

Утверждаю

И.о. директора Центра «Поиск»


О.А. Томилина

« 27 » марта 2024 год



Учебный план

филиала государственного автономного образовательного учреждения
дополнительного образования «Центр для одаренных детей «Поиск»
в г. Михайловске
на 2024 – 2025 учебный год

г. Михайловск

Пояснительная записка

Учебный план составлен в соответствии с Уставом Центра и принятыми и утвержденными локальными нормативными актами:

- Положение об организации и осуществлении образовательного процесса государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр для одаренных детей «Поиск»;

- Правила приема обучающихся в государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр для одаренных детей «Поиск» на 2024 – 2025 учебный год;

- Положение о режиме занятий обучающихся государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр для одаренных детей «Поиск».

Учебный план филиала Центра «Поиск» в г. Михайловске (далее Филиал) – это нормативный документ, который определяет организацию и содержание образовательного процесса и утверждает:

- структуру и продолжительность учебного года и каникул;

- перечень дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и их структуру;

- распределение курсов по годам обучения, недельное и годовое распределение времени на их изучение;

- планируемое количество групп и контингент обучающихся;

- годовой объем часов по курсам, программам и Центру в целом.

Учебный план направлен на достижение цели учреждения и учитывает спрос на дополнительные образовательные услуги. Его содержание определяется следующими факторами: наличием в учреждении кадровых и материально-технических ресурсов по каждому направлению и программе; недельной нагрузкой на учащихся по конкретному курсу дополнительной общеразвивающей программы; количеством обучающихся, выбравшим данный курс; количеством групп и учебной нагрузкой педагога.

Учебный план Филиала составлен с учетом максимально возможной нагрузки для детей разного возраста, связанной с их физиологическими возможностями и занятостью в общеобразовательных учреждениях.

В 2023 – 2024 учебном году учебный план включает дополнительные общеразвивающие программы двух направлений: естественнонаучное, техническое.

Особые условия

1. Учебный год подразделяется на два учебных периода:

сентябрь – май: 36 недели, 2-4 урока в неделю; с 02.09.2024 по 30.05.2025.

Каникулы:

осенние (7 дней) с 28.10.2024 по 03.11.2024;

зимние (10 дней) с 30.12.2024 по 08.01.2025;

весенние (7 дней) с 24.03.2025 по 30.03.2025.

Не учебные дни: (5 дней) 23 февраля, 8 марта, Пасха – 20 апреля, 1 мая, 9 мая.

июнь, июль, август: 1 – 4 недели, 2 – 6 уроков/день; 02.06.2025 по 31.08.2025.

2. Количество учебных периодов и продолжение обучения в следующем учебном году определяется желанием родителей и учащихся.

3. Учащиеся, выполнившие учебный план и успешно защитившие итоговый проект, переводятся на следующий год обучения при наличии нескольких ступеней обучения.

4. Филиал организует дополнительные занятия, порядок, продолжительность и периодичность которых определяется по согласию сторон и утверждается приказом заведующим филиалом.

Бюджетное отделение

1.1. Контингент обучающихся, учебная нагрузка, годовой объем часов по курсам, программам и Филиалу в целом. Программы основного обучения.

Возраст обучающихся 9 – 18 лет (3 – 11 класс)

№ п/п	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа	Образовательный модуль	Литера курса	Кол-во групп	Кол-во уч. мест	Соотношение годовой и недельной загрузки (часов)
1	2	3	4	5	6	7
ЦО «IT-куб»						
ДОО программы технической направленности						
1	Разработка VR/AR-приложений	базовый	VRAR1	6	66	136/4
		углубленный	VRAR2	2	22	136/4
			Итого	8	88	
2	Мобильная разработка	основной	MP	3	33	136/4
			Итого	3	33	
3	Системное администрирование	базовый	СА 1	6	66	136/4
		углубленный	СА 2	2	22	
			Итого	8	88	
4	Программирование роботов	Программирование роботов на Mindstorms	ПР 1	4	20	136/4
		Программирование роботов на Python	ПР 2	3	60	136/4
			Итого	7	77	
5	Образовательный киберспорт	основной	КС	1	11	136/4
			Итого	1	11	
6	Программирование на Python	вводный	Pyth 1	2	11	136/4

		базовый	Pyth 2	1	11	136/4
		базовый (Яндекс Лицей)	Яндекс 1	2	22	136/4
		углубленный (Яндекс Лицей)	Яндекс 2	1	11	144/4
			Итого	6	66	
7	Спортивное программирование	основной	СП	1	11	136/4
			Итого	1	11	
8	Кибергигиена и работа с большими данными	базовый	КГ 1	8	88	136/4
		углубленный	КГ 2	3	33	108/3
			Итого	11	110	
9	Основы алгоритмики и логики	основной	ОЛ	6	66	108/3
			Итого	6	66	
			Итого	50	550	

ДТ «Мобильный Кванториум»						
8	IT/VR -квантум		IT_доп	30	284	54/6
			Итого	30	284	
9	Пром/Робо-квантум		P_доп	30	284	54/6
			Итого	30	284	
10	Гео/Аэроквантум		Г_доп	30	284	54/6
			Итого	30	284	
11	Урок технологии: Геоинформационные технологии		Г_УТ	7	70	36/6
			Итого	7	70	
12	Урок технологии: Введение в основы алгоритмизации в средах визуального программирования и создание «умных» устройств		IT_УТ	7	70	36/6
			Итого	7	70	
13	Урок технологии: промышленный дизайн		P_УТ	7	70	36/6
			Итого	7	70	
			Итого	111	1062	

ДТ «Кванториум»						
ДОО программы технической направленности						
14	Хайтек	базовый	ХТ_Б	6	48	136/4
		углубленный	ХТ_У	2	18	136/4
			Итого	8	66	
15	Энерджиквантум	базовый	Э_Б	4	48	136/4
		углубленный	Э_У	2	24	136/4
			Итого	6	72	
16	Геоквантум	базовый	Г_Б	6	84	136/4
		углубленный	Г_У	2	28	136/4
		проектный	ПГ	2	28	136/4
			Итого	10	140	
17	Робоквантум	базовый	Р_Б	6	72	136/4
		углубленный	Р_У	2	24	136/4
			Итого	8	96	
18	IT - квантум	базовый	ИТ_Б	8	112	136/4
		углубленный	ИТ_У	2	28	136/4
			Итого	10	140	
ДОО программы социально-гуманитарной направленности						
19	Технический английский язык	базовый	ТА	4	48	136/4
20	Квантошахматы	базовый	Ш	2	24	136/4
			Итого	6	72	
ДОО программы естественно-научной направленности						
ДТ «Кванториум»						
21	Биоквантум	базовый	Б_Б	6	60	136/4
		углубленный	Б_У	2	20	136/4
			Итого	8	80	
22	Прикладная математика	базовый	ПМ	4	48	136/4
			Итого	4	48	
			Итого	60	714	
Итого по филиалу				243	2568	

1.2. График работы.

Учебный период	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа	Год обучения	К-во гр.	Учебная нагрузка	К-во уроков 1 гр. за год
ЦО «IT-куб»					

С 2 сентября по 30 мая	Разработка VR/AR-приложений, Системное администрирование, Программирование роботов, Кибергигиена и работа с большими данными, Мобильная разработка, Образовательный киберспорт, Программирование на Python, Спортивное программирование.	Первый, второй	41	4 урока в неделю	136
С 2 сентября по 30 мая	Основы алгоритмики и логики.	Первый	6	3 урока в неделю	108
С 7 октября по 9 июня	Программирование на Python (Яндекс Лицей).	Первый	2	4 урока в неделю	136
2 сентября по 30 мая		Второй	1	4 урока в неделю	144

ДТ «Кванториум»					
С 2 сентября по 30 мая	Хайтек	первый и второй	8	4 урока в неделю	136
	Энерджикавантум	первый и второй	6	4 урока в неделю	136
	Геоквантум	первый, второй и третий	10	4 урока в неделю	136
	Робоквантум	первый и второй	8	4 урока в неделю	136
	IT - квантум	первый и второй	10	4 урока в неделю	136
	Биоквантум	первый и второй	8	4 урока в неделю	136
	Прикладная математика	первый	4	4 урока в неделю	136
	Технический английский язык	первый	4	4 урока в неделю	136
	Квантошахматы	первый	2	4 урока в неделю	136

1.3. Модели дополнительных общеразвивающих программ.

Литера	Возраст	Год обучения	V часов	Кейс / раздел	V/часов
ЦЗО «IT-куб»					
Разработка VR/AR-приложений					272
VRAR 1	12-17 лет	первый	136	<i>Базовый модуль</i>	
				Знакомство с основными понятиями и устройствами виртуальной/дополненной реальности.	4
				Изготовление собственной гарнитуры виртуальной реальности.	8
				Панорамная съемка.	10
				Игровые движки.	26
				Создание простого VR-приложения.	12
				Создание виртуальных объектов средствами 3D моделирования.	24
				Создание простого AR-приложения.	14
				Создание собственного VR/AR проекта.	20
				Скриптинг. Основы языка программирования C#/C++	18
VRAR 2	12-17 лет	второй	136	<i>Углубленный модуль</i>	
				Скриптинг. Язык программирования C#/C++	36
				Unity на практике.	24
				Unreal Engine на практике.	24
				Создание виртуальных объектов средствами 3D моделирования.	30
				Создание собственного VR/AR проекта.	22
ПГ	13-17 лет	третий	136	Вводное занятие. Командообразование	2
				Подготовка к Технологическим конкурсам Национальной технологической инициативы	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу научно-технологических проектов «Большие вызовы»	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу «Олимпиада - НТО»	26

				Подготовка к Международномк фестивалю информационных технологий «IT-Fest»	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу «Большая перемена»	26
				Итоговая защита в технопарке	4
Мобильная разработка					144
MP	14-17 лет	первый	144	Основы программирования на языке Java.	20
				Введение в объектно-ориентированное программирование.	26
				Основы программирования Android-приложений.	22
				Алгоритмы и структуры данных на языке Java.	32
				Основы разработки серверной части мобильных приложений.	26
				Разработка итогового проекта	18
Системное администрирование					136
CA	13-17 лет	первый	136	Устройство компьютера.	14
				Программное обеспечение компьютера.	22
				Системное администрирование.	14
				Сетевое администрирование.	22
				Сетевые технологии и оборудование.	52
				Моделирование компьютерных сетей.	12
Программирование на роботов					272
ПР1	5-6 класс	первый	136	<i>Программирование роботов на Scratch</i>	
				Основы программирования в среде Scratch 2	32
				Программирование в среде Scratch 2 движения роботов Lego	32
				Внешнее управление роботом	24
				Программирование роботов-манипуляторов	24
				Программирование производственных линий	24
ПР2	7-11 класс	первый	136	<i>Программирование роботов на C++</i>	
				Основы программирования на C++	48
				Встроенные функции, операторы и базовые библиотеки C++	24
				Изучение базовых конструкций LEGO EV3	40

				Работа над итоговым проектом	24
Программирование на Python					280
Pyth1	14-17 лет	первый	136	<i>Базовый модуль.</i>	
				<i>Раздел «Основы программирования на языке Python»</i>	
				Введение в программирование на Python	25
				Множества, строки, списки и словари в Python	26
				Функции в Python	21
				Библиотеки Python	18
				Объектно-ориентированное программирование	21
				Практическое применение языка Python	25
Pyth2		второй	144	<i>Углубленный модуль.</i>	
				<i>Раздел «Основы промышленного программирования»</i>	
				Разработка GUI приложений.	46
				Pygame, создание игр на Python.	32
				Web-разработка.	66
Кибергигиена и работа с большими данными					136
КГ	13-17 лет	первый	136	<i>Основной модуль</i>	
				136	
				Настройки безопасности персонального компьютера. Порядок действий ликвидации последствий сбоев системы.	10
				Основы анализа информации в интернет-пространстве.	6
				Угрозы в интернет-пространстве, методы противодействия	22
				Основы работы в социальных сетях	6
				Безопасное и рациональное использование личных и персональных данных в социальных сетях	18
				Распознавание опасного и вредного контента в интернет-пространстве	38
				Безопасность мобильных устройств	10
				Угрозы безопасности в сетях WiFi. Онлайн сервисы безопасности	14
				Обработка и анализ больших данных. Основные принципы построения нейросетей	12

Основы алгоритмики и логики				102	
ОЛ	11-12 лет	первый	102	Вводный модуль	3
				Цифровая грамотность	15
				Основы логики и алгоритмики	24
				Создание игрового мира в Kodu Game Lab	26
				Знакомство с языком программирования Python	15
				Работа над итоговым проектом	18

ДТ «Кванториум»**Хайтек**

ХТ_Б	13- 17 лет	Первый	136	Введение в направление хайтек	6
				Кейс No1 «Мини завод»	8
				Раздел 2. 2D-моделирование	4
				Кейс No2 «Наклейка»	6
				Основы ведения проектной деятельности.	2
				Раздел 3. Трехмерное моделирование	4
				Кейс No3 «Цифровая трехмерная модель коробки»	10
				Раздел 4. Лазерные технологии	6
				Кейс No4 «Шкатулка деревянная»	6
				Кейс No5 «Ёлочные игрушки»	6
				Раздел 5. Аддитивные технологии	4
				Кейс No6 «Кораблик»	18
				Раздел 6. Фрезерная обработка	6
				Кейс No7 «Мыльный подарок»	14
				Раздел 7. Пайка электронных компонентов	2
				Кейс No8 «Проверка уровня заряда батарейки»	4
Подготовка к итоговой защите проектов	28				
ХТ_У	13- 17 лет	Первый	136	Вводное занятие	6
				Раздел 1. Лазерные технологии	22
				Кейс No1 «Лазер в интерьере»	22
				Раздел 2. Трехмерное сканирование	12
				Кейс No2 «Сканирование деталей и реверсивное моделирование»	
				Раздел 3. Фрезерная обработка	26
				Кейс No3 «Деталь на фрезерном станке»	22
				Раздел 4. Аддитивные технологии	44
				Кейс No4 «Интерактивный макет»	38
				Подготовка к итоговой защите проектов	18
Энерджиквантум					
Э_Б		Первый	136	Вводное занятие	4

	11 – 17 лет			Введение в направление	20
				Тема 1. Солнечная энергетика	34
				Тема 2. Ветроэнергетика	16
				Тема 3. Водородная энергетика	16
				Тема 4. Способы хранения электроэнергии	22
				Раздел 3. «Подготовка итогового проекта»	24
Э_У	11 – 17 лет	Второй	136	Вводное занятие	2
				Основы ведения проектной деятельности	6
				Тема 1. Хранение энергии	12
				Тема 2. Основы термодинамики	18
				Тема 3. Бытовая электрика	16
				Тема 4. Основы электроники и схемотехники	38
				Тема 5. Электрификация комплексных объектов	18
				Тема 6. Водородная энергетика	12
				Подготовка к итоговой защите проектов.	10
				Защита проектов.	2
				Итоговое занятие. Рефлексия.	2
Геокавантум					
Г_Б	11 – 17 лет	Первый	136	Командообразование.	4
				Кейс 1. «Глобальное позиционирование «Найди себя на земном шаре»	29
				Основы ведения проектной деятельности.	4
				Scrum-метод.	2
				Кейс 2. «Культурно-туристский тур по СК»	18
				Креативность.	3
				Кейс 3. «Data Scout- я создаю пространственные данные»	24
				Тайм -менеджмент.	2
				Сплочение коллектива.	4
				Кейс 4. «Виртуальный тур»	28
				Стрессоустойчивость.	2
				Итоговая защита в технопарке	6
Г_У		Второй	136	Сплочение коллектива	2

	11 – 17 лет			Кейс 1.«Основы съемки с БПЛА»	34
				Основы ведения проектной деятельности	2
				Кейс 2. «Большие данные — прогнозирование в обозримом будущем»	18
				Scrum -метод.	2
				Кейс 3. «Современные карты или «Как описать Землю?»	22
				Тайм -менеджмент.	2
				Кейс 4. «Оценка территорий»	18
				Стрессоустойчивость.	2
				Креативность.	2
				Кейс 5. «Дистанционное зондирование земли»	24
				Эмоциональный интеллект.	2
				Итоговая защита в технопарке	6
П_Г	11 -17	первый	136	Подготовка к Технологическим конкурсам Национальной технологической олимпиады	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу научно-технологических проектов «Большие вызовы»	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу «Школа исследователей и изобретателей «ЮниКвант»	26
				Подготовка к Международному конкурсу детских инженерных команд «Кванториада»	26
				Подготовка к Всероссийскому конкурсу для школьников «Большая перемена»	26
				Итоговая защита в технопарке	4
				Робоквантум	
Р_Б	11 – 17 лет	Первый	136	Раздел 1. Командообразование	2
				Кейс No1 «Жора»	20
				Раздел 2. Основы ведения проектной деятельности.	2
				Кейс No2 «Автоматический заварщик чая»	34
				Кейс No3 «Автоматическая система подъема машин»	38
				Кейс No4 «Инспектор дорожного покрытия»	38
				Подведение результатов	2
Р_У	11 – 17 лет	Второй	136	Раздел 1. Командообразование	2
				Раздел 2. Scrum-метод.	2

				Кейс 1 «Arduino»	16
				Раздел 3. Основы ведения проектной деятельности	2
				Кейс No2 «Устройство обеспечения безопасности»	44
				Кейс No3 «Инкубатор»	40
				Кейс No4 «Собственный проект»	28
				Подведение результатов	2
IT- квантум					
ИТ_Б	11 – 17 лет	Первый	136	Командообразование	2
				Компьютерная грамотность	4
				Кейс 1. Создание игр и анимационных мультфильмов на платформе Scratch	30
				Основы ведения проектной деятельности	1
				Кейс 2. Создание сайта-визитки	23
				Стрессоустойчивость.	1
				Креативность.	1
				Кейс 3. Создание простых игр на языке программирования Python	35
				Тайм-менеджмент.	1
				Кейс 4. Создание элементов умного дома на базе микроконтроллера Arduino	28
				Защита итогового проекта	10
ИТ_У	11 – 17 лет	Второй	136	Кейс 1. Олимпиадное программирование на языке программирования Python	20
				Кейс 2. Разработка Windows-приложений	35
				Scrum -метод	1
				Кейс 3. Разработка собственной игры для Windows и Android	60
				Стрессоустойчивость.	1
				Креативность.	2
				Эмоциональный интеллект.	2
				Защита итогового проекта	12
Биоквантум					
Б_Б	13 – 17 лет	Первый	136	Раздел 1. Командообразование	4
				Раздел 2. Основы ведения проектной деятельности	2
				Раздел 3. Основы биотехнологии	4
				Кейс №1. Создание саморегулирующейся экосистемы	30

				Кейс №2. Биотехнологии в космонавтике	20
				Кейс №3. Основы микробиологии	38
				Кейс №4. Плесневые грибы и дрожжи	24
				Кейс №5. Вирусы	14
Б_У	13 – 17 лет	Второй	136	Раздел 1. Командообразование	2
				Раздел 2. Правила ведения проектной деятельности	2
				Кейс №1. Домик для микроорганизмов. Колонки Виноградского	28
				Кейс №2. Сохраняй природу	32
				Кейс №3. Молекулярная кухня. Нутрициология	32
				Кейс №4. Основы генетики	38
Прикладная математика					
ПМ	12 – 15 лет	Первый	136	Проектная деятельность Кейс 1. «Математика в фотографии. Создание удачного кадра»	18
				Геометрия Кейс 2. «Практическая геометрия. Модель жилого помещения»	32
				Теория графов Кейс 3. «Построение оптимального маршрута»	22
				Теория множеств Кейс 4. «Надежный пароль»	18
				Компьютерное моделирование Кейс 5. «Биоритмы человека»	28
				Итоговая защита	8
				Квантошахматы	
ШБ	9 -12 лет	Первый	102	Раздел №1. Введение в шахматы	42
				Игровая практика (Турнир)	2
				Раздел №2. Позиционная игра	34
				Игровая практика (Турнир)	2
				Раздел №3. Комбинационная игра	26
				Игровая практика (Турнир)	2
Технический английский язык					
ТЯ	11 – 17 лет	Первый	136	<i>Уровень Beginner / Elementary (A1 – A2)</i>	
				Виды компьютеров.	6
				Виды мониторов.	6
				Клавиатура.	6
				Компьютерные мыши.	6

			Внутреннее устройство компьютера.	6
			Международная Олимпиада Technical English Международного портала дистанционных проектов по английскому языку	2
			Запоминающие устройства	6
			Принтеры	6
			Сканеры	6
			Цифровые фотоаппараты	6
			Смартфоны	6
			Пользовательский интерфейс	6
			Всероссийская Олимпиада Technical English Детского технопарка Кванториум г.Красноярска	2
			Электронные письма 1	6
			Электронные письма 2	6
			Электронные письма 3	6
			Обмен мгновенными сообщениями	6
			Работа с глоссарием по разделу 1, 1 – 15 темы	4
			<i>Уровень Pre-intermediate/Intermediate (A2 – B1)</i>	
			Текстовый редактор. Функции	6
			Текстовый редактор. Инструкции.	6
			Текстовый редактор. Форматирование	6
			Электронные таблицы. Функции	6
			Электронные таблицы. Инструкции.	6
			Электронные таблицы. Форматирование.	6
			Итоговый тест по курсу	2

1.1. Календарный план учебных часов.

№	МО	модуль	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	итого
ЦЦО «IT-куб»												
1.	Разработка VR/AR-приложений	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
2.	Мобильная разработка		16	16	16	16	12	16	16	16	16	136
3.	Системное администрирование	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
4.	Программирование роботов	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
5.	Программирование на Python	базовый	16	16	16	16	12	16	16	16	16	136
6.	Кибергигиена и работа с большими данными	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
7.	Основы алгоритмики и логики	базовый	12	12	12	12	12	12	12	12	12	108
8.	Образовательный киберспорт	базовый	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
9.	Спортивное программирование	базовый	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
ДТ «Кванториум»												
10.	Хайтек	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
11.	Энерджикавантум	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
12.	Геоквантум	базовый углубленный проектный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
13.	Робоквантум	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136

14.	IT - квантум	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
15.	Биоквантум	базовый углубленный	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
16.	Прикладная математика	базовый	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
17.	Технический английский язык	базовый	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136
18.	Квантошахматы	базовый	16	12	16	16	12	16	16	16	16	136

2. Отделение платных образовательных услуг.

Форма обучения – смешанная; групповая.

2.1. Контингент обучающихся, учебная нагрузка, годовой объем часов по курсам, программам и Филиалу в целом.

Название курса	Возраст / класс	Годовой объем ч/курса	Литература	Кол-во групп	Кол-во обучающихся	Общий годовой V часов	V/человеко-часов
Ментальная арифметика	1 – 2 класс	72	МА	2	10	144	1400
Техносмена	1 – 4 класс	108	ТС	4	10	420	4200
Основы цифрового черчения. Космос 3D	6 – 11 класс	72	ОЦЧ	1	10	72	720
Подготовка к ОГЭ по физике	8 – 9 класс	136	ОГЭ	1	10	136	1360
Профессии будущего. Робототехника с Lego Spike Prime	10 - 11 лет	64	Spike	1	10	64	640
Образовательная робототехника с Lego WeDo	6 - 10 лет	72	WeDo	3	5	216	1080
Art-студия	7 - 8 лет	36	АС	2	10	72	720
Словотворчество	5 - 6 лет	72	СЛ	2	10	144	1440
Клиническая лабораторная диагностика	16 - 17 лет	24	КЛД	1	10	24	240
Введение в школьную жизнь	5 - 7 лет	108	ВШЖ	5	10	540	5400
Раннее развитие математики	3 - 4 класс	72	РРМ	4	10	288	2880
Осмысленное чтение	1 - 2 класс	72	ОЧ	1	10	72	720

Одаренный ребенок	1 - 3 класс	72	ОР	5	10	360	3600
Основы компьютерной грамотности	7 - 11 лет	72	ОКГ	1	7	72	504
Визуальное 3D программирование	8 - 10 лет	72	ВП	2	7	144	1008
Программирование и создание игр в Roblox	8 - 12 лет	72	Roblox	1	7	72	504
Создание мобильных приложений	8 - 12 лет	72	MP	1	7	72	504
Программирование для самых маленьких	5 - 9 лет	72	ПМ	3	18	72	
Программирование на Scratch	8-9 лет	72	Scr	1	9	72	
Цифровая грамотность	7 - 11 лет	72	ЦГ	2	18	72	
Визуальное 3D программирование в Kodu Game lab	6 - 10 лет	72	ВП	2	18	72	
Подготовка к ОГЭ по информатике	9 класс	136	ОГЭ	1	9	136	
Подготовка к ЕГЭ по информатике	11 класс	136	ЕГЭ	1	9	136	

2.2. График работы.

Учебный период	Дополнительная общеразвивающая программа	К-во групп за год	Учебная нагрузка	К-во уроков 1 гр. за год
С 2 сентября по 30 мая	Ментальная арифметика	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Техносмена	4	3 урока в неделю	108

С 2 сентября по 30 мая	Основы цифрового черчения. Космос 3D	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Подготовка к ОГЭ по физике	1	4 урока в неделю	136
С 2 сентября по 30 мая	Профессии будущего. Робототехника с Lego Spike Prime	1	2 урока в неделю	64
С 2 сентября по 30 мая	Образовательная робототехника с Lego WeDo	3	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Art-студия	2	2 урока в неделю	36
С 2 сентября по 30 мая	Словотворчество	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Клиническая лабораторная диагностика	1	2 урока в неделю	24
С 2 сентября по 30 мая	Введение в школьную жизнь	5	3 урока в неделю	108
С 2 сентября по 30 мая	Раннее развитие математики	4	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Осмысленное чтение	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Одаренный ребенок	5	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Программирование для самых маленьких	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Программирование в Scratch	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Основы компьютерной грамотности	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Визуальное 3D программирование	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Программирование и создание игр в Roblox	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Создание мобильных приложений	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Программирование для самых маленьких	3	2 урока в неделю	72

С 2 сентября по 30 мая	Программирование на Scratch	1	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Цифровая грамотность	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Визуальное 3D программирование в Kodu Game lab	2	2 урока в неделю	72
С 2 сентября по 30 мая	Подготовка к ОГЭ по информатике	1	4 урока в неделю	136
С 2 сентября по 30 мая	Подготовка к ЕГЭ по информатике	1	4 урока в неделю	136

2.3. Платные дополнительные общеразвивающие программы.

Литера	Возраст	Год обучения	Раздел	V/часов
МА	1 – 2 класс	Первый	Ментальная арифметика	72
ТС	1 – 4 класс	Первый, второй	Техносмена	108
ОЦЧ	6 – 11 класс	Первый	Основы цифрового черчения. Космпас 3D	72
ОГЭ	8 – 9 класс	Первый	Подготовка к ОГЭ по физике	136
Spike	10 - 11 лет	Первый	Профессии будущего. Робототехника с Lego Spike Prime	64
WeDo	6 - 10 лет	Первый	Образовательная робототехника с Lego WeDo	72
АС	7 - 8 лет	Первый	Art-студия	36
СЛ	5 - 6 лет	Первый	Словотворчество	72
КЛД	16 - 17 лет	Первый	Клиническая лабораторная диагностика	24
ВШЖ	5 - 7 лет	Первый, второй	Введение в школьную жизнь	108

РРМ	3 - 4 класс	Первый	Раннее развитие математики	72
ОЧ	1 - 2 класс	Первый	Осмысленное чтение	72
ОР	1 - 3 класс	Первый, второй	Одаренный ребенок	72
ОКГ	7 - 11 лет	Первый	Основы компьютерной грамотности	72
ВП	8 - 10 лет	Первый	Визуальное 3D программирование	72
Roblox	8 - 12 лет	Первый	Программирование и создание игр в Roblox	72
МР	8 - 12 лет	Первый	Создание мобильных приложений	136
ПМ	5 – 9 лет	Первый	Программирование для самых маленьких	36
Scr	8-10 лет	Первый	Программирование на Scratch	36
ЦГ	7 – 11 лет	Первый	Цифровая грамотность	36
ВП	8 – 10 лет	Первый	Визуальное 3D программирование в Kodu Game lab	36
ОГЭ	9 класс	Первый	Подготовка к ОГЭ по информатике	36
ЕГЭ	11 класс	Первый	Подготовка к ЕГЭ по информатике	36