

Перечень общеобразовательных общеразвивающих программ, принятых к реализации в 2020-2021 уч.г. (на бюджетной основе)

№	Образовательная программа	Возраст	Срок освоения
1	«Автобезопасность. Азбука пешехода»	6-8	1
2	«Автобезопасность. Мы пешеходы»	7-9	1
3	«Автобезопасность. Учись быть пешеходом»	8-10	1
4	«Автобезопасность. Школа безопасности»	7-10	1
5	«Автобезопасность. Юный инспектор дорожного движения»	11-13	1
6	«Автобезопасность. Юный пешеход»	9-11	1
7	«Художественное слово»	7-14	2
8	«Начальное техническое моделирование (художественное выпиливание лобзиком)»	7-14	2
9	«Начальное техническое моделирование на основе занятий оригами»	7-12	2
10	«Киригами и бумажное моделирование»	9-14	3
11	«Начальные шаги в освоении ТРИЗ»	8-12	2
12	«Аэро»	9-15	2
13	«Электроника и микропроцессорная техника»	13-16	2
14	«Математическое моделирование в исследованиях Природы и общества»	14-17	2
15	«Твори, выдумывай, решай»	8-11	1
16	«Автодело»	13-17	2
17	«Акробатика для всех»	6-12	2
18	«Акробатика. Группа спортивного совершенствования»	7-14	3
19	«Астрономический калейдоскоп»	9-11	1
20	«Юный астроном»	6-8	1
21	«Косморобонавтика»	8-12	1
22	«Наблюдаем звезды»	9-13	1
23	«Тхэквондо»	7-11	3
24	«Земля и Вселенная»	14-17	2
25	«Мотоспорт»	12-17	2
26	«За рулем»	11-16	1
27	«Осваиваем автомобиль»	12-16	1

28	«Спектакль-класс»	10-16	3
29	«Развитие интеллекта младших школьников через освоение искусства оригами»	6-10	2
30	«Современный спортивный танец»	11-17	2
31	«Эстрадный танец»	6-10	2
32	«Введение в процедурное программирование»	11-14	1
33	«Web-дизайн для всех»	12-14	1
34	«Введение в программирование. Python»	12-15	2
35	«Прикладная математика»	15-17	2
36	«Прикладная информатика и ИКТ»	15-16	1
37	«Программирование на языках C, C++, Visual C»	14-17	2
38	«Создание сайтов в веб-программирование»	12-16	3
39	«Сценическая речь»	7-11	2
40	«Театрально-игровая сказкотерапия»	6-9	1
41	«Мастерская изобретателя Введение в ТРИЗ»	6-8	1
42	“Театральные игры”	9-12	2
43	«Физика с компьютером»	14-17	1
44	«Математика с компьютером»	14-17	1
45	“Трехмерное моделирование на основе Blender“	14-17	1
46	«Иностранный язык (английский язык)»	6-8	2
47	«Клуб общения на английском языке»	10-14	2
48	«Модульный учебный курс информационных технологий (МОДУЛЬ)»	7-9	2
49	«Основы журналистики и издательского дела»	12-18	3
50	«Введение в робототехнику»	10-14	3
51	«Программирование на языке Java»	13-17	3
52	«Лего-робототехника»	9-12	2
53	«Алгоритмика»	7-11	1
54	«Основы фото и видеотворчества»	13-17	2
55	«Перворобот»	6-7	1
56	«Спортивное ориентирование. Маршрут к успеху»	12-17	2
57	«Спортивное и городское ориентирование»	12-16	3

58	«Шахматы – первые шаги»	6-11	3
59	«Шахматы – это просто»	6-8	1
60	«Играем в шахматы»	8-12	1
61	«Волшебный мир народного творчества»	8-11	2
62	«Способен каждый. Шахматы»	6-8	1
63	«Ступени интеллекта -1. Шахматы»	7-17	10
64	«Ступени интеллекта -2. Шахматы»	7-17	10
65	«Художественное конструирование и моделирование игрушек»	7-10	1
66	«Шахматы и развивающая информатика»	6-11	4
67	«Шахматы как система воспитания творческой личности»	7-11	3
68	«Лепка и керамика»	6–15	3
69	«Юный художник»	10-16	3
70	«Клипмейкеры – от создания видео до работы в кадре»	11-13	1
71	«Палитра красок»	6-9	3
72	«Бумажная пластика»	6-12	3
73	«Макетостроение и моделизм»	9-12	2
74	«Новая техника. ТРИЗ»	8-11	2
75	«Лепка из пластилина»	6-9	2
76	«Свое кино»	11-15	2
77	«От игры к театру»	7-10	3
78	«От театра к успеху»	11- 15	3
79	«АРТ-киноформат»	10-15	2
80	«Сценическое движение»	9-15	2
81	«Мода и стиль»	10-15	2
82	«Студия удивительных вещей»	10-15	1
83	«Стильные штучки»	10-15	2
84	«Валяшка»	9-15	2
85	«Уроки творчества» (нетрадиционные техники рисования)	10-16	1
86	«Кукольный домик»	9-15	2
87	«Марфуша»	9-15	1

88	«Страна фантазий»	6-9	2
89	«Трёхмерное моделирование»	10-13	2