



Международная школа программирования для детей 5-14 лет

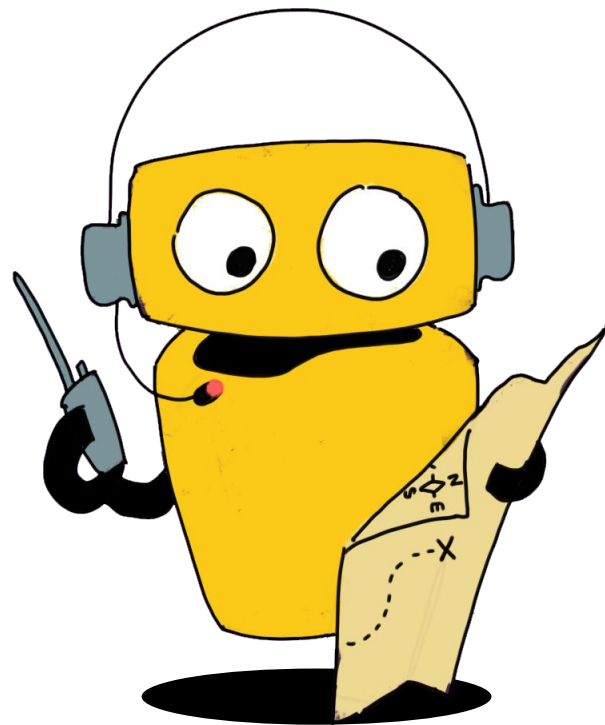
Курс
«Марсакадемия»

Алгоритмика — международная школа по программированию для детей

Дети развивают навыки XXI века через интерактивные формы обучения.

Развивают логическое мышление и изучают программирование, создавая собственные IT-проекты:

- Игры
- Мультфильмы



Платформа Алгоритмики + Scratch



Создаем и презентуем проекты каждый модуль

Задача Алгоритмики — научить критическому мышлению и практическому решению задач с помощью полученных цифровых навыков



Развивает мозг



Придает уверенности в своих силах



Помогает в школе



Обеспечивает достойной профессией



Ключевые принципы Алгоритмики



Индивидуальный подход	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Наша онлайн система подбирает задания для каждого ученика индивидуально ✓ Преподаватель = тьютор. Выстраивает траекторию развития, исходя из интересов ребенка.
Сочетание теории и практики	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Проходим тему, применяем знания при создании собственных проектов. Точно знаем зачем мы учимся!
Развиваем креативное мышление	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Это такой способ думать нестандартно над задачей, чтобы получилось новое эффективное решение
Развиваем самостоятельность	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Научим быть ответственными и самостоятельными. Будем сами придумывать проекты, программировать и презентовать!
Междисциплинарность	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Программирование + смежные предметы (математика, биология, физика и др.)
Любознательность	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Научим учиться всю жизнь, чтобы быть успешным и конкурентоспособным в будущем.

Основной курс по программированию для детей 8-12 лет

Создавая собственные мультфильмы и компьютерные игры, дети прокачивают свое логическое и алгоритмическое мышление.



1 год



Для детей 8-12 лет



«Марсакадемия»



Группа до 12 человек



32 занятия, весь учебный год



Урок по 90 минут, 1 раз в неделю



Компьютер на каждого ребенка



Предоставляем все рабочие тетради

Чему научится ребёнок:

- Логически мыслить;
- Программировать мультфильмы и онлайн-игры;
- Программировать на языке Scratch;
- Продумывать алгоритм создания собственных проектов;
- Работать в команде;
- Применять базовые понятия программирования и алгоритмики.



Интерфейс онлайн-платформы «Марсакадемии Алгоритмики»

Вход в личный кабинет

ВОЙТИ

Движение

- идти 10 шагов
- вернуть на 15 градусов
- вернуть на 15 градусов
- перейти в случайная позиция
- перейти в x: -106 y: -49
- плыть 1 секунд к случайная позиция
- плыть 1 секунд в точку x: -106 y: -
- укажите в направлении 90
- укажите направление указатель мыши
- изменить x на 10
- установить x в -106

говорить Конечно! в течение 2 секунд

говорить Ого! Ты любишь Scratch? в течение 2 секунд

Спрайт Abby x: -106 y: -49

Показать Показать Размер 100 Направление 90

Сцена

Фоны 2

шагнуть вперёд

повернуть **налево**

повернуть **направо**

взять груз

положить груз

повторить **4** раз

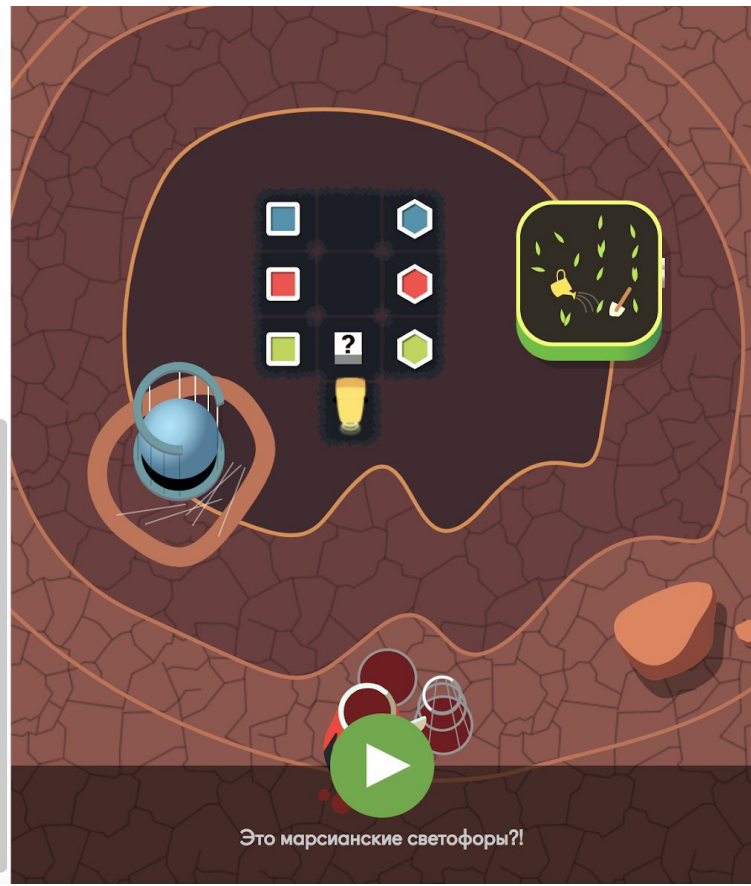
если
иначе

цвет груза **зелёный**

форма груза **куб**

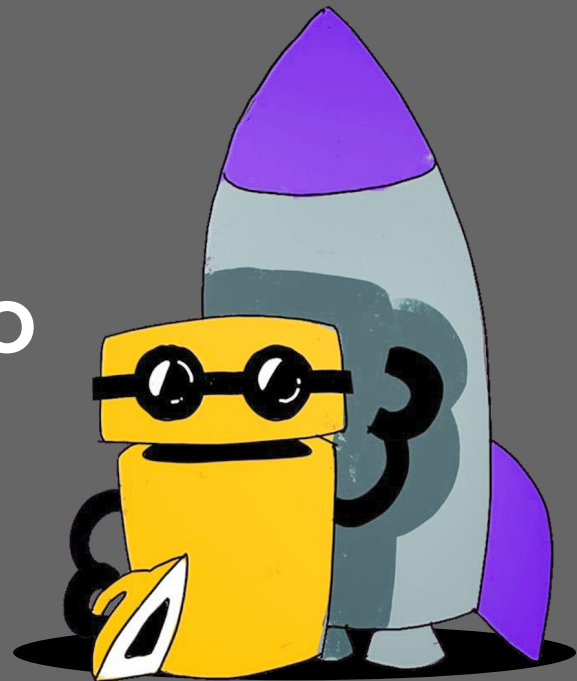
При запуске

команд использовано: 0



Программа основного курса по программированию

Для детей от 8 до 12 лет



Модуль 1 (базовый) 10 уроков	Модуль 2 (логика) 7 уроков	Модуль 3 (переменные) 6 уроков
<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с платформой и лабораторией 2. Циклы 3. События 4. Основы пространства в лаборатории (направление и координаты) 5. Условный оператор 6. Сообщения 7. Процедуры 8. Планирование на основе сообщений и процедур 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Истинность и ложность высказываний 2. Операторы и/или/не 3. Операторы сравнения 4. Генератор случайных чисел 5. Цикл с предусловием 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Задание значений переменных 2. Изменение значений переменных 3. Сравнение переменных 4. Типы переменных
Модуль 4 (классы и объекты) 4 урока	Модуль 5 (списки) 3 урока	Финал 2 урока
<ol style="list-style-type: none"> 1. Понятия класса и объекта 2. Реализация через клоны 3. Общие и локальные переменные 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Задание и изменение 2. Проход по спискам 	<p>Финальный проект Защита проекта</p>

Записывайтесь!

