



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.

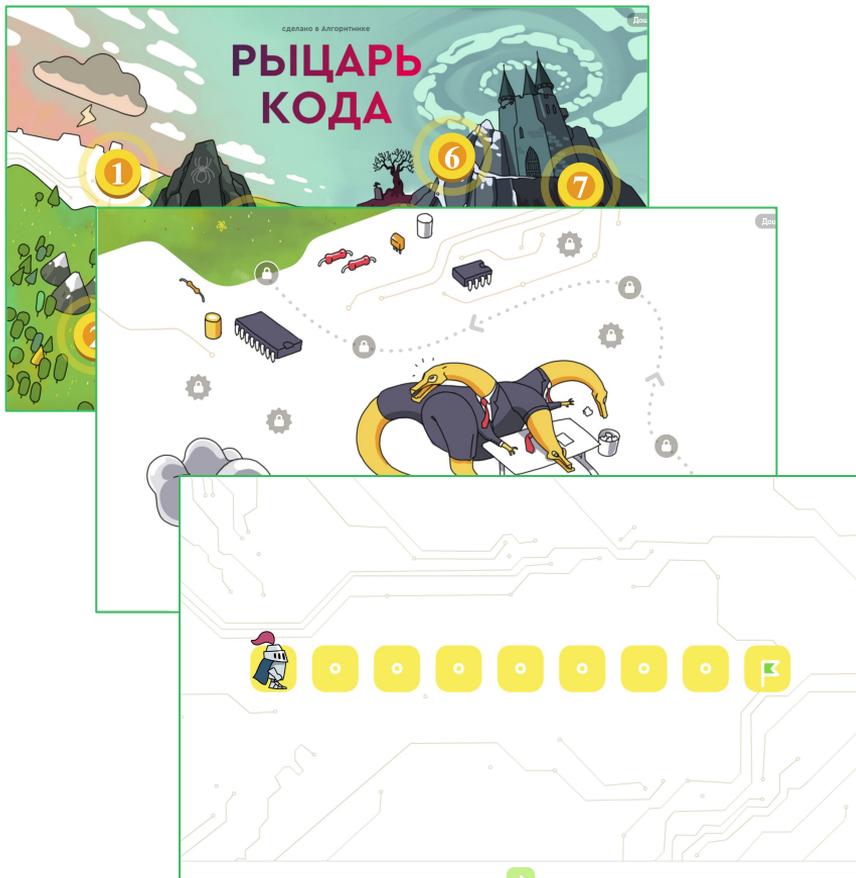
Программирование и подготовка к школе

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:

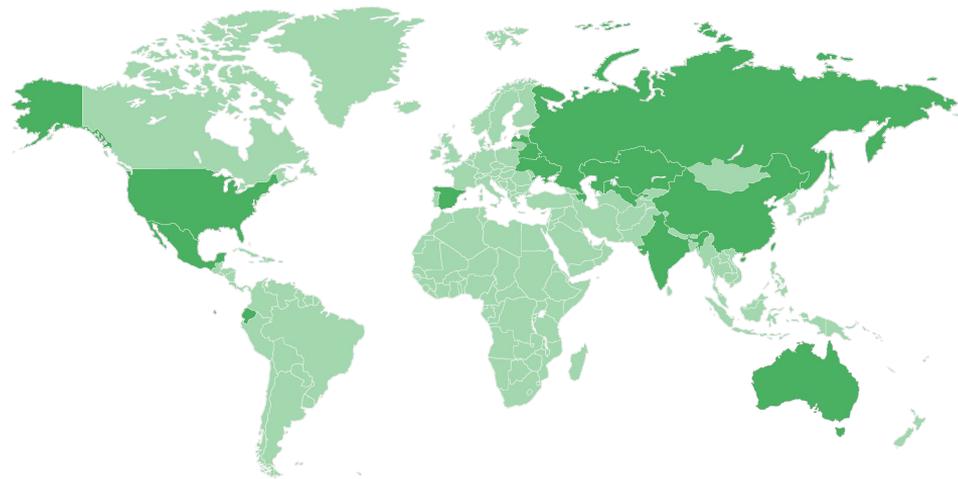
- азам логики
- работать в команде
- разрабатывать и защищать собственные проекты

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

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

Какие знания ребята получают за год

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

Работы учеников



алгоритмика

**Бронируйте
место в группе!**