



# Основы логики и программирования

Первое погружение  
в увлекательный мир логики,  
алгоритмов и программирования

**5-7  
лет**



**алгоритмика**

Международная школа  
программирования  
для детей

# Почему выбирают наш курс

## Обучение через игру

Проходя увлекательные испытания на платформе, ребята обучаются программированию и развивают логическое мышление.

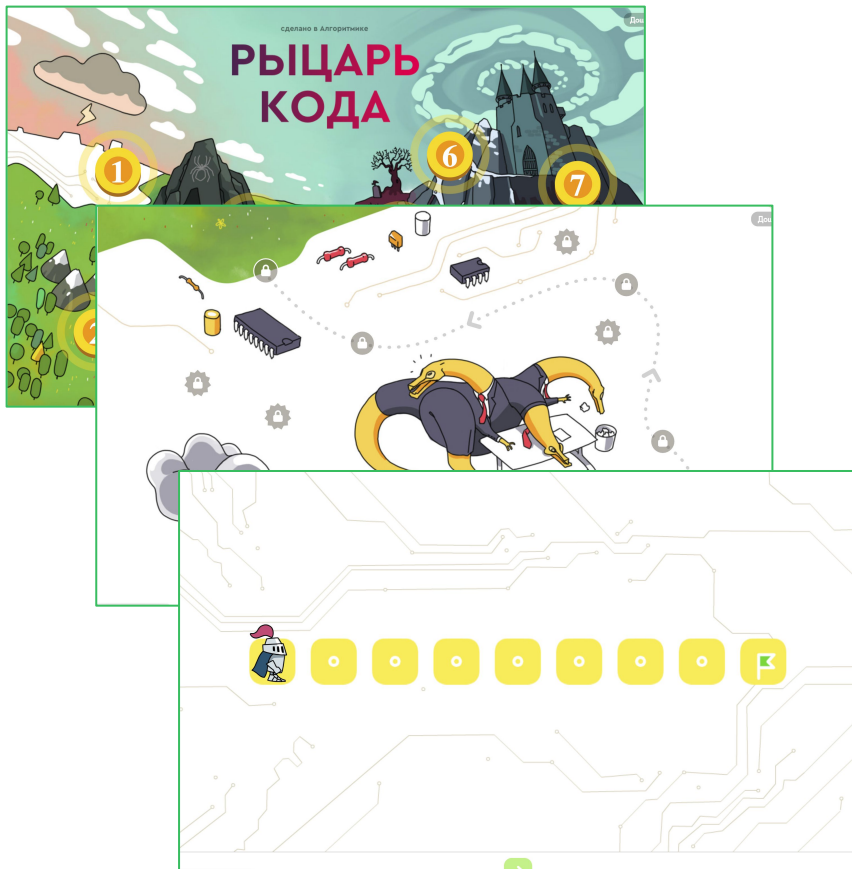
## Программирование и подготовка к школе

Ребята изучают азы математики, решают логические задачи, развивают творческие способности и учатся работать в команде.

## Индивидуальный темп обучения

Каждый ребенок учится в своем темпе: преподаватели всегда готовы прийти на помощь, а интерактивная платформа доступна в школе и дома.





# По окончании курса ваш ребенок сможет:

- понимать базовые принципы программирования
- создавать игры и мультфильмы на Scratch Junior
- творчески подходить к решению различных задач
- создавать и презентовать перед группой проекты
- работать в команде

# Будет интересно всем!

- Любителям рисовать и творить — создавать новых персонажей и программировать сюжеты;
- Ребятам с техническим складом ума — разобраться, как устроено программирование, и решать логические задачи;
- Юным любителям игр и развлечений — через игру получить новые знания и развить таланты;



# Чему научимся за год

## Программирование:

- принципам работы с алгоритмами и циклами
- созданию анимированного персонажа и программированию его действий
- использованию циклов и событий
- созданию игр и мультфильмов на Scratch Junior
- добавлению диалогов и звуков в игры и мультфильмы

## Метапредметные навыки:

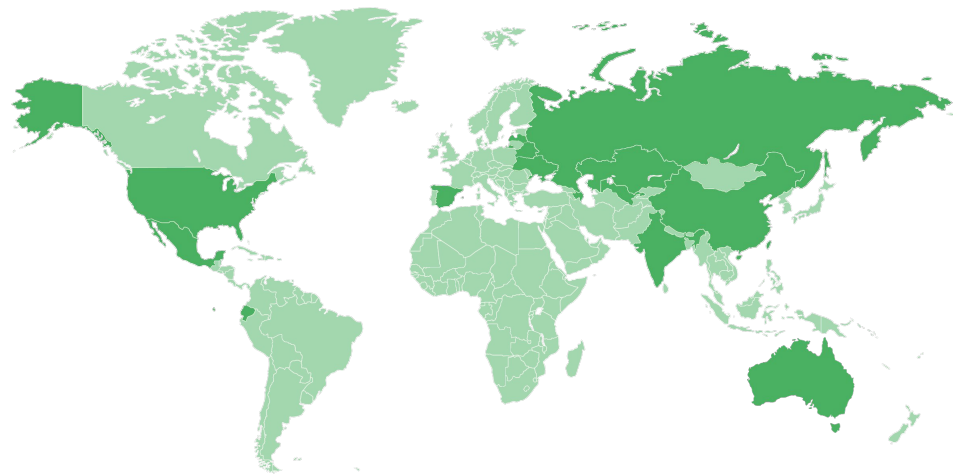
- азам логики
- работать в команде
- разрабатывать и защищать собственные проекты

# Как проходят уроки

- **групповые занятия 1 раз в неделю по выходным**
  - вспоминаем, что было на прошлом уроке
  - изучаем новую тему в игровой форме
- **продолжительность занятия 45 минут**
  - занимаемся программированием
  - отдыхаем, разминаемся
- **индивидуальный подход к каждому ребенку**
  - обсуждаем итоги занятия
  - занимаемся дома в рабочих тетрадях и на платформе

# Алгоритмика — международная школа программирования для детей от 5 до 17 лет

- Собственная интерактивная образовательная платформа, позволяющая каждому ребенку осваивать знания в индивидуальном темпе
- Команда профессиональных методистов, педагогов и психологов, работающая над созданием лучших курсов программирования для детей



**150**

тыс. детей

**200**

городов

**15**

стран

# Ученики «Алгоритмики»

- создают портфолио собственных проектов
- находят единомышленников и друзей, обмениваются идеями, помогают друг другу
- участвуют и побеждают в городских и региональных хакатонах и олимпиадах по программированию





# Курсы международной школы программирования «Алгоритмика»



**Основы логики  
и программирования**

5-7 лет



**Компьютерная  
грамотность и цифровое  
творчество**

7-12 лет



**Креативное  
программирование**

8-12 лет



**Курс  
программирования  
Python Start**

11-13 лет



**Курс  
программирования  
Python Pro**

14-17 лет

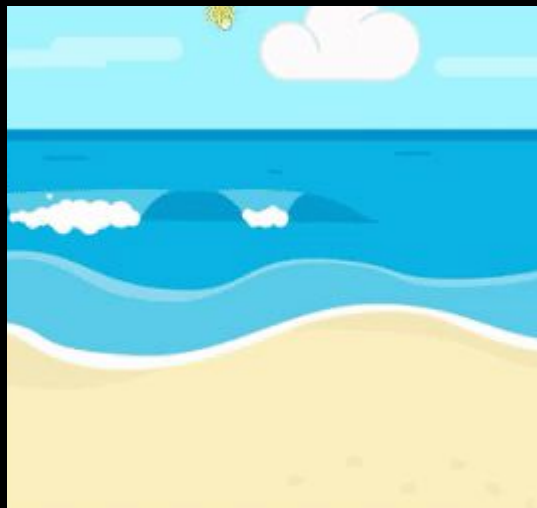
# Какие знания ребята получают за год

<b>Модуль 1. Линейные алгоритмы</b>	<b>Модуль 2. Циклы</b>	<b>Модуль 3. Знакомство со Scratch Jr.: команды внешности, движения, циклы</b>	<b>Модуль 4. События. Мультимпликация</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Управление исполнителем</li><li>● Составление и запуск программы</li><li>● Выполнение линейных алгоритмов</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Составление циклических алгоритмов для запуска исполнителя</li><li>● Развитие навыка «считывания» и повторения заданных циклических алгоритмов</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Знакомство с интерфейсом Scratch Jr.</li><li>● Программирование героев</li><li>● Добавление фонов</li><li>● Создание первого проекта</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Программирование передачи сообщений</li><li>● Планирование мультфильма на нескольких сценах с автоматическим переключением</li></ul>

# Какие знания ребята получают за год

<b>Модуль 5. Сообщения</b>	<b>Модуль 6. Условный оператор. Касания</b>	<b>Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы</b>	<b>Модуль 8. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Программирование и отрисовка кнопок управления</li><li>• Создание сообщения в качестве одновременного старта для нескольких объектов</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Применение условного оператора в программировании</li><li>• Программирование игры с управлением героя и проверкой касаний</li><li>• Использование усложненной мультипликации и интерактива</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Планирование игры, интерактивных мультфильмов на планшете в виртуальной среде Scratch Jr.</li><li>• Презентация проектов</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Планирование игры, интерактивных мультфильмов на планшете в виртуальной среде Scratch Jr.</li><li>• Презентация проектов</li></ul>

# Работы учеников



алгоритмика

**Бронируйте  
место в группе!**