обучающихся к активной жизни в информационном обществе (в сети Интернет функционирует Scratch-сообщество);
- получать живой отклик от единомышленников при обмене проектами в Сети (в том числе с использованием **телекоммуникационных технологий и Интернет-ресурсов**).

Когда обучающиеся создают проекты в среде Scratch, они осваивают множество **навыков XXI века**, которые будут необходимы для успеха:

- творческое мышление;
- ясное общение;
- системный анализ;
- **беглое использование технологий**;
- эффективное взаимодействие;
- проектирование;
- постоянное обучение.

Работая над проектами в Scratch, обучающиеся имеют возможность выучить важные вычислительные концепции, такие как повторения, условия, переменные, типы данных, события, процессы и выразить себя в компьютерном творчестве.

Scratch позволяет создавать проекты, которые интересны различным возрастным группам:

- музыкальный проект;
- анимация;
- комикс;
- интерактивная игра;
- графика;
- учебная динамичная и интерактивная презентация;

- учебная модель, демонстрационный эксперимент;
- обучающая программа;
- учебный интерактивный тест.

Планируемые результаты Учебного курса «Школьное телевидение»:

- выстраивать работу с композицией;
- вести видеосъемку;
- брать интервью;
- составлять репортажи;
- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- создавать слайды;
- изменять настройки слайдов;
- создать анимацию текста, изображения;
- технологии создания и редактирования графических объектов, особенностям растровой графики;
- использовать возможности графического редактора и управляющих элементов;
- технологии работы с каждым объектом презентации работать в программе AdobePremiere;
- правилам безопасной работы с фото и видео аппаратурой.

Учебный курс «Журналистика и газетное дело» направлен на изучение:

- проблемного изложения теоретического материала, в частности, таких, например, вопросов, как «Жанры публицистики», «Заметка», «Репортаж», «Интервью», «Статья», «Очерк», «Рецензия» и др.;
- самостоятельного наблюдения учащихся над текстом с целью решения поставленных перед ними различного рода задач, в т. ч. и проблемного характера;
- совершенствования рукописи с определённой точки зрения. (Например, с т.з. раскрытия основной мысли текста или его построения. При этом используется коллективное или самостоятельное редактирование);
- рецензирования, в т.ч. взаимное рецензирование (устное и письменное), выполненных учащимися работ;
- сообщения учащихся как результат проведённых наблюдений над произведением писателя, публициста;
- устных высказываний (рассказы, отзывы, рецензии, доклады);
- завершение каждой темы творческой работой (планы сочинений, конспекты высказываний, альманахи на определённую тему, бюллетени, стенгазеты, заметки в газете и т. п.).

Учебный курс «Мультипликация» направлен на изучение создания мультфильмов в различных техниках мультипликации (пластилиновой,

рисованной, кукольной и т.д.). Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности в области создания мультипликационных фильмов, получат много новой интересной информации в данной области. Это еще один механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Программы центра «Точка роста»

Программа учебного курса «**Геоинформационные технологии**»

Введение в основы геоинформационных систем и пространственных данных.

Обучающиеся познакомятся с различными современными геоинформационными системами. Узнают, в каких областях применяется геоинформатика, какие задачи может решать, а также как обучающиеся могут сами применять её в своей повседневной жизни.

Урок работы с ГЛОНАСС.

Обучающиеся базово усвоят принцип позиционирования с помощью ГНСС. Узнают, как можно организовать сбор спутниковых данных, как они представляются в текстовом виде и как их можно визуализировать.

Выбор проектного направления и распределение ролей.

Выбор проектного направления. Постановка задачи. Исследование проблематики. Планирование проекта. Распределение ролей.

Устройство и применение беспилотников.

Обучающиеся познакомятся с историей применения БАС. Узнают о современных БАС, какие задачи можно решать с их помощью. Узнают также основное устройство современных БАС.

Основы съёмки с беспилотников.

Обучающиеся узнают, как создаётся полётное задание для БАС. Как производится запуск и дальнейшая съёмка с помощью БАС. А также какие результаты можно получить и как это сделать (получение ортофотоплана и трёхмерной модели).

Углублённое изучение технологий обработки геоданных.

Автоматизированное моделирование объектов местности с помощью AgisoftPhotoScan.

Сбор геоданных.

Аэрофотосъёмка, выполнение съёмки местности по полётному заданию.

Обработка и анализ геоданных.

Создание 3D-моделей.

Изучение устройства для прототипирования.

Ознакомление с устройствами прототипирования, предоставленными обучающимся. Обучающиеся узнают общие принципы работы устройств, а также когда они применяются и что с их помощью можно получить.

Подготовка данных для устройства прототипирования.

Подготовка 3D-моделей, экспорт данных, подготовка заданий по печати.

Прототипирование.

Применение устройств прототипирования (3D-принтер).

Построение пространственных сцен.

Дополнение моделей по данным аэрофотосъёмки с помощью ручного моделирования и подготовка к печати на устройствах прототипирования.

Подготовка презентаций.

Изучение основ в подготовке презентации. Создание презентации.

Подготовка к представлению реализованного прототипа.

Защита проектов.

Представление реализованного прототипа.

Программа учебного курса «Промышленный дизайн»

Кейс «Объект из будущего»

Знакомство с методикой генерирования идей с помощью карты ассоциаций.

Применение методики на практике. Генерирование оригинальной идеи проекта.

Формирование команд. Построение карты ассоциаций на основе социального и технологического прогнозов будущего. Формирование идей на базе многоуровневых ассоциаций. Проверка идей с помощью сценариев развития и «линз» (экономической, технологической, социально-политической и экологической). Презентация идеи продукта группой.

Изучение основ скетчинга: инструментарий, постановка руки, понятие перспективы, построение простых геометрических тел. Фиксация идеи проекта в технике скетчинга. Презентация идеи продукта группой.

Создание макета из бумаги, картона и ненужных предметов. Упаковка объекта, имитация готового к продаже товара. Презентация проектов по группам.

Изучение основ скетчинга: понятие света и тени; техника передачи объёма. Создание подробного эскиза проектной разработки в технике скетчинга.

Примечание: при наличии оборудования можно изучать технику маркерного или цифрового скетча.

Кейс «Пенал»

Понятие функционального назначения промышленных изделий. Связь функции и формы в промышленном дизайне. Анализ формообразования (на примере школьного пенала). Развитие критического мышления, выявление неудобств в пользовании промышленными изделиями. Генерирование идей по улучшению промышленного изделия. Изучение основ макетирования из бумаги и картона. Представление идеи проекта в эскизах и макетах.

Формирование команд. Анализ формообразования промышленного изделия на примере школьного пенала. Сравнение разных типов пеналов (для сравнения используются пеналы обучающихся), выявление связи функции и формы.

Выполнение натуральных зарисовок пенала в технике скетчинга.

Выявление неудобств в пользовании пеналом. Генерирование идей по улучшению объекта. Фиксация идей в эскизах и плоских макетах.

Создание действующего прототипа пенала из бумаги и картона, имеющего принципиальные отличия от существующего аналога.

Испытание прототипа. Внесение изменений в макет. Презентация проекта перед аудиторией.

Кейс «Космическая станция»

Знакомство с объёмно-пространственной композицией на примере создания трёхмерной модели космической станции.

Понятие объёмно-пространственной композиции в промышленном дизайне на примере космической станции. Изучение модульного устройства космической станции, функционального назначения модулей.

Основы 3D-моделирования: знакомство с интерфейсом программы Fusion 360 (Blender,...), освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.

Создание трёхмерной модели космической станции в программе Fusion 360 (Blender,...).

Изучение основ визуализации в программе Fusion 360 (Blender,...), настройки параметров сцены. Визуализация трёхмерной модели космической станции.

Кейс «Как это устроено?»

Изучение функции, формы, эргономики, материала, технологии изготовления, принципа функционирования промышленного изделия.

Формирование команд. Выбор промышленного изделия для дальнейшего изучения. Анализ формообразования и эргономики промышленного изделия.

Изучение принципа функционирования промышленного изделия. Разбор промышленного изделия на отдельные детали и составные элементы.

Изучение внутреннего устройства.

Подробная фотофиксация деталей и элементов промышленного изделия.

Подготовка материалов для презентации проекта (фото- и видеоматериалы).

Создание презентации. Презентация результатов исследования перед аудиторией.

Кейс «Механическое устройство»

Изучение на практике и сравнительная аналитика механизмов набора LEGO Education «Технология и физика». Проектирование объекта, решающего

насушную проблему, на основе одного или нескольких изученных механизмов.

Введение: демонстрация и диалог на тему устройства различных механизмов и их применения в жизнедеятельности человека.

Сборка выбранного на прошлом занятии механизма с использованием инструкции из набора и при минимальной помощи наставника.

Демонстрация работы собранных механизмов и комментарии принципа их работы. Сессия вопросов-ответов, комментарии наставника.

Введение в метод мозгового штурма. Сессия мозгового штурма с генерацией идей устройств, решающих насущную проблему, в основе которых лежит принцип работы выбранного механизма.

Отбираем идеи, фиксируем в ручных эскизах.

3D-моделирование объекта во Fusion 360 (Blender, ...)

3D-моделирование объекта во Fusion 360 (Blender, ...), сборка материалов для презентации.

Выбор и присвоение модели материалов. Настройка сцены. Рендеринг.

Сборка презентации в Readymag, подготовка защиты.

Защита командами проектов.

Программа учебного курса **«Основы программирования на языке Python»**

Кейс 1. «Угадай число»

При решении данного кейса обучающиеся осваивают основы программирования на языке Python посредством создания игры, в которой пользователь угадывает число, заданное компьютером.

Программа затрагивает много ключевых моментов программирования: конвертирование типов данных, запись и чтение файлов, использование алгоритма деления отрезка пополам, обработка полученных данных и представление их в виде графиков.

Кейс 2. «Спаси остров»

Кейс позволяет обучающимся поработать на языке Python со словарями и

списками; изучить, как делать множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление, создать уникальный дизайн будущей игры.

Кейс 3. «Калькулятор»

При решении данного кейса учащиеся создают первое простое приложение калькулятор: выполняют программную часть на языке программирования Python и создают интерфейс для пользователя при помощи библиотеки Tkinter.

Кейс 4. Программирование автономных квадрокоптеров

Роевое взаимодействие роботов является актуальной задачей в современной робототехнике. Квадрокоптеры можно считать летающей робототехникой. Шоу квадрокоптеров, выполнение задания боевыми беспилотными летательными аппаратами - такие задачи решаются с помощью применения алгоритмов роевого взаимодействия.

Данный кейс посвящен созданию шоу коптеров из 3х бп/ла выполняющих полет в автономном режиме. Обучающиеся получают первые навыки программирования технической системы на языке Python. Познакомятся с алгоритмами позиционирования устройств на улице и в помещении, а также узнают о принципах работы оптического распознавания объектов.

Программа учебного курса «Разработка VR/AR приложений»

Кейс 1. Проектируем идеальное VR-устройство

В рамках первого кейса (34 ч) обучающиеся исследуют существующие модели устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют проектную задачу — конструируют собственное VR-устройство. Обучающиеся исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Обучающиеся смогут собрать собственную модель VR-гарнитуры: спроектировать, смоделировать, вырезать/распечатать на 3D-принтере

нужные элементы, а затем протестировать самостоятельно разработанное устройство.

Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения

После формирования основных понятий виртуальной реальности, получения навыков работы с VR-оборудованием в первом кейсе (34 ч), обучающиеся переходят к рассмотрению понятий дополненной и смешанной реальности, разбирают их основные отличия от виртуальной. Создают собственное AR-приложение (augmented reality — дополненная реальность), отрабатывая навыки работы с необходимым в дальнейшем программным обеспечением, навыки дизайн-проектирования и дизайн-аналитики.

Обучающиеся научатся работать с крупнейшими репозиториями бесплатных трёхмерных моделей, смогут минимально адаптировать модели, имеющиеся в свободном доступе, под свои нужды. Начинается знакомство со структурой интерфейса программы для 3D-моделирования (по усмотрению наставника — 3ds Max, Blender 3D, Maya), основными командами. Вводятся понятия «полигональность» и «текстура».

Программа учебного курса «Робототехника»

Поколения роботов. История развития робототехники. Применение роботов. Конструктор LEGO education 9686, 9641, 9580. Основные детали конструктора. Установка программного обеспечения. Системные требования. Интерфейс ПО LEGO education. Самоучитель. Мой портал. Панель инструментов. Палитра команд. Рабочее поле. Окно подсказок. Панель конфигурации. Пульт управления роботом. Первые простые программы. Передача и запуск программ. Тестирование робота. Испытание роботов. Движение, повороты и развороты. Воспроизведение звуков и управление звуком. Движение робота с ультразвуковым датчиком и датчиком касания. Обнаружение роботом черной линии и движение вдоль черной линии. Проектная деятельность. Конструирование моделей роботов. Программирование. Испытание роботов. Презентация проектов роботов. Выставка роботов. Соревнование роботов.

Программа учебного курса «Scratch»

Знакомство со средой программирования Scratch

Элементы окна среды Scratch. Объекты. Гибкость интерфейса при управлении объектами. Работа с объектами. Закладка среды «Костюмы»/«Фоны».

Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация .

Анимация с использованием команд движения и звука. Работа с несколькими объектами. (Поля, методы). Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры». Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль». Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы». Блок «Переменные». Блок рисования «Перо». Анимирование сцены, фоновый звук.

Программа учебного курса «Школьное телевидение» Модуль «Медиакультура».

Откуда люди узнают о том, что происходит в их городе, стране, в мире.

Фотография. Какие бывают фотографии - первое представление о видах и жанрах фотографии (пейзаж, портрет, жанровый снимок). Фотография и картина - чем они отличаются. Работа с фотографией.

Звукозапись. Прослушивание в звукозаписи стихов, сказок, песен для детей, музыки из мультипликационных фильмов. Запись чтения детьми любимых стихов, звуковых писем.

Кино. Работа над восприятием и навыками анализа фильма. Развитие внимания к внешнему облику героев (выражение лица, походка, мимика, костюм), месту действия (природа, интерьер). Характеристика героя (поведение, поступки, характер. Монтаж в фильме. Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла. Работа по формированию навыков восприятия мультипликационного фильма.

Телевидение. Первое представление о видеозаписи. Телевизионная программа и навыки планирования своих просмотров. Телевидение как домашнее кино.

Видео. Видеосъемка и видео воспроизведение (видеопокказ). Когда они используются. Видеомагнитофон и видеокамера. Творческая работа: съемки небольших видеосюжетов.

Видеосъемка. Первые представления о видео как средстве фиксации, сохранения и тиражировании произведения экрана. Видеосъемка. Работа с использованием экранных искусств.

Модуль «Мир мультимедиа технологий».

Мультимедиа технологии – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Компьютерная графика. Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование

рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint.

Создание фильмов с помощью киностудии WindowsLive. Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - MovieMaker. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Основы работы с фото и видео камерой. Исторический ракурс. Устройство фото и видеокамеры. Правила фото и видеосъемки, уход за фото и видеоаппаратурой.

Фото и видеосъемка. Фоторепортажи. Беседы и интервью. Оформление полученного материала

Модуль «Оператор-режиссер авторского Видео».

Основы операторского мастерства. Проведение пробной видеосъемки для выработки навыков работы с видеокамерой. Композиция кадра. Анализ отснятого материала. Кадрирование. Содержание кадра. Драматургический сюжет в кадре. Оптические искажения. Ракурс. Крупность планов. Панорама, трансфокация, перевод фокуса. Субъективная и объективная камеры. Внутрикадровый монтаж. Видеосъемка этюдов. Анализ отснятого материала.

Основы видеомонтажа. История монтажных теорий. Композиция телевизионной передачи. Специальные эффекты. Компьютерная обработка видеоизображения.

Основы аудио-монтажа. Звуковое решение телевизионных программ. Роль музыки в современном телевидении. Внутрикадровая и закадровая музыка. Единство музыкального решения. Единство стиля музыкального решения. Единство стиля музыки и изобразительного решения.

Творческий синтез. Систематизация и закрепление пройденного материала. Индивидуальные консультации по авторской работе. Защита работ. Содержание курса составляет освоение ИКТ — компетентными учащимися освоение двух видеопрограмм: 1. WindowsMovieMaker; 2. Pinacl - Studio HD.

Программа учебного курса «Журналистика и газетное дело»

1 Раздел. Основы журналистики

Основные специальности журналиста (корреспондент, репортер, комментатор, фотокорреспондент).

Печатные издания Красноармейского района Краснодарского края.

Атрибуция, аббревиатура, абзац, аннотация, апрош, библиография, дедукция,

жанр и др.

Словарь терминов для начинающих газетчиков:

Бордюр, буклет, верстка, виньетка, воздух, выпускающий редактор, выходные данные, вычитка, гарнитура, графика загон, заставка, заголовочный комплекс, индукция, инверсия, интерлиньяж, клише, корректура, колонка, колонтитул, композиция, курсив, концепция, логотип, макет, маркер, оригинал, оригинал-макет, разворот, разрядка, респондент, рубрика, тема, тематическая (целевая) полоса, тематическая подборка, формат, «фонарь» (буквица), шапка, шрифт, экспедиция и др.

Бордюр, буклет, верстка, виньетка, воздух, выпускающий редактор, выходные данные, вычитка, гарнитура, графика загон, заставка, заголовочный комплекс, индукция, инверсия, интерлиньяж, клише, корректура, колонка, колонтитул, композиция, курсив, концепция, логотип, макет, маркер, оригинал, оригинал-макет, разворот, разрядка, респондент, рубрика, тема, тематическая (целевая) полоса, тематическая подборка, формат, «фонарь» (буквица), шапка, шрифт, экспедиция и др.

Программа учебного курса «Мультипликация»

Учащиеся создают мультфильмы в различных техниках мультипликации (пластилиновой, рисованной, кукольной и т.д.). Занятия в объединении дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей

I. Введение в искусство мультипликации.

Знакомство с техническим и программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, документ-камерой, webкамерой, монтажным столом, штативом, светом. Правила и этапы создания персонажа. Основы композиции, основы анатомии людей, животных. Понятие модельного листа.

II. Пластилиновая анимация

Знакомство особенностями пластилиновой мультипликации. Виды пластилиновой мультипликации. Правила работы с инструментами и материалами. Правила создания пластилинового персонажа (марионетки). Способы лепки.

III. Рисованная анимация.

Знакомство особенностями рисованной мультипликации. Виды рисованной

анимации. Правила работы с инструментами и материалами. Правила создания персонажа (марионетки) Способы создания декораций.

IV. **Кукольная анимация**

Правила создания персонажа (марионетки) Способы создания декораций.

Как выбрать или написать историю для кукольной мультипликации.

Движение куклы. Способы создания декораций.

V. **Творческая мастерская**

Выбор техники исполнения мультфильма. Работа над этапами проекта.

Создание мультфильма в выбранной технике

УЧЕБНЫЙ ПЛАН МБОУ СОШ №5
Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка
роста»
на 2021-2022 учебный год

Предметные области		Класс											
		1а в	2а б	3а в	4а в	5а в	6а в	7а в	8а б	9а б	10	11	Ито г
Урочная деятельность													
Математика и информатика	Информатика	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	9
Технология	Технология (Точка роста)	1	1	1	1	2	2	2	1	-	-	-	31
Физическая культура и ОБЖ	ОБЖ	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	6
	Проектная деятельность	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	2
	Индивидуальный проект	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
		3	2	3	3	6	6	9	6	6	3	2	49
Внеурочная деятельность(кружки)													
ОБЖ	Дорога без опасности	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	4
	Юный пожарный							1					1
	Юный инспектор дорожного движения	-	-	-	-	1	1			-	-	-	2
	Волонтеры									1			1
		1	1	1	1	1	1	1		1			8

УЧЕБНЫЙ ПЛАН МБОУ СОШ №5
Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка
роста»
на 2021-2022 учебный год

Дополнительное образование

№ п/п	Наименование доп.занятий	Класс											И то г
		1а в	2а б	3а в	4а в	5а в	6а в	7а бв	8а б	9а б	1 0	1 1	
1.	«Разработка VR/AR приложений»	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	3
2.	«Робототехника»	1	1	1	1	-	2	2	-	-	-	-	8
3.	«Scratch»	1	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	5
4.	«Программирова ние на Python»	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	4
5.	«Геоинформацион ные технологии»	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	4
6.	«Промышленный дизайн»	-	-	-	-	2	-	2	-	-	-	-	4
7.	«Шахматы»	1	1	1	1	1	1	1				7	
8.	«Школьное телевидение»	1				1	-	1	-	1	-	-	4
9.	«Журналистика и газетное дело»	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	-	3
10.	«Мультипликация »	-	-	-	-	1	-	1	1	-	-	-	3
Итого:		4	4	4	4	6	7	7	4	6	4	3	45
11.	Социокультурные мероприятия	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	12

Типовой план (дорожная карта) первоочередных действий по созданию и функционированию Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

№	Наименование мероприятия	Результат	Сроки
1.	Организация набора детей, обучающихся по программам Центра.	Приказы о зачислении обучающихся	Август
2.	Организация набора детей, обучающихся по программам Центра в системе АИС «Навигатор»	Обработка заявок, формирование групп	Август-сентябрь
3.	Реализация программ центра «Точка роста»	Разработка/корректировка: программ.	Август 2021 в течение года
4.	Зачисление детей в группы в системе АИС «Навигатор»	Формирование групп, зачисление детей в «Навигатор» по приказу школы.	Сентябрь
5.	Работа центра в соответствии с планом работы и расписанием	Проведение занятий по расписанию	Сентябрь-август
6.	Повышение квалификации (профмастерства) сотрудников и педагогов Центров, в том числе по новым технологиям преподавания предметной области «Технология», «Информатика», «ОБЖ»: 1. Анализ кадрового состава Центров 2. Обеспечение участия педагогов и сотрудников в повышении квалификации на онлайн платформе 3. Обеспечение участия педагогического состава в очных курсах повышения квалификации, программах переподготовки кадров	Представление информации о кадровом составе Свидетельство о повышении квалификации Отчет по программам переподготовки кадров	Сентябрь 2021 – август 2022

Материально-техническое обеспечение

№	Оборудование наименование	Кол-во
1.	Видеокамера	1
2.	Видеокамера Rekam DVC-340	1
3.	Воротник шейный	1
4.	Зеркальный фотоаппарат CANON EOS 2000D kit	1
5.	Интерактивная панель Prestigio MULTIBOARD 65" L-SERIES	1
6.	Канцелярские ножи	5
7.	Карта памяти micro SDXC UHS-I U1 KINGSTON Canvas Select 64 ГБ	1
8.	Квадрокоптер «TELLO»	3
9.	Квадрокоптер DJI Mavic Air Flame	1
10.	Клеевой пистолет с комплектом запасных стержней	3
11.	Комплект для обучения шахматам	3
12.	Конструктор для практико-ориентированного изучения устройства и принципов работы механических моделей	3
13.	Микрофон LANE LM-510, стойка в комплекте	1
14.	Многофункциональный инструмент (мультитул)	2
15.	МФУ HP Аккумуляторная дрель-винтоверт	2
16.	Набор бит	1
17.	Набор имитаторов травм и поражений	1
18.	Набор пилок для лобзика	2
19.	Ноутбук тип 1	1
20.	Ноутбук тип 2	10
21.	Ноутбук тип 3	1
22.	Планшет APPLE Ipad 2018	1
23.	Принтер	1
24.	Ручной лобзик 200мм	5
25.	Ручной лобзик 300мм	3

26.	Система виртуальной реальности	1
27.	Табельные средства для оказания первой медицинской помощи	1
28.	Тренажер-манекен для отработки приемов удаления инородного тела из верхних дыхательных путей	1
29.	Тренажер-манекен для отработки сердечно-легочной реанимации	1
30.	Цифровой штангенциркуль	3
31.	Шина лестничная	1
32.	Электролобзик	2
33.	3D принтер	1

№	Мебель наименование	Кол-во
1.	Полка напольная для учебно-наглядных пособий	1
2.	Пуф	3
3.	Пуф	3
4.	Стол	3
5.	Стол	2
6.	Стол для учебной деятельности	14
7.	Стол для учебной деятельности	1
8.	Стол для учебной деятельности	12
9.	Стол для учителя	1
10.	Стол шахматный	3
11.	Стул	6
12.	Стул	30
13.	Стул	4
14.	Стул+столик	12
15.	Табурет к шахматному столу	6
16.	Тумба выкатная с выдвижными ящиками	1
17.	Тумба выкатная с выдвижными ящиками	1
18.	Шкаф для учебно-наглядных пособий	2
19.	Шкаф для учебно-наглядных пособий	2
20.	Шкаф для учебно-наглядных пособий	3