

**Дополнительные общеразвивающие программы,
реализуемые на базе «IT-CUBE» в г. Усинске в 2022-2023 уч. году**

| № п/п | Дополнительная общеразвивающая программа | Срок реализации | Возраст учащихся | Аннотация программы |
|----------|--|--------------------|---------------------|---|
| 1. | Основы алгоритмики и логики | 1 год | 7 — 12 лет | Цель программы: создание условий для формирования алгоритмического мышления учащихся творческих способностей, аналитических и логических компетенций используя инструменты среды Scratch. |
| 2. | Программирование роботов | 1 год | 7 — 12 лет | Цель программы: создание условий развитие алгоритмического мышления обучающихся, их творческих способностей, аналитических и логических компетенций, а также пропедевтика будущего изучения программирования роботов на одном из современных языков. |
| 3. | Мобильная разработка | 1 год | 11 – 18 лет | Цель программы: создание условий для формирования умений и навыков создания простых мобильных приложений для ОС Андроид на базе визуального конструктора среды AppInventor, а также развитие алгоритмического мышления учащихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций. |

| | | | | |
|----|--|-------|-------------|--|
| 4. | Программирование на Java | 1 год | 13 — 18 лет | Цель программы: создание условий для формирования компетенций в области современного программирования, включающего в себя разработки мобильных приложений на языке Java. |
| 5. | Программирование на языке Python | 1 год | 13 — 18 лет | Цель программы: создание условий для формирования творческой личности, обладающей информационными компетенциями, владеющей базовыми понятиями теории алгоритмов, умеющей разрабатывать эффективные алгоритмы и реализовывать их в виде программы, написанной на языке программирования Python. |
| 6. | Разработка VR/AR приложений (виртуальной и дополненной реальности) | 1 год | 12 — 18 лет | Цель программы: создание условий для формирования у учащихся цифровых компетенций в области применения виртуальной и дополненной реальности, а именно понимание различий между виртуальной и дополненной реальностью, формирование навыков работы с программными средами для виртуальной и дополненной реальности, развитие творческих способностей, формирование навыков проектной деятельности, а также умения работать в команде. |