

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Чапаевская средняя общеобразовательная школа»  
муниципального образования – Михайловский муниципальный район  
Рязанской области**

**Анализ реализации программ Центра «Точка роста»  
в 2023- 2024 учебном году**

Всего за 2023-2024 учебный год в Центре обучалось 130 ребят, что составляет 95,5% от общего количества учеников в школе.

В Центре реализовывалось 12 дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. 100% посещение было по четырем программам: «Робототехника», «3D моделирование и 3D печать», «Виртуальная реальность», «Моделирование в Paint».

**Краткий анализ программ со 100% посещаемостью:  
«Робототехника»**

1. На кого рассчитана (возрастные группы): обучающиеся 7-9 классов.
2. Объём в часах: 2 часа в неделю, 72 часа за год.
3. Сроки реализации: один год.
4. Сколько человек участвовало: 10 человек.
5. Программа реализована в полном объёме.
6. Режим занятий: пятница 15.00-15.40 и 15.50-16.30
7. Цель: формирование представлений о технологической культуре производства, развитие культуры труда подрастающих поколений, освоение технических и технологических знаний и умений, ознакомление обучающихся с конструированием, программированием, использованием роботизированных устройств.
8. Задачи:

Образовательные:

- формирование навыков конструирования моделей роботов.
- знакомство с принципом работы и конструированием робототехнических устройств;
- формирование навыков составления алгоритмов и методов решения организационных и технико-технологических задач;
- осуществление умение написания и чтения кода, умение использовать способы графического представления технической, технологической и инструктивной информации;
- формирование навыков использования общенаучных знаний по предметам естественно-математического цикла в процессе подготовки и осуществления технологических процессов для обоснования и аргументации рациональности деятельности в рамках проектной деятельности;

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей каждого ребенка на основе личностно-ориентированного подхода;
- развить интерес к робототехнике и мехатронике;
- развитие творческого потенциала и самостоятельности в рамках мини-группы;
- развитие психофизических качеств, обучающихся: память, внимание, аналитические способности, концентрацию и т.д.

Воспитательные:

- формирование ответственного подхода к решению задач различной сложности;
- формирование навыков коммуникации среди участников программы;
- формирование навыков командной работы.

9. Проведение занятий в форме исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка. На занятиях поддерживались системно-деятельностный подход.

10. Результаты обучения: По итогам обучения по программе обучающийся демонстрирует следующие результаты:

- знает принципы построения конструкции робототехнических устройств на программном управлении микроконтроллером Arduino;
- знает базовые основы алгоритмизации;
- правила техники безопасности при работе с электронными и металлическими элементами;
- умеет разрабатывать уникальные конструкции для робототехнических задач;
- обладает навыками программирования и чтения чужого кода.

11. Сохранность контингента: на начало и конец учебного года было и осталось – 10 обучающихся.

### **«3D моделирование и 3D печать»**

1. На кого рассчитана (возрастные группы): обучающиеся 6-11 классов.
2. Объём в часах: 3 часа в неделю, 108 часов за год.
3. Сроки реализации: один год.
4. Сколько человек участвовало: 11 человек.
5. Программа реализована в полном объёме.
6. Режим занятий: понедельник, вторник, среда 15.00-15.40
7. Цель: создание условий для изучения основ 3D моделирования, развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка, развить творческие и дизайнерские способности обучающихся.

8. Задачи:

**Обучающие:**

- освоить создание сложных трехмерных объектов;
- получить навык работы с текстурами и материалами для максимальной реалистичности, используя движок CyclesBlender;
- получить начальные сведения о процессе анимации трехмерных моделей, используя Armature;
- получить навык трехмерной печати.

### **Развивающие:**

- создавать трехмерные модели;
- работать с 3D принтером.
- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел; развивать умения работать по предложенным инструкциям по сборке моделей; развивать умения творчески подходить к решению задачи;
- стимулировать мотивацию обучающихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка.
- способствовать развитию интереса к технике, моделированию.

### **Воспитательные:**

- выявить заинтересованных обучающихся, проявивших интерес к знаниям по освоению 3D моделирования.
- оказать помощь в формировании устойчивого интереса к построению моделей с помощью 3D-принтера.
- в процессе создания моделей научить объединять реальный мир с виртуальным, это повысит уровень пространственного мышления, воображения.
- воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения.
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной ИТ-отрасли.

9. Проведение занятий в форме исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка. На занятиях поддерживались системно-деятельностный подход.

10. Результаты обучения: обучающиеся будут

- создавать работы в системе 3-хмерного моделирования Blender;
- уметь работать с модулями динамики;
- уметь создавать собственную 3D сцену при помощи Blender.

11. Сохранность контингента: на начало и конец учебного года было и осталось – 11 обучающихся.

### **«Виртуальная реальность»**

1. На кого рассчитана (возрастные группы): обучающиеся 6-11 классов.
2. Объём в часах: 4 часа в неделю, 144 часа за год.
3. Сроки реализации: один год.
4. Сколько человек участвовало: 10 человек.
5. Программа реализована в полном объёме.
6. Режим занятий: вторник, пятница 16.40-17.20 и 17.30-18.10
7. Цель: Формирование уникальных компетенций по работе с VR/AR технологиями и их применение в работе над проектами.
8. Задачи:
  - Познакомить с современным уровнем развития технических и программных средств в области виртуальной и дополненной реальности;
  - Развить у учащихся интереса к 3D-графике и анимации;
  - Обучить обращению с современными устройствами виртуальной (HTCVIVECosmos)реальности;

- Познакомить с устройствами взаимодействия в виртуальной реальности.

9. Проведение занятий в форме исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка. На занятиях поддерживались системно-деятельностный подход.

10. Результаты обучения: обучающиеся владеют базовыми знаниями по VR\AR технологиям.

11. Сохранность контингента: на начало и конец учебного года было и осталось – 10 обучающихся.

### **«Моделирование в Paint»**

1. На кого рассчитана (возрастные группы): обучающиеся 2-5 классов.

2. Объём в часах: 1 час в неделю, 36 часов за год.

3. Сроки реализации: один год.

4. Сколько человек участвовало: 22 человек.

5. Программа реализована в полном объёме.

6. Режим занятий: понедельник, вторник, среда, четверг, пятница 13.20- 14.00

7. Цель: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

8. Задачи:

- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.
- Научить учащихся работать с программой PAINT.
- Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
- Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
- Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.

9. Проведение занятий в форме исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка. На занятиях поддерживались системно-деятельностный подход.

10. Результаты обучения: научились:

- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;

11. Сохранность контингента: на начало и конец учебного года было и осталось – 22 обучающихся.

Работа Центра за 2023-2024 учебный год признана удовлетворительной.

Руководитель  
Центра «Точка роста»



В.В. Сбытова