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

УТВЕРЖДАЮ
Директор ОГБПОУ СОТА
_____ О.А. Ившина
«01» 04 2025 г.

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

Смоленск, 2025

	Должность	*Фамилия/ Подпись*	*Дата*
Разработано	*Заместитель руководителя по учебной работе центра цифрового образования детей «IT-куб»*	*Кубракова И. В.*	11.04.2025
Согласовано	*Руководитель центра цифрового образования детей «IT-куб»*	*Кудрявцева Т. В.*	11.04.2025

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 (ред. от 27.12.20218) «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»;

- 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 со своим Уставом, 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, которые формируются в соответствии с рекомендациями Федерального оператора сети центров цифрового образования детей «IT-куб».

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 15 апреля (Приложение №1).

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

Учредителем и Федеральным оператором 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 20 мая. Приём заявлений и иных документов в Центр осуществляется в период с 15 до 29 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. Иностранные граждане пользуются в Российской Федерации правом на получение дополнительного образования наравне с гражданами Российской Федерации.

10. Иностранные 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. Приём 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 2025-2026 учебный год

Название образовательной программы	Возрастная категория	Количество групп	Описание программы	Формируемые навыки	Конкурсный отбор	Требования к входному уровню подготовки школьников
Программирование на Python (Яндекс Лицей) первый год обучения (2 раза в неделю в течение года, 118 часов)	14-16 лет	2	Изучение основ и синтаксиса языка программирования Python	Предметные навыки: - решение задач и 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 Гибкие навыки: - 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
Программирование на Python (Яндекс Лицей) второй год обучения (2 раза в неделю в течение года, 132 часа)	15-18 лет	2	Изучение основ промышленной разработки на языке Python	Предметные навыки: - 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)

				соответствующих библиотек для разработки игр; - использование основных управляющих конструкций объектно-ориентированного программирования и библиотек прикладных программ; - 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; - интеграция различных сетевых приложений и сервисов в ходе реализации программ <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация		
Программирование на Python (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	10-12 лет	1	Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач на базовом уровне	<u>Предметные навыки:</u> - программирование на языке Python; - разработка программ с использованием языка Python; - создание графического интерфейса и компьютерной графики; - представление информации в графической интерпретации <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	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

Программирование на Python (углубленный уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	11-13 лет	1	Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач на высоком уровне	Предметные навыки: - программирование на языке Python; - разработка программ с использованием языка Python; - применение функционального программирования при решении задач; - создание графического интерфейса и компьютерной графики; - представление информации в графической интерпретации; - разработка простейших игр Гибкие навыки: - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	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)
Программирование на Python (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-14 лет	1	Изучение языка программирования Python для последующего решения поставленных технических задач	Предметные навыки: - решение задач на языке Python с использованием базовых синтаксических конструкций; - разработка эффективных алгоритмов и программ на основе языка программирования Python; - применение функционального программирования при решении задач; - создание графического интерфейса и компьютерной графики; - разработка простейших игр и других прикладных проектов; - применение объектно-ориентированного подхода при решении задач; - создание несложных программ анализа данных в среде программирования Python, включая тестирование и отладку программ Гибкие навыки: - работа в команде;	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

				- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация; - развитие логического и алгоритмического мышления		
Разработка мобильных приложений (углубленный уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	14-18 лет	1	Мобильная разработка для платформы Android на языке программирования Java. Разработка мобильных приложений	Предметные навыки: - программирование на языке Java (синтаксис, основные структуры данных, объектно-ориентированное программирование); - работа с Android Studio (эмуляторы, жизненный цикл Activity и Fragment); - разработка пользовательского интерфейса (вёрстка с XML); - обработка исключений и отладка приложений; - использование алгоритмов и приёмов программирования; - создание запросов в реляционных базах данных (SQL); - разработка серверной части мобильных приложений (Retrofit, REST API, JSON, облачные базы СУБД); - работа с локальными базами данных (Room, SharedPreferences, SQLite); - применение приемов тестирования приложений (JUnit, Espresso); - работа с системой контроля версий (Git); - работа с аппаратными возможностями (камера, сенсоры, GPS) Гибкие навыки: - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование, тестирование). Для поступления необходимы знания по математике и программированию на одном из языков (Python, Java); наличие навыков работы с ПК

Мобильная разработка (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-14 лет	1	Разработка мобильных приложений на языке Java при помощи AndroidStudio	Предметные навыки: - программирование на языке Java (синтаксис, основные структуры данных, объектно-ориентированное программирование); - работа с Android Studio (эмуляторы, жизненный цикл Activity); - разработка пользовательского интерфейса (вёрстка с XML); - обработка исключений и отладка приложений; - использование алгоритмов и приёмов программирования; - создание запросов в реляционных базах данных (SQL); - разработка серверной части мобильных приложений (Retrofit, REST API, JSON); - работа с системой контроля версий (Git); - работа с аппаратными возможностями (камера, сенсоры) Гибкие навыки: - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	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
Программирование на Java (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-14 лет	2	Общие вопросы построения алгоритмов, приобретение навыков программирования на языке Java	Предметные навыки: - решение задач с применением базового синтаксиса языка программирования Java; - установка приложений для решения задач на языке Java; - решение задач с применением различных видов алгоритмов (циклы, условия, массивы данных); - создание приложений на языке Java с использованием переменных и алгоритмических конструкций;	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности

				- подключение библиотеки; - создание графического интерфейса и загрузка нужных изображений в программу; - создание анимированного движения; - управление движущимися графическими объектами с помощью клавиатуры; - создание jar архивов; - создание обработчиков для описания различных событий; - проектирование пользовательских интерфейсов; - создание баз данных и простейших запросов к ним <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам; - взаимодействие с наставником и одногруппниками; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация		
Разработка мобильных игр (IT школа SAMSUNG) (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение полугодия, 64 часа)	14-16 лет	2 (1 полугодие и 2 полугодие)	Основы программирования на примере языка Java через создание мобильных игр с использованием фреймворка LibGDX	<u>Предметные навыки:</u> - программирование на Java и разработка мобильных игр; - работа с графикой и анимацией; - управление игровыми процессами; - создание пользовательских интерфейсов и анализ процесса создания игры <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	да	Зачисление производится на основании конкурсного отбора. Школьники проходят конкурсные испытания на платформе IT школы SAMSUNG в дистанционной форме в формате тестирования. Для поступления необходимы знания по математике и наличие навыков работы с ПК. Приветствуются склонность к алгоритмическому мышлению, увлечение ИТ-

						технологиями, наличие интереса к индустрии видеоигр
Системное администрирование (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	10-11 лет	1	Общие вопросы по ремонту и обслуживанию персональных компьютеров, приобретение навыков администрирования информационной системы	Предметные навыки: - установка и настройка операционных систем; - сборка и разборка компьютера; - установка дополнительного программного обеспечения; - установка и настройка прикладного программного обеспечения; - установка контроллеров и доменов; - настройка коммутаторов и маршрутизаторов; - создание сети с выходом в Интернет Гибкие навыки: - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (собеседование). Для поступления обязательно наличие представлений о составе и назначении ПК; наличие базовых навыков работы с ПК
Системное администрирование (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-13 лет	1	Формирование навыков администрирования информационной системы и работы с программным обеспечением	Предметные навыки: - настройка коммутаторов и маршрутизаторов; - создание сети с выходом в Интернет; - настройка виртуальной сети; - настройка маршрутизации; - создание виртуальной машины; - установка операционной системы на виртуальную машину; - настройка протоколов передачи данных; - установка свободного программного обеспечения; - создание пользователей и групп, установка разрешений и полномочий к ним;	да	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

				- настройка прав доступа пользователей к файлам и каталогам <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам; - следование инструкциям; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация.		
Системное администрирование (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	14-18 лет	1	Формирование навыков администрирования информационной системы и работы с программным обеспечением на высоком уровне	<u>Предметные навыки:</u> - настройка коммутаторов и маршрутизаторов; - создание сети с выходом в Интернет; - настройка агрегированных каналов; - настройка виртуальной сети; - настройка маршрутизации; - настройка файлового сервера, создание массивов; - установка и настройка контроллеров доменов; - настройка политики безопасности системы; - создание виртуальной машины; - установка операционной системы на виртуальную машину; - настройка протоколов передачи данных; - установка свободного программного обеспечения и настройка его сети; - создание пользователей и групп, установка разрешений и полномочий к ним; - настройка прав доступа пользователей к файлам и каталогам <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам;	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению; наличие базовых навыков работы с ПК

				- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - следование инструкциям; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация		
Разработка VR/AR приложений (базовый уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	12-15 лет	3	Формирование знаний и навыков в области применения виртуальной и дополненной реальности	Предметные навыки: - использование специального оборудования в соответствии с правилами и требованиями техники безопасности; - создание, запуск и демонстрация готового проекта в Unity 3D; - выполнение простейших операций над 3D-моделями; - создание высоко полигональных моделей объектов; - применение текстуры к созданному объекту; - создание анимации для объектов; - отработка скелетной анимации; - запуск и настройка готового проекта; - создание метки для запуска анимации; - привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации; - добавление 3D-объекта в видео в Blender 3D; - создание примитивов в Unity; - накладывание текстур на объекты; - импорт моделей в Unity; - настройка объекта модели под конкретную задачу; - настройка различных источников света; - создание скриптов; - установка взаимосвязи между новыми объектами в Unity - создание приложения с анимацией и меткой;	нет	Наличие у школьников знаний в области информатики и склонности к логическому и креативному мышлению; наличие базовых навыков работы с ПК

				- составление технического задания для проекта; - сбор, анализ и импорт материалов в единый проект; - создание сцены будущего проекта; - создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов с пользователем <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам; - осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей; - оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей; - адекватное восприятие критики и внесение изменений; - сотрудничество и совместная деятельность; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - следование инструкциям; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация.		
Разработка VR/AR приложений (углубленный уровень) (2 раза в неделю в течение года, 144 часа)	13-16 лет	1	Формирование знаний, умений и навыков в области цифровых технологий; применения виртуальной и дополненной реальности на высоком уровне	<u>Предметные навыки:</u> - настройка и работа с VR-устройствами; - тестирование материалов и текстур в Unity; - программирование на C# в Unity; - настройка передачи данных с камеры дополненной реальности; - прикрепление цифрового контента к физическому объекту; - тестирование и анализ готового демонстрационного приложения;	нет	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Разработка VR/AR приложений (базовый уровень)»

				- создание интерфейсов для виртуальной реальности; - создание метки для запуска анимации; - привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации; - создание 360° историй с помощью интернет ресурсов; - создание приложения для VR-устройств; - создание панорамных изображений; - обработка снимков 360°; - создание интерактивных экскурсий; - создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов; - установка взаимосвязи между новыми объектами в Unity; - создание приложения с анимацией и меткой; - составление технического задания для проекта; - сбор, анализ и импорт материалов в единый проект; - создание сцены будущего проекта; - создание скриптов для программирования логики взаимодействия объектов с пользователем <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - уважительное отношение к одногруппникам; - осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей; - оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей; - адекватное восприятие критики и внесение изменений;		

				- сотрудничество и совместная деятельность; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - следование инструкциям; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация		
Разработка VR/AR приложений (продвинутый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	14-18 лет	1	Развитие навыков в сфере применения виртуальной и дополненной реальности на высоком уровне	<u>Предметные навыки:</u> - отработка основных операций над моделями Varwin 3D; - запуск готовых объектов Unity; - создание низко полигональных объектов; - создание высоко полигональных моделей объектов с большим количеством деталей; - применение текстуры к созданному объекту; - создание анимации для объектов, созданных в Varwin 3D; - создание метки для запуска анимации AR приложения; - привязка анимированного объекта к метке и запуск анимации при наведении на метку в Varwin 3D; - добавление 3D-объекта в видео в Varwin 3D; - поиск и импорт интересующих текстур, накладывание текстур на объекты; - импорт моделей в Unity; - настройка объекта модели под конкретную задачу; - настройка текстур для модели; - настройка анимации для модели; - создание различных источников света; - создание систем частиц и их настройка;	нет	Школьниками должны быть освоены образовательные программы «Разработка VR/AR приложений (базовый уровень)» и «Разработка VR/AR приложений (углубленный уровень)»

				- создание и добавление аудиофайлов к объектам и событиям; - разработка творческого проекта <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - использование и применение имеющихся навыков; - уважительное отношение к одногруппникам; - осознанное использование речевых средства в соответствии с задачей; - оценивание правильности выполнения задачи и своих возможностей; - восприятие критики и внесение изменений; - сотрудничество и совместная деятельность; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - следование инструкциям; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация		
Разработка на Varwin (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	11-13 лет	1	Изучение образовательной среды Varwin Education для создания и управления интерактивными 3D/VR-мирами, развивающая у детей навыки программирования	<u>Предметные навыки:</u> - создание интерактивных VR-приложений в среде Varwin XRMS; - работа с визуальным программированием на Blockly; - интеграция 3D-моделей и анимаций в виртуальное пространство; - настройка сценариев взаимодействия объектов в VR; - применение основ программирования (переменные, условия, циклы) в разработке приложений; - тестирование и отладка VR-приложений <u>Гибкие навыки:</u> - разработка индивидуальных и командных проектов;	да	Школьники проходят конкурсные испытания в Центре (выполнение практического задания с использованием онлайн-платформы Varwin). Для поступления необходимы базовые знания по математике и использованию визуально-блочной среды программирования Scratch, наличие навыков работы с ПК

				- распределение ролей в группе при работе над проектами; - развитие логического и алгоритмического мышления; - поиск творческих решений при создании интерактивных сценариев		
Цифровая грамотность и кибергигиена (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	9-11 лет	2	Формирование способности к обеспечению безопасной и эффективной работы в цифровой среде. Развитие и совершенствование цифровой компетентности	<u>Предметные навыки:</u> - выполнение операций с папками и файлами в среде операционной системы; - поиск информации в сети интернет; - работа с электронной почтой; - создание и оформление текстовых документов, подготовка документов к печати; - создание электронных таблиц, выполнение расчетов в электронных таблицах; - обработка данных и их графическое представление в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц; - разработка мультимедийных презентаций с использованием редактора и онлайн-сервисов; - создание и обработка изображений с использованием средств операционной системы и простейших графических редакторов; - съёмка и монтаж видео; - использование облачных сервисов; - основы безопасности в сети и защита персональных данных; - ведение аккаунта в социальной сети: правила безопасности <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов;	нет	Наличие у школьников знаний в области информатики и склонность к логическому и креативному мышлению

				- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах; - публичное выступление и самопрезентация		
Цифровая грамотность и мультимедиа (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	10-12 лет	1	Развитие и совершенствование цифровой компетентности. Изучение современных способов подачи информации. Создание визуального контента	<u>Предметные навыки:</u> - выполнение операций с папками и файлами в среде операционной системы; - поиск информации в сети интернет; - работа с электронной почтой; - основы безопасности в сети и защита персональных данных; - использование облачных сервисов; - создание и оформление текстовых документов, подготовка документов к печати; - создание электронных таблиц, выполнение расчетов в электронных таблицах; - обработка данных и их графическое представление в виде диаграмм средствами редактора электронных таблиц; - создание и обработка изображений с использованием графических редакторов и онлайн-сервисов; - разработка мультимедийных презентаций с использованием редактора и онлайн-сервисов; - съёмка и монтаж видео с использованием различных технических и программных средств; -создание и ведение канала на видео-хостинге; - создание и ведение личной страницы/группы в социальной сети; - разработка сайта; <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде;	нет	Наличие у школьников навыков в работе с ПК

				- исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах; - публичное выступление и самопрезентация		
Основы программирования (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	8-10 лет	1	Изучение основ программирования в игровой форме с использованием онлайн-платформы «Кодвардс»	Предметные навыки: - составление компьютерных программ на онлайн-платформе «Кодвардс»; - управление группами объектов и их свойствами в игровом мире Кодвардс; - применение основных алгоритмических конструкций, циклов, условий для решения задач; - работа с переменными в программном коде; - разработка простых игр и анимаций Гибкие навыки: - алгоритмическое мышление и пространственное воображение; - планирование и самоорганизация; - создание собственных проектов; - поиск оптимальных решений	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности
Графический дизайн (базовый уровень) (1 раз в неделю (3 часа) в течение года, 108 часов)	14-17 лет	1	Изучение основ дизайнерского искусства с использованием интегрированного подхода - сочетания художественной подготовки обучающихся и компьютерной графики	Предметные навыки: - 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 брендирования; - дизайн рекламной продукции; - дизайн цифровых продуктов;	да	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

				- разработка коммерческих иллюстраций. <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - исследовательская деятельность и разработка индивидуальных проектов; - планирование и самоорганизация; - публичное выступление и самопрезентация; - развитие творческого воображения, креативного мышления		
Основы алгоритмики и логики (базовый уровень) (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> - построение различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач; - работа с основными программными конструкциями в среде визуального программирования; - создание алгоритма проекта в среде визуального программирования; - создание спрайтов и анимации в среде Scratch; - разработка простых игр в среде Scratch <u>Гибкие навыки:</u> - алгоритмическое и логическое мышление; - планирование и самоорганизация; - развитие структурного подхода к решению задач; - разработка индивидуальных проектов	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности
Основы алгоритмики и логики (углубленный уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	8-12 лет	2	Работа в визуально-блочной среде программирования Scratch	<u>Предметные навыки:</u> - работа основных и дополнительных инструментов среды визуального программирования Scratch при решении задач: - построение линейных, разветвляющихся и циклических алгоритмов при разработке проектов в среде Scratch;	нет	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Основы алгоритмики и логики (базовый уровень)»

				- создание мобильных приложений в среде Mit App inventor; - программирование роботов в среде vex.vr.com; - разработка проектов в среде Arduino IDE <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - алгоритмическое и логическое мышление; - поиск оптимальных решений; - применение навыков блочного программирования при работе в различных средах; - разработка индивидуальных проектов		
Мультипликация (базовый уровень) (1 раз в неделю (3 часа) в течение года, 108 часов)	7-10 лет	2	Создание короткометражных мультфильмов различных жанров с использованием разных техник	<u>Предметные навыки:</u> - написание сценариев с учётом сюжетной логики; - создание мультфильмов в различных техниках (рисованная анимация, пластилиновая анимация, бумажная анимация, кукольная анимация, песочная анимация, предметная анимация, пиксиляция, компьютерная анимация, сетевые мультфильмы в Google-Презентациях); - работа с фотоаппаратом и звукозаписывающими устройствами, мультстудией; - работа в программах для анимации Stop Motion Studio, редактор Pixlr, редактор Brush.ninja, GifMaker, Photoshop; - сборка мультфильмов в специализированной программе Мультипульт <u>Гибкие навыки:</u> - работа в команде; - нестандартное мышление при создании сюжетов и персонажей;	нет	Наличие у школьников склонности к творческим видам деятельности и исследовательской работе

				- творческие и художественные способности; - креативность и воображение; - презентация готового проекта		
Мультипликация (углубленный уровень) (1 раз в неделю (3 часа) в течение года, 108 часов)	8-12 лет	1	Применение различных методов и техник создания анимационных мультфильмов	Предметные навыки: - реализация всех этапов технологического процесса создания мультфильмов: разработка сценария, раскадровка, съёмка, озвучивание, монтаж; - создание покадровой анимации с использованием различных материалов и техник; - создание эскизов, зарисовок, фонов и декораций для мультфильмов, синхронизация звука с анимацией; - работа со станком для перекладной анимации, цифровыми камерами, микрофонами и иным звукозаписывающим оборудованием; - работа с программами для монтажа (CapCut, movavi, dragonframe) и графическими редакторами (Pixlr, Photoshop) Гибкие навыки: - поиск нестандартных решений при создании сюжетов и визуальных образов; - сотрудничество в группе: распределение ролей (режиссёр, оператор, художник), согласование творческих решений; - речевая активность: озвучивание персонажей, создание диалогов; - творческие и художественные способности; - креативность и воображение; - демонстрация готовых проектов	нет	Школьниками должна быть освоена образовательная программа «Мультипликация (базовый уровень)»
Робототехника (базовый уровень)	7-10 лет	1	Работа с конструктором Стажер А.	Предметные навыки:	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к

(1 раз в неделю в течение года, 72 часа)			Изучение основ программирования робототехнической модели	- конструирование робота из деталей образовательного набора Стажёр А, создание демонстрационной модели; - применение программного обеспечения MyRobotTime; - составление компьютерной программы для робота, построенного на базе конструктора Стажёр А; - создание алгоритмов поведения моделей; - разработка своей собственной робототехнической модели <u>Гибкие навыки:</u> - разработка индивидуальных проектов; - совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе; - развитие логики через алгоритмизацию; - навыки участия в соревнованиях; - исследование и изобретательство; - анализ различных ситуаций и поиск нестандартных решений		алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности
Проектная робототехника (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	9-11 лет	1	Изучение основ робототехники через практическую деятельность. Решение технических задач и разработка робототехнических проектов	<u>Предметные навыки:</u> - применение основ конструирования и принципов работы простых механизмов для решение технических задач; - работа с датчиками и исполнительными устройствами; - проектирование, сборка и программирование роботов; - разработка своей собственной робототехнической модели <u>Гибкие навыки:</u> - разработка индивидуальных проектов; - совместное выполнение проектов и распределение ролей в группе; - развитие логики через алгоритмизацию;	нет	Наличие у школьников знаний в области математики и склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности

				- навыки участия в соревнованиях; - исследование и изобретательство; - анализ различных ситуаций и поиск нестандартных решений		
Развивающая математика и основы программирования (базовый уровень) (1 раз в неделю в течение года, 72 часа)	6-8 лет	1	Изучение основ алгоритмизации и программирования в игровой форме с использованием программной среды ПиктоМир. Развитие творческого воображения, математического и образного мышления	<u>Предметные навыки:</u> - решение нестандартных математических и логических задач; - работа с пиктограммами в программной среде ПиктоМир; - составление простейших и циклических алгоритмов управления виртуальными объектами в среде ПиктоМир; - применение основных алгоритмических конструкций для решения задач <u>Гибкие навыки:</u> - совместное выполнение заданий в парах/микрогруппах с обсуждением решений; - развитие математического мышления и пространственного воображения; - планирование и самоорганизация; - презентация результатов работы с демонстрацией алгоритмов и объяснением логики действий	нет	Наличие у обучающихся склонности к алгоритмическому мышлению, а также заинтересованности в области программирования и исследовательской деятельности

Приложение №2

Руководителю Центра цифрового образования детей «IT-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 «IT-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)

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.

СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.Смоленск

Руководителю Центра цифрового образования детей «IT-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 «IT-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 паспорта обучающегося (с 14 лет)

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 «IT-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 _____(_____)

СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»
IT-CUBE.Смоленск

Руководителю Центра цифрового образования детей «IT-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 «IT-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.

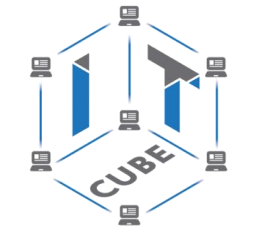
Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

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

_____ /_____/

«___» _____ 202_ г

Приложение №3



ПРОТОКОЛ
проведения конкурсного отбора по направлению
«_____»
в 2025 – 2026 учебном году

№__ от « »_____2025 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.					

Изъявили желание пройти конкурсный отбор - _____ чел.
Участвовали в конкурсном отборе - _____ чел.
Зачислены на обучение по итогам конкурсного отбора - _____ чел.

Руководитель ЦЦОД «IT-куб»: _____ (Кудрявцева Т. В.)
Педагог дополнительного образования: _____ (_____)
Методист образовательного направления: _____ (_____)

Критерии оценки задания конкурсного отбора по направлению
«_____»
2025 – 2026 учебный год

Форма проведения конкурсного испытания: _____

Содержание конкурсного задания:

№ п/п	Вопрос/ задание/ задача	Критерий	Балл (от 0 до 1)

Максимальное количество баллов: ____