



Министерство образования и науки Смоленской области

областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

**«Смоленская областная технологическая академия»  
(ОГБПОУ СОТА)**

Россия, 214000, г. Смоленск, ул. Ленина, д.37 Тел.: +7 4812 38-32-13 Факс: +7 4812 38-44-72;

e-mail: smolpoliteh@yandex.ru [it-cube.smolensk@mail.ru](mailto:it-cube.smolensk@mail.ru)

Сайт: <http://www.spk.edu.ru> <https://it-cube67.ru>



**Правила приема на обучение по дополнительным общеобразовательным  
общеразвивающим программам  
центра цифрового образования детей «IT-куб»**

	<i>Должность</i>	<i>Фамилия/ Подпись</i>	<i>Дата</i>
<b>Разработано</b>	Заместитель руководителя по учебной работе центра цифрового образования детей «IT-куб»	Кубракова И. В. 	16.04.2026 г.
<b>Согласовано</b>	Руководитель центра цифрового образования детей «IT-куб»	Кудрявцева Т. В. 	07.04.2026 г.

Смоленск, 2026

## **I. Общие положения**

1. Правила приема на обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам (далее – Правила) регламентируют условия приема обучающихся в Центр цифрового образования детей «IT-куб» (далее – Центр) как структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Смоленская областная технологическая академия» (далее – ОГБПОУ СОТА, Учреждение).

2. Настоящие правила разработаны в соответствии с:

- Конституцией Российской Федерации;
- Федеральным законом РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральным законом РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом РФ от 27.07.2010 №210-ФЗ «Об организации предоставления государственных и муниципальных услуг»;
- Федеральным законом РФ от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка и организации, и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изменениями и дополнениями от 30 августа 2024 г., 24 декабря 2025 г.)
- Уставом ОГБПОУ СОТА.

3. Прием обучающихся в Центр проводится на принципах равных условий приема для всех поступающих, за исключением лиц, которым в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» предоставлены особые права (преимущества) при приеме на обучение.

4. При приеме обучающихся Центр обязан ознакомить поступающего и (или) его законных представителей с Уставом ОГБПОУ СОТА, с лицензией на осуществление образовательной деятельности, с образовательными программами и другими документами, регламентирующими организацию и осуществление образовательной деятельности, права и обязанности обучающихся. При проведении приема на конкурсной основе поступающему предоставляется также информация о проводимом конкурсе и об итогах его проведения.

5. Расписание учебных занятий Центра формируется исходя из соблюдения благоприятного режима труда и отдыха обучающихся и с учетом занятости педагогических работников. Также учитываются пожелания законных представителей несовершеннолетних обучающихся и возрастные особенности обучающихся.

## **II. Организация приема обучающихся в Центр**

1. На обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам принимаются все желающие по всем возрастным категориям, предусмотренным соответствующими образовательными программами Центра.

2. Количество мест для обучения по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, возрастные категории обучающихся, сроки реализации программ и условия проведения конкурсного отбора определяются Центром ежегодно, не позднее 20 апреля (Приложение №1).

3. Центр вправе осуществлять прием граждан на обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам сверх установленного

Учредителями (Правительством Смоленской области, Министерством образования и науки Смоленской области) за плату на одинаковых при оказании одних и тех же услуг условиях.

4. Информация о реализуемых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах, сроках приема заявлений, количестве мест, наличии вакантных мест, перечень необходимых документов для приема, информация о стоимости обучения по программам (при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ за счет средств физических и юридических лиц) размещается на официальном сайте Центра и официальной группе Центра в социальной сети ВКонтакте.

5. Основанием для приема обучающихся в Центр является: заявка, поданная на официальном сайте Центра; заявление заявителя, поданного непосредственно в Центр при предъявлении документа, удостоверяющего личность заявителя, документа, удостоверяющего личность несовершеннолетнего и перечень документов, утвержденный настоящими Правилами (Приложение №2):

- медицинская справка о состоянии здоровья с заключением о возможности заниматься в группе по избранному профилю;

- копия документов, удостоверяющих личность ребенка (свидетельство о рождении ребенка, при достижении 14 лет - копия паспорта);

- копия СНИЛС;

- согласие заявителя на фото и видео съемку;

- согласие заявителя на обработку персональных данных.

6. Заявителями на зачисление в Центр являются:

- законные представители (родители, усыновители, опекуны) несовершеннолетних граждан от 5 лет до 18 лет;

- несовершеннолетние граждане в возрасте от 14 до 18 лет при письменном согласии их родителей (законных представителей).

7. В приеме на обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам может быть отказано только при отсутствии свободных мест. В случае необоснованного отказа в приеме законные

представители несовершеннолетнего гражданина, желающего быть зачисленным в Центр, вправе обжаловать данное решение.

8. Подача заявки на официальном сайте Центра осуществляется путем заполнения формы в разделе «Запись на обучение». Прием заявок на сайте начинается не позднее 10 мая. Прием заявлений и иных документов в Центр осуществляется в период с 17 до 31 августа (по отдельным программам в срок до 1 октября). Дополнительный прием обучающихся в течение учебного года осуществляется только при наличии свободных мест в группах. При реализации краткосрочных образовательных программ комплектование групп может осуществляться в течение учебного года.

9. Иностранцы граждане пользуются в Российской Федерации правом на получение дополнительного образования наравне с гражданами Российской Федерации.

10. Иностранцы граждане и лица без гражданства, в том числе соотечественники за рубежом, все документы представляют на русском языке или вместе с заверенным в установленном порядке переводом на русский язык.

11. Зачисление обучающихся на дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы Центра производится приказом руководителя Учреждения, не позднее 1 сентября.

12. В случае приема обучающихся на обучение за счет средств физических и (или) юридических лиц изданию приказа о зачислении лица на обучение предшествует заключение договора об образовании.

13. При поступлении в Центр обучающийся имеет право на обучение по одной из программ Центра. При этом допускается обучение на других программах за счет средств физических и (или) юридических лиц.

14. Прием в Центр по отдельным образовательным программам осуществляется по результатам конкурсного отбора. Результаты конкурсного отбора оформляются в виде протокола (Приложение №3).

15. Права и обязанности обучающихся, зачисленных в Центр, законных представителей определяются Уставом ОГБПОУ СОТА и иными нормативными документами, предусмотренными локальными актами Учреждения.

16. Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов Центр организует образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, адаптированным образовательным программам (при необходимости) с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

17. Занятия с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами могут быть организованы как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах, подгруппах (при необходимости).

18. Место за обучающимся в Центре сохраняется на время его отсутствия в случаях болезни, карантина, прохождения санаторно-курортного лечения, отпуска законных представителей при наличии письменного заявления законного представителя на имя руководителя Центра или медицинского заключения о состоянии здоровья несовершеннолетнего гражданина, выданного медицинским учреждением.

Приложение №1

Бюджетные образовательные программы Центра цифрового образования детей «IT-куб» на 2026-2027 учебный год

Название образовательной программы	Возрастная категория	Количество групп	Описание программы	Формируемые навыки	Конкурсный отбор	Требования к входному уровню подготовки школьников
<b>Программирование на Python (Яндекс Лицей)</b> первый год обучения (2 раза в неделю в течение года, 118 часов)	14-16 лет	2	Изучение основ и синтаксиса языка программирования Python	<u>Предметные навыки:</u> - решение задач с использованием языка Python; - разработка программ с использованием языка Python; - применение функционального программирования при решении задач; - создание графического интерфейса и компьютерной графики; - представление информации в графической интерпретации; - применение объектно-ориентированного подхода при решении задач <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация; - формирование навыков инженерного мышления, пространственного воображения	да	Школьники проходят отбор на сайте Федерального проекта «Яндекс Лицей» в августе-сентябре (тестирование, собеседование). Для поступления будет достаточно знаний в пределах школьной программы
<b>Программирование на Python (Яндекс Лицей)</b> второй год обучения (2 раза в неделю в течение года, 132 часа)	15-18 лет	2	Изучение основ промышленной разработки на языке Python	<u>Предметные навыки:</u> - разработка программ в выбранной среде программирования Python, включая тестирование и отладку программ; - применение принципов создания пользовательских интерфейсов на языке Python с использованием	нет	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Программирования на Python (Яндекс Лицей)» (первый год обучения)

				<p>соответствующих библиотек для разработки игр;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использование основных управляющих конструкций объектно-ориентированного программирования и библиотек прикладных программ;</li> <li>- разработка и использование компьютерно-математических моделей: оценка числовых параметров моделируемых объектов и процессов, интерпретация результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов, анализ готовых моделей на предмет соответствия реальному объекту или процессу;</li> <li>- интеграция различных сетевых приложений и сервисов в ходе реализации программ</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Программирование на Python (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	10-12 лет	1	<p>Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач на базовом уровне</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- программирование на языке Python;</li> <li>- разработка программ с использованием языка Python;</li> <li>- создание графического интерфейса и компьютерной графики;</li> <li>- представление информации в графической интерпретации</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>	да	<p>Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование, тестирование с применением онлайн-платформы Stepik/ Яндекс.Контест).</p> <p>Для поступления будет достаточно знаний в пределах школьной программы</p>

<p><b>Программирование на Python (углубленный уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	11-13 лет	1	Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач на высоком уровне	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- программирование на языке Python;</li> <li>- разработка программ с использованием языка Python;</li> <li>- применение функционального программирования при решении задач;</li> <li>- создание графического интерфейса и компьютерной графики;</li> <li>- представление информации в графической интерпретации;</li> <li>- разработка простейших игр</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>	да	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Программирования на Python (базовый уровень)». Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (решение задач контрольной работы с применением онлайн-платформы Stepik/Яндекс.Контест)
<p><b>Программирование на Python (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	12-14 лет	1	Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- решение задач на языке Python с использованием базовых синтаксических конструкций;</li> <li>- разработка эффективных алгоритмов и программ на основе языка программирования Python;</li> <li>- применение функционального программирования при решении задач;</li> <li>- создание графического интерфейса и компьютерной графики;</li> <li>- разработка простейших игр и других прикладных проектов;</li> <li>- применение объектно-ориентированного подхода при решении задач;</li> <li>- создание несложных программ анализа данных в среде программирования Python, включая тестирование и отладку программ</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование, тестирование с применением онлайн-платформы Stepik/Яндекс.Контест). Для поступления будет достаточно знаний в пределах школьной программы

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация;</li> <li>- развитие логического и алгоритмического мышления</li> </ul>		
<b>Мобильная разработка (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-14 лет	1	Разработка мобильных приложений на языке Java при помощи AndroidStudio	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- программирование на языке Java (синтаксис, основные структуры данных, объектно-ориентированное программирование);</li> <li>- работа с Android Studio (эмуляторы, жизненный цикл Activity);</li> <li>- разработка пользовательского интерфейса (вёрстка с XML);</li> <li>- обработка исключений и отладка приложений;</li> <li>- использование алгоритмов и приёмов программирования;</li> <li>- создание запросов в реляционных базах данных (SQL);</li> <li>- разработка серверной части мобильных приложений (Retrofit, REST API, JSON);</li> <li>- работа с системой контроля версий (Git);</li> <li>- работа с аппаратными возможностями (камера, сенсоры)</li> </ul> <u>Гибкие навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления необходимы знания по математике и программированию на одном из языков (Python, Java); наличие навыков работы с ПК
<b>Разработка мобильных приложений (IT школа SAMSUNG)</b> (углубленный уровень)	14-18 лет	1	Мобильная разработка для платформы Android на языке	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- программирование на языке Java (синтаксис, основные структуры данных, объектно-ориентированное программирование);</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания на платформе IT школы SAMSUNG в дистанционном формате в форме

(2 раза в неделю в течение года, 144 часа)			<p>программирования Java. Разработка мобильных приложений</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- работа с Android Studio (эмуляторы, жизненный цикл Activity и Fragment);</li> <li>- разработка пользовательского интерфейса (вёрстка с XML);</li> <li>- обработка исключений и отладка приложений;</li> <li>- использование алгоритмов и приёмов программирования;</li> <li>- создание запросов в реляционных базах данных (SQL);</li> <li>- разработка серверной части мобильных приложений (Retrofit, REST API, JSON, облачные базы СУБД);</li> <li>- работа с локальными базами данных (Room, SharedPreferences, SQLite);</li> <li>- применение приемов тестирования приложений (JUnit, Espresso);</li> <li>- работа с системой контроля версий (Git);</li> <li>- работа с аппаратными возможностями (камера, сенсоры, GPS)</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		<p>тестирования и очное собеседование с преподавателем. Для поступления необходимы знания по математике и наличие навыков работы с ПК. Приветствуются склонность к алгоритмическому мышлению, увлечение ИТ-технологиями, знания языков программирования (Python, Java)</p>
<p><b>Программирование на Java (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	12-14 лет	2	<p>Общие вопросы построения алгоритмов, приобретение навыков программирования на языке Java</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- решение задач с применением базового синтаксиса языка программирования Java;</li> <li>- установка приложений для решения задач на языке Java;</li> <li>- решение задач с применением различных видов алгоритмов (циклы, условия, массивы данных);</li> <li>- создание приложений на языке Java с использованием переменных и алгоритмических конструкций;</li> <li>- подключение библиотеки;</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание графического интерфейса и загрузка нужных изображений в программу;</li> <li>- создание анимированного движения;</li> <li>- управление движущимися графическими объектами с помощью клавиатуры;</li> <li>- создание jag архивов;</li> <li>- создание обработчиков для описания различных событий;</li> <li>- проектирование пользовательских интерфейсов;</li> <li>- создание баз данных и простейших запросов к ним</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li> <li>- взаимодействие с наставником и одноклассниками;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Системное администрирование (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	12-13 лет	1	<p>Формирование навыков администрирования информационной системы и работы с программным обеспечением</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настройка коммутаторов и маршрутизаторов;</li> <li>- создание сети с выходом в Интернет;</li> <li>- настройка виртуальной сети;</li> <li>- настройка маршрутизации;</li> <li>- создание виртуальной машины;</li> <li>- установка операционной системы на виртуальную машину;</li> <li>- настройка протоколов передачи данных;</li> <li>- установка свободного программного обеспечения;</li> <li>- создание пользователей и групп, установка разрешений и полномочий к ним;</li> </ul>	да	<p>Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления обязательно наличие представлений о составе и назначении ПК, системном программном обеспечении, видах вычислительных сетей; наличие базовых навыков работы с ПК</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- настройка прав доступа пользователей к файлам и каталогам</li> <li><u>Гибкие навыки:</u></li> <li>- работа в команде;</li> <li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li> <li>- следование инструкциям;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация.</li> </ul>		
<p><b>Системное администрирование (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	14-18 лет	1	<p>Формирование навыков администрирования информационной системы и работы с программным обеспечением на высоком уровне</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настройка коммутаторов и маршрутизаторов;</li> <li>- создание сети с выходом в Интернет;</li> <li>- настройка агрегированных каналов;</li> <li>- настройка виртуальной сети;</li> <li>- настройка маршрутизации;</li> <li>- настройка файлового сервера, создание массивов;</li> <li>- установка и настройка контроллеров доменов;</li> <li>- настройка политики безопасности системы;</li> <li>- создание виртуальной машины;</li> <li>- установка операционной системы на виртуальную машину;</li> <li>- настройка протоколов передачи данных;</li> <li>- установка свободного программного обеспечения и настройка его сети;</li> <li>- создание пользователей и групп, установка разрешений и полномочий к ним;</li> <li>- настройка прав доступа пользователей к файлам и каталогам</li> <li><u>Гибкие навыки:</u></li> <li>- работа в команде;</li> <li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению; наличие базовых навыков работы с ПК</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- следование инструкциям;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Разработка VR/AR-приложений (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	12-15 лет	3	<p>Формирование знаний и навыков в области применения виртуальной и дополненной реальности</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использование специального оборудования в соответствии с правилами и требованиями техники безопасности;</li> <li>- создание, запуск и демонстрация готового проекта в Unity 3D;</li> <li>- выполнение простейших операций над 3D-моделями;</li> <li>- создание высоко полигональных моделей объектов;</li> <li>- применение текстуры к созданному объекту;</li> <li>- создание анимации для объектов;</li> <li>- отработка скелетной анимации;</li> <li>- запуск и настройка готового проекта;</li> <li>- создание метки для запуска анимации;</li> <li>- привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации;</li> <li>- добавление 3D-объекта в видео в Blender 3D;</li> <li>- создание примитивов в Unity;</li> <li>- накладывание текстур на объекты;</li> <li>- импорт моделей в Unity;</li> <li>- настройка объекта модели под конкретную задачу;</li> <li>- настройка различных источников света;</li> <li>- создание скриптов;</li> <li>- установка взаимосвязи между новыми объектами в Unity</li> <li>- создание приложения с анимацией и меткой;</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников знаний в области информатики и склонности к логическому и креативному мышлению; наличие базовых навыков работы с ПК</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- составление технического задания для проекта;</li> <li>- сбор, анализ и импорт материалов в единый проект;</li> <li>- создание сцены будущего проекта;</li> <li>- создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов с пользователем</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li> <li>- осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей;</li> <li>- оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей;</li> <li>- адекватное восприятие критики и внесение изменений;</li> <li>- сотрудничество и совместная деятельность;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- следование инструкциям;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация.</li> </ul>		
<p><b>Разработка VR/AR-приложений (углубленный уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	13-16 лет	1	<p>Формирование знаний, умений и навыков в области цифровых технологий; применение виртуальной и дополненной реальности на высоком уровне</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настройка и работа с VR-устройствами;</li> <li>- тестирование материалов и текстур в Unity;</li> <li>- программирование на C# в Unity;</li> <li>- настройка передачи данных с камеры дополненной реальности;</li> <li>- прикрепление цифрового контента к физическому объекту;</li> <li>- тестирование и анализ готового демонстрационного приложения;</li> </ul>	нет	<p>Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Разработка VR/AR приложений (базовый уровень)»</p>

				<ul style="list-style-type: none"><li>- создание интерфейсов для виртуальной реальности;</li><li>- создание метки для запуска анимации;</li><li>- привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации;</li><li>- создание 360° историй с помощью интернет ресурсов;</li><li>- создание приложения для VR-устройств;</li><li>- создание панорамных изображений;</li><li>- обработка снимков 360°;</li><li>- создание интерактивных экскурсий;</li><li>- создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов;</li><li>- установка взаимосвязи между новыми объектами в Unity;</li><li>- создание приложения с анимацией и меткой;</li><li>- составление технического задания для проекта;</li><li>- сбор, анализ и импорт материалов в единый проект;</li><li>- создание сцены будущего проекта;</li><li>- создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов с пользователем</li></ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- работа в команде;</li><li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li><li>- осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей;</li><li>- оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей;</li><li>- адекватное восприятие критики и внесение изменений;</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- сотрудничество и совместная деятельность;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- следование инструкциям;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Разработка VR/AR-приложений (продвинутый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	14-18 лет	1	<p>Развитие навыков в сфере применения виртуальной и дополненной реальности на высоком уровне</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отработка основных операций над моделями Varwin 3D;</li> <li>- запуск готовых объектов Unity;</li> <li>- создание низко полигональных объектов;</li> <li>- создание высоко полигональных моделей объектов с большим количеством деталей;</li> <li>- применение текстуры к созданному объекту;</li> <li>- создание анимации для объектов, созданных в Varwin 3D;</li> <li>- создание метки для запуска анимации AR приложения;</li> <li>- привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации при наведении на метку в Varwin 3D;</li> <li>- добавление 3D-объекта в видео в Varwin 3D;</li> <li>- поиск и импорт интересных текстур, наложение текстур на объекты;</li> <li>- импорт моделей в Unity;</li> <li>- настройка объекта модели под конкретную задачу;</li> <li>- настройка текстур для модели;</li> <li>- настройка анимации для модели;</li> <li>- создание различных источников света;</li> <li>- создание систем частиц и их настройка;</li> </ul>	нет	<p>Школьниками должны быть освоены образовательные программы «Разработка VR/AR приложений (базовый уровень)» и «Разработка VR/AR приложений (углубленный уровень)»</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание и добавление аудиофайлов к объектам и событиям;</li> <li>- разработка творческого проекта</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- использование и применение имеющихся навыков;</li> <li>- уважительное отношение к одноклассникам;</li> <li>- осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей;</li> <li>- оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей;</li> <li>- восприятие критики и внесение изменений;</li> <li>- сотрудничество и совместная деятельность;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- следование инструкциям;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Разработка на Varwin (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	11-13 лет	1	<p>Изучение образовательной среды Varwin Education для создания и управления интерактивным и 3D/VR-мирами, развивающее у детей навыки программирования</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание интерактивных VR-приложений в среде Varwin XRMS;</li> <li>- работа с визуальным программированием на Blockly;</li> <li>- интеграция 3D-моделей и анимаций в виртуальное пространство;</li> <li>- настройка сценариев взаимодействия объектов в VR;</li> <li>- применение основ программирования (переменные, условия, циклы) в разработке приложений;</li> <li>- тестирование и отладка VR-приложений</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка индивидуальных и командных проектов;</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников базовых знаний по математике и наличие навыков работы с ПК</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- распределение ролей в группе при работе над проектами;</li> <li>- развитие логического и алгоритмического мышления;</li> <li>- поиск творческих решений при создании интерактивных сценариев</li> </ul>		
<p><b>Разработка на Unreal Engine (базовый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)</p>	13-16 лет	1	Изучение основ геймдизайна, программирование игровой логики при помощи визуального программирования Blueprints, использование игрового движка Unreal Engine	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание игровых уровней при помощи генерации ландшафта, использования ассетов и создания своих моделей;</li> <li>- создание скриптов на визуальном языке Blueprint для программирования игровой логики (взаимодействие с объектами, поведение персонажей);</li> <li>- работа с освещением и звуковым сопровождением</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие креативности, творческого и пространственного мышления;</li> <li>- развитие навыка генерации идей;</li> <li>- развитие творческих способностей;</li> <li>- работа в команде;</li> <li>- совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе</li> </ul>	нет	Наличие у школьников навыков работы с ПК. Приветствуются освоенные образовательные программы «Разработка VR/AR приложений (базовый уровень)» и «Разработка на Varwin (базовый уровень)»
<p><b>Цифровая грамотность и кибергигиена (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	9-11 лет	1	Формирование способности к обеспечению безопасной и эффективной работы в цифровой среде. Развитие и совершенствование цифровой компетентности	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение операций с папками и файлами в среде операционной системы;</li> <li>- поиск информации в сети интернет;</li> <li>- работа с электронной почтой;</li> <li>- создание и оформление текстовых документов, подготовка документов к печати;</li> <li>- создание электронных таблиц, выполнение расчетов в электронных таблицах;</li> <li>- обработка данных и их графическое представление в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц;</li> </ul>	нет	Наличие у школьников знаний в области информатики и склонность к логическому и креативному мышлению

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка мультимедийных презентаций с использованием редактора и онлайн-сервисов;</li> <li>- создание и обработка изображений с использованием средств операционной системы и простейших графических редакторов;</li> <li>- съёмка и монтаж видео;</li> <li>- использование облачных сервисов;</li> <li>- основы безопасности в сети и защита персональных данных;</li> <li>- ведение аккаунта в социальной сети: правила безопасности</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Цифровая грамотность и мультимедиа (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	10-12 лет	1	<p>Развитие и совершенствование цифровой компетентности и. Изучение современных способов подачи информации. Создание визуального контента</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнение операций с папками и файлами в среде операционной системы;</li> <li>- поиск информации в сети интернет;</li> <li>- работа с электронной почтой;</li> <li>- основы безопасности в сети и защита персональных данных;</li> <li>- использование облачных сервисов;</li> <li>- создание и оформление текстовых документов, подготовка документов к печати;</li> <li>- создание электронных таблиц, выполнение расчетов в электронных таблицах;</li> <li>- обработка данных и их графическое представление в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц;</li> </ul>	нет	Наличие у школьников навыков в работе с ПК

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание и обработка изображений с использованием графических редакторов и онлайн-сервисов;</li> <li>- разработка мультимедийных презентаций с использованием редактора и онлайн-сервисов;</li> <li>- съёмка и монтаж видео с использованием различных технических и программных средств;</li> <li>- создание и ведение канала на видеохостинге;</li> <li>- создание и ведение личной страницы/группы в социальной сети;</li> <li>- разработка сайта;</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;</li> <li>- публичное выступление и самопрезентация</li> </ul>		
<p><b>Основы программирования (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	8-10 лет	1	<p>Изучение основ программирования в игровой форме с использованием онлайн-платформы «Кодвардс»</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- составление компьютерных программ на онлайн-платформе «Кодвардс»;</li> <li>- управление группами объектов и их свойствами в игровом мире Кодвардс;</li> <li>- применение основных алгоритмических конструкций, циклов, условий для решения задач;</li> <li>- работа с переменными в программном коде;</li> <li>- разработка простых игр и анимаций</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- алгоритмическое мышление и пространственное воображение;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- создание собственных проектов;</li> <li>- поиск оптимальных решений</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности</p>

<p><b>Креативное программирование (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	8-10 лет	1	<p>Изучение основных понятий и конструкций языка программирования на примере создания первых скриптов (программ) в визуальных конструкторах для создания игр kodu game lab и stencil</p>	<p><u>Предметные навыки:</u> - создание скриптов (программ) для управления логикой; - работа с переменными, массивами, функциями, классами; - разработка мини-игр на конструкторах kodu game lab и stencil</p> <p><u>Гибкие навыки:</u> - развитие алгоритмического мышления и пространственного воображения; - развитие навыка генерации идей; - развитие творческих способностей; - планирование и самоорганизация; - создание собственных проектов; - поиск оптимальных решений</p>	нет	<p>Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности</p>
<p><b>Графический дизайн (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю (3 часа) в течение года, 108 часов)</p>	14-17 лет	1	<p>Изучение основ дизайнерского искусства с использованием интегрированного подхода - сочетания художественной подготовки обучающихся и компьютерной графики</p>	<p><u>Предметные навыки:</u> - создание и обработка изображений в редакторе растровой графики Adobe Photoshop; - применение редактора векторной графики Adobe Illustrator для создания изображений, их компоновки, экспорта и др. - проектирование интерфейсов программ, мобильных приложений и веб-страниц в онлайн-редакторе Figma; - разработка анимации в среде графического редактора; - разработка айдентики и элементов брендинга; - дизайн рекламной продукции; - дизайн цифровых продуктов; - разработка коммерческих иллюстраций.</p> <p><u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация;</p>	да	<p>Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления обязательно наличие у школьников интереса к изобразительному искусству и компьютерной графике, кроме этого, в рамках собеседования презентация своего портфолио</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- публичное выступление и самопрезентация;</li> <li>- развитие творческого воображения, креативного мышления</li> </ul>		
<b>Основы алгоритмики и логики (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	7-11 лет	3	Изучение визуально-блочной среды программирования Scratch, которую можно использовать для создания мультфильмов, компьютерных игр, анимированных открыток	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- построение различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач;</li> <li>- работа с основными программными конструкциями в среде визуального программирования;</li> <li>- создание алгоритма проекта в среде визуального программирования;</li> <li>- создание спрайтов и анимации в среде Scratch;</li> <li>- разработка простых игр в среде Scratch</li> </ul> <u>Гибкие навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- алгоритмическое и логическое мышление;</li> <li>- планирование и самоорганизация;</li> <li>- развитие структурного подхода к решению задач;</li> <li>- разработка индивидуальных проектов</li> </ul>	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности
<b>Основы алгоритмики и логики (углубленный уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	8-12 лет	2	Создание алгоритмов и проектов с использованием современных визуальных сред программирования и платформ робототехники	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применение основных и дополнительных инструментов среды визуального программирования Scratch при решении задач;</li> <li>- построение линейных, разветвляющихся и циклических алгоритмов при разработке проектов в среде Scratch;</li> <li>- создание игровых приложений в среде Kodu Game Lab;</li> <li>- создание мобильных приложений в среде Mit App inventor;</li> <li>- программирование роботов в среде vex.vr.com;</li> <li>- разработка проектов в среде Construct 3.</li> </ul>	нет	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Основы алгоритмики и логики (базовый уровень)»

				<p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- алгоритмическое и логическое мышление;</li> <li>- поиск оптимальных решений;</li> <li>- применение навыков блочного программирования при работе в различных средах;</li> <li>- разработка индивидуальных проектов</li> </ul>		
<p><b>Мультипликация (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю (3 часа) в течение года, 108 часов)</p>	7-10 лет	2	Создание короткометражных мультфильмов различных жанров с использованием разных техник	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- написание сценариев с учётом сюжетной логики;</li> <li>- создание мультфильмов в различных техниках (рисованная анимация, пластилиновая анимация, бумажная анимация, кукольная анимация, песочная анимация, предметная анимация, пикселизация, компьютерная анимация, сетевые мультфильмы в Google-Презентациях);</li> <li>- работа с фотоаппаратом и звукозаписывающими устройствами, мультстудией;</li> <li>- работа в программах для анимации Stop Motion Studio, редактор Pixlr, редактор Brush.ninja, GifMaker, Photoshop;</li> <li>- сборка мультфильмов в специализированной программе Мультипульти</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работа в команде;</li> <li>- нестандартное мышление при создании сюжетов и персонажей;</li> <li>- творческие и художественные способности;</li> <li>- креативность и воображение;</li> <li>- презентация готового проекта</li> </ul>	нет	Наличие у школьников склонности к творческим видам деятельности и исследовательской работе
<p><b>Робототехника (базовый уровень)</b></p>	7-10 лет	1	Работа с конструктором Стажер А.	<p><u>Предметные навыки:</u></p>	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к

<p>(1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>			<p>Изучение основ программирования робототехнической модели</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- конструирование робота из деталей образовательного набора Стажёр А, создание демонстрационной модели;</li> <li>- применение программного обеспечения MyRobotTime;</li> <li>- составление компьютерной программы для робота, построенного на базе конструктора Стажёр А;</li> <li>- создание алгоритмов поведения моделей;</li> <li>- разработка своей собственной робототехнической модели</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе;</li> <li>- развитие логики через алгоритмизацию;</li> <li>- навыки участия в соревнованиях;</li> <li>- исследование и изобретательство;</li> <li>- анализ различных ситуаций и поиск нестандартных решений</li> </ul>		<p>алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности</p>
<p><b>Проектная робототехника (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	<p>10-12 лет</p>	<p>1</p>	<p>Изучение основ робототехники через практическую деятельность. Решение технических задач и разработка робототехнических проектов</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применение основ конструирования и принципов работы простых механизмов для решение технических задач;</li> <li>- работа с датчиками и исполнительными устройствами;</li> <li>- проектирование, сборка и программирование роботов;</li> <li>- разработка своей собственной робототехнической модели</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка индивидуальных проектов;</li> <li>- совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе;</li> <li>- развитие логики через алгоритмизацию;</li> </ul>	<p>нет</p>	<p>Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыки участия в соревнованиях;</li> <li>- исследование и изобретательство;</li> <li>- анализ различных ситуаций и поиск нестандартных решений</li> </ul>		
<b>Веб-технологии (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 108 часов)	13-16 лет	1	Изучение основ веб-дизайна и создание современных веб-сайтов на языке HTML, CSS, JavaScript. Создание первого полноценного веб-сайта – от идеи и прототипа до работающего сайта в браузере.	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание HTML-страниц и их структуры;</li> <li>- оформление сайта на языке CSS;</li> <li>- работа с Figma для создания современных дизайн-макетов;</li> <li>- обработка изображений средствами графического редактора;</li> <li>- применение современных технологий верстки веб-страниц;</li> <li>- создание современных адаптивных интерфейсов;</li> <li>- создание анимаций и интерактивной части сайта на языке JavaScript;</li> <li>- применение нейросетей в веб-разработке.</li> </ul> <u>Гибкие навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие креативности, творческого и пространственного мышления;</li> <li>- развитие навыка генерации идей;</li> <li>- развитие внимания к деталям;</li> <li>- навык управления временем (планирование этапов работ, правильное распределение приоритетов, соблюдение сроков выполнения задач);</li> <li>- разработка индивидуальных проектов</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления обязательно наличие навыков работы с ПК
<b>Фотомастерская (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 108 часов)	13-16 лет	1	Знакомство с основами фотографии, освоение базовых техник фотосъемки, работа с фототехникой, обработка снимков с	<u>Предметные навыки:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- настройка фотоаппарата;</li> <li>- работа с естественным и искусственным светом;</li> <li>- построение композиции кадра;</li> <li>- съёмка в разных жанрах;</li> <li>- цифровая обработка фотографий;</li> <li>- создание мудборда;</li> <li>- работа с архивом и отбор снимков;</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Приветствуется наличие у школьников склонности к творческим видам деятельности.

			<p>помощью современных инструментов. Развитие творческих способностей, художественного вкуса и креативного мышления</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подготовка фотографий к публикации;</li> <li>- обработка фотографий с использованием сервисов ИИ;</li> <li>- разработка и реализация итогового фотопроекта</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- насмотренность и воображение;</li> <li>- развитие творческого подхода и креативного мышления;</li> <li>- работа в команде;</li> <li>- любознательность и стремление к развитию;</li> <li>- разработка индивидуальных проектов</li> </ul>		
<p><b>Управление БПЛА (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 108 часов)</p>	12-14 лет	2	<p>Знакомство с принципами работы беспилотных летательных аппаратов (БПЛА), их конструктивными особенностями, развитие навыков их настройки и пилотирования</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владение правилами безопасности при работе с БПЛА;</li> <li>- умение безопасно пилотировать квадрокоптер (в симуляторе и в реальности), выполнение базовых и сложных манёвров;</li> <li>- опыт технического обслуживания БПЛА и устранения типовых неполадок</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие инженерного мышления и навыков конструирования;</li> <li>- развитие творческих способностей;</li> <li>- работа в команде;</li> <li>- навыки участия в соревнованиях;</li> <li>- совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе</li> </ul>	да	<p>Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления обязательно наличие навыков работы с ПК</p>
<p><b>Основы ИИ и нейросетей (базовый уровень)</b> (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)</p>	12-14 лет	1	<p>Изучение основных понятий и принципов работы ИИ и нейросетей. Работа с ИИ и нейросетями для решения</p>	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание промт (запросов к нейросетям);</li> <li>- работа с текстовыми нейросетями для создания докладов, рассказов, сценариев (YandexGPT, Perplexity);</li> <li>- работа с нейросетями для генерации изображений (Recraft V3, Kandinsky);</li> </ul>	нет	<p>Наличие у школьников навыков работы с ПК</p>

			различных задач	<ul style="list-style-type: none"> <li>- программирование при помощи нейросетей (Perplexity);</li> <li>- генерация музыки при помощи нейросетей (Suno ai, Mubert)</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие навыка генерации идей;</li> <li>- развитие творческих способностей;</li> <li>- развитие креативности и пространственного мышления;</li> <li>- развитие внимания к деталям;</li> <li>- создание собственных проектов</li> </ul>		
<b>Применение ИИ в продуктовой разработке (продвинутый уровень)</b> (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	15-18 лет	1	Изучение принципов создания интерфейсов и веб-разработки с использованием ИИ-ассистентов на фронтенд-этапе. Изучение основ серверной логики, работы с базами данных и публикации готовых IT-продуктов на бэкенд- и девопс-этапе.	<p><u>Предметные навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-уверенное владение AI-driven средами разработки и промпт-инжинирингом для написания кода;</li> <li>-создание современных, адаптивных и красивых веб-интерфейсов (Фронтенд);</li> <li>-понимание принципов работы серверной логики и проектирования баз данных (Бэкенд);</li> <li>-навыки интеграции сторонних API и ИИ-моделей в свои приложения;</li> <li>-умение работать с системами контроля версий (Git) и публиковать сайты в глобальной сети (Девопс);</li> <li>-навыки проведения AI-ассистированного тестирования и отладки программ</li> </ul> <p><u>Гибкие навыки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-продуктовое мышление: умение проходить путь от абстрактной идеи до работающего MVP;</li> <li>-скорость адаптации: навык быстрого освоения и внедрения новых технологических инструментов;</li> <li>-делегирование и управление: опыт постановки ТЗ и координации ИИ в качестве исполнителя;</li> <li>-самопрезентация: умение защитить и «продать» свой технологический проект</li> </ul>	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления необходимо иметь продвинутые навыки работы с ПК, желательно владение ОС Linux; четкое понимание работы хотя бы одного языка современной разработки, основных принципов устройства проекта и архитектурных паттернов; умения работать с разными типами БД; знания Git и высокую мотивацию создавать свои проекты



Руководителю Центра цифрового образования  
детей «ИТ-куб» Кудрявцевой Т. В.

\_\_\_\_\_

(Ф.И.О. родителя (законного представителя))

Проживающего по адресу:

\_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

### ЗАЯВЛЕНИЕ

Прошу зачислить моего сына (дочь) \_\_\_\_\_

(Ф.И.О. обучающегося)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ г. рождения в Центр цифрового образования детей «ИТ-куб»

в группу: \_\_\_\_\_ по направлению:

№ группы

Количество часов в год по программе: \_\_\_\_\_ ч.

#### Дополнительно сообщаю:

Наименование учебного заведения: \_\_\_\_\_

Класс: \_\_\_\_\_ Смена: \_\_\_\_\_

Контактный телефон обучающегося: \_\_\_\_\_

#### Сведения о родителях (законных представителях):

Мать: Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Место работы и должность \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

Отец: Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Место работы и должность \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

Особенности здоровья обучающегося: \_\_\_\_\_

#### К заявлению прилагаются:

- Копия свидетельства о рождении (до 14 лет),
- Копия СНИЛС

*С Уставом учреждения, лицензией, образовательными программами и другими документами, регламентирующими организацию и осуществление образовательной деятельности, права и обязанности обучающихся ознакомлен(а) и согласен(на).*

*Общая нагрузка моего ребенка в дополнительном образовании составляет \_\_\_\_\_ часов в неделю. За увеличение дополнительной нагрузки сверх нормативов СанПин всю ответственность за здоровье ребенка \_\_\_\_\_ несу лично.*

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 202\_ г.

\_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Подпись

Фамилия И.О.



Руководителю Центра цифрового образования  
детей «ИТ-куб» Кудрявцевой Т. В.

\_\_\_\_\_

Проживающего по адресу:

\_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

## ЗАЯВЛЕНИЕ

Прошу зачислить меня \_\_\_\_\_

(Ф.И.О. обучающегося)

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ г. рождения в Центр цифрового образования детей «ИТ-куб»

в группу: \_\_\_\_\_ по направлению:

№ группы

Количество часов в год по программе: \_\_\_\_\_ ч.

### Дополнительно сообщая:

Наименование учебного заведения: \_\_\_\_\_

Класс: \_\_\_\_\_ Смена: \_\_\_\_\_

Контактный телефон обучающегося: \_\_\_\_\_

### Сведения о родителях (законных представителях):

Мать: Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Место работы и должность \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

Отец: Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Место работы и должность \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

Особенности здоровья обучающегося: \_\_\_\_\_

### К заявлению прилагаются:

- Копия паспорта обучающегося (с 14 лет),
- Копия СНИЛС

*С Уставом учреждения, лицензией, образовательными программами и другими документами, регламентирующими организацию и осуществление образовательной деятельности, права и обязанности обучающихся ознакомлен(а) и согласен(на).*

*Общая нагрузка в дополнительном образовании составляет \_\_\_\_\_ часов в неделю. За увеличение дополнительной нагрузки сверх нормативов СанПин всю ответственность за здоровье \_\_\_\_\_ несу лично.*

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_ г.

\_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)  
Подпись Фамилия И.О.

**Согласие родителя (законного представителя)  
на обработку персональных данных несовершеннолетнего**

Я, \_\_\_\_\_,  
(фамилия, имя, отчество родителя / законного представителя)

проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_

паспорт: серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_

(наименование органа, выдавшего документ, дата выдачи)

даю свое согласие областному государственному бюджетному профессиональному образовательному учреждению «Смоленская областная технологическая академия» (Центр цифрового образования детей «ИТ-куб» (далее – Центр)) (далее – Оператор) на автоматизированную, а также без средств автоматизации обработку персональных данных моего сына (дочери)

\_\_\_\_\_ «\_\_» \_\_\_\_\_ Г.

(ФИО)

(дата рождения)

к которым относятся: ФИО несовершеннолетнего, дата рождения, адрес проживания, данные свидетельства о рождении (паспорта), контактные данные, сведения об участии в олимпиадах, конкурсах, соревнованиях, конференциях и иных мероприятиях, сведения о родителях (законных представителях): фамилия, имя, отчество, место работы, контактная информация.

Доступ к персональным данным может предоставляться несовершеннолетнему, родителям (законным представителям) несовершеннолетнего, а также административным и педагогическим работникам Центра.

Я даю разрешение на то, чтобы открыто публиковались фамилия, имя, отчество несовершеннолетнего (данные становятся общедоступными) в связи с названиями и мероприятиями Центра в рамках основной деятельности.

Я предоставляю Центру право осуществлять следующие действия (операции) в отношении персональных данных ребенка: сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение.

Я согласен(на), что Центр вправе включать обрабатываемые персональные данные несовершеннолетнего в списки (реестры) и отчетные формы, предусмотренные документами, регламентирующими предоставление отчетных данных (документов).

Я проинформирован(а), что Оператор гарантирует обработку персональных данных в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации как неавтоматизированным, так и автоматизированным способом обработки.

Настоящее согласие действует до завершения обучения в Центре. Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

**Согласие несовершеннолетнего (достигшего возраста 14 лет)  
на обработку персональных данных**

Я, \_\_\_\_\_,  
(фамилия, имя, отчество несовершеннолетнего, достигшего возраста 14 лет)

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ года рождения, проживающий(ая) по адресу: \_\_\_\_\_

паспорт: серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_

(наименование органа, выдавшего документ, дата выдачи)

в соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 153-ФЗ «О персональных данных» даю свое согласие областному государственному бюджетному профессиональному образовательному учреждению «Смоленская областная технологическая академия» (Центр цифрового образования детей «IT-куб» (далее – Центр)) (далее - Оператор) на автоматизированную, а также без средств автоматизации обработку моих персональных данных с целями: учета детей, подлежащих обучению в Центре, соблюдения порядка и правил приема в Центр граждан, проживающих на данной территории и имеющих право на получение образования соответствующего уровня, индивидуального учета результатов освоения обучающимися образовательных программ, а также хранения в архивах данных об этих результатах на бумажных и (или) электронных носителях, учета реализации права на получение образования в соответствии с государственными образовательными стандартами в форме самообразования, экстерната, на обучение в пределах этих стандартов по индивидуальным учебным планам, участия в конкурсах, олимпиадах, фестивалях, выставках, мероприятиях различного уровня.

К персональным данным, на обработку которых дается согласие, относятся: паспортные данные, контактные данные, сведения об участии в олимпиадах, конкурсах, соревнованиях, конференциях и иных мероприятиях, сведения о родителях (законных представителях): фамилия, имя, отчество, место работы, контактная информация.

Я даю разрешение на то, чтобы открыто публиковались фамилия, имя, отчество, дата рождения и итоги обучения обучающегося в связи с мероприятиями Центра в рамках уставной деятельности, а также на фото- и видеосъемку и размещение данного материала на сайте Центра.

Предоставляю Оператору право осуществлять все действия (операции) с моими персональными данными, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, обновление, изменение, использование, обезличивание, блокирование, уничтожение. Оператор вправе обрабатывать мои персональные данные посредством внесения их в электронную базу данных, включения в списки (реестры) и отчетные формы, предусмотренные документами, регламентирующими предоставление отчетных данных (документов), и передавать их уполномоченным органам. Персональные данные могут быть также использованы для (при) формирования(ии) банка данных обучающихся образовательных учреждений в целях обеспечения управления системой образования.

Настоящее согласие действует до окончания обучения в Центре. Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я также имею право на получение информации, касающейся обработки моих персональных данных.

Подтверждаю, что права и обязанности в области защиты персональных данных мне разъяснены.

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 202\_ г \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)



Руководителю Центра цифрового образования  
детей «ИТ-куб» Кудрявцевой Т. В.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. родителя (законного представителя))

Проживающего по адресу: \_\_\_\_\_

Контактный телефон \_\_\_\_\_

### Согласие представителя субъекта персональных данных на фото и видеосъемку несовершеннолетнего

Я, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_,  
(фамилия, имя, отчество, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем)

даю согласие в отношении

\_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество несовершеннолетнего)

на фото- и видеосъемку моего ребёнка областному государственному бюджетному профессиональному образовательному учреждению «Смоленская областная технологическая академия» - Центру цифрового образования детей «ИТ-куб» (далее – ОГБПОУ СОТА, Центр, соответственно).

Я даю согласие на использование фото- и видеоматериалов несовершеннолетнего исключительно в следующих целях:

- размещение на сайтах ОГБПОУ СОТА, Центра, ГАУ ДПО «Смоленский областной институт развития образования», Министерства образования и науки Смоленской области;
- использования в публикациях печатных и сетевых СМИ;
- размещение в официальных группах ОГБПОУ СОТА, Центра в социальных сетях;
- размещение на стендах ОГБПОУ СОТА, Центра;
- размещения в рекламных роликах Центра, распространяемых для всеобщего сведения по телевидению (в том числе путём ретрансляции), любыми способами (в эфир через спутник, по кабелю, проводу, оптическому волокну или посредством аналогичных средств), а также с использованием сети «Интернет» целиком либо отдельными фрагментами звукового и визуального ряда рекламного видеоролика.

Я информирован(а), что Центр гарантирует обработку фото- и видеоматериалов несовершеннолетнего в соответствии с интересами Центра и с действующим законодательством Российской Федерации.

Данное согласие действует до достижения целей обработки фото- и видеоматериалов или в течение срока хранения информации.

Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в интересах несовершеннолетнего.

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_ г



**ПРОТОКОЛ  
проведения конкурсного отбора по направлению**

« \_\_\_\_\_ »  
**в 2026 – 2027 учебном году**

№\_\_ от « \_\_ » \_\_\_\_\_ 2026 г.

Результаты выполнения задания участниками конкурсного отбора:

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Форма проведения конкурсного отбора (собеседование, тестирование и т. д.)	Результат в соответствии с критериями	Решение о зачислении на обучение
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

Изыявили желание пройти конкурсный отбор - \_\_\_\_\_ чел.

Участвовали в конкурсном отборе - \_\_\_\_\_ чел.

Зачислены на обучение по итогам конкурсного отбора - \_\_\_\_\_ чел.

Руководитель ЦЦОД «ИТ-куб»: \_\_\_\_\_ (Кудрявцева Т. В. )

Педагог дополнительного образования: \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Методист образовательного направления: \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

