



Креативное программирование

Погружение в мир
программирования и создание
креативных проектов

8-12
лет

алгоритмика

Международная школа
программирования
для детей



Почему выбирают наш курс

Программируем игры и мультфильмы разной сложности

В процессе обучения программированию ребята проходят путь от создания простой анимации до разработки собственной многоуровневой игры на Scratch с сюжетом и звуковым сопровождением.

Развиваем креативность

При подготовке проектов ребята учатся самостоятельно формулировать идеи, а преподаватели поощряют применение нестандартных подходов к достижению цели.

Индивидуальный подход к обучению

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:

- программировать собственные проекты разной сложности
- создавать игры и мультфильмы на Scratch
- понимать основные принципы дизайна
- применять нестандартный подход к решению задач
- создавать проекты от идеи до публичной презентации
- работать в команде

Будет интересно всем!

- Юный спортсмен создаст свою первую спортивную игру и сможет играть в нее со своими друзьями;
- Любитель Lego и конструирования запрограммирует собственную интерактивную модель вертолета;
- Творческие натуры создадут свои первые анимированные и музыкальные шедевры, расширят свой креативный потенциал;
- Будущий ученый получит отличный инструмент для визуализации своих великих проектов;
- Начинающий программист получит первые необходимые навыки работы с кодом, поймет и освоит базовые принципы программирования.



Чему научимся за год

Программирование:

- базовым понятиям: объекты, циклы, условный оператор, переменные
- созданию анимации: сложному сюжету, анимированным героям, озвучиванию и созданию диалогов;
- разработке игр: продумыванию механики, сценариев с несколькими уровнями
- чтению кода, выявлению ошибок и умению исправлять их

Метапредметные навыки:

- алгоритмическому и логическому мышлению
- разработке проекта от задумки до реализации
- работе в команде

Углубление знаний школьной программы:

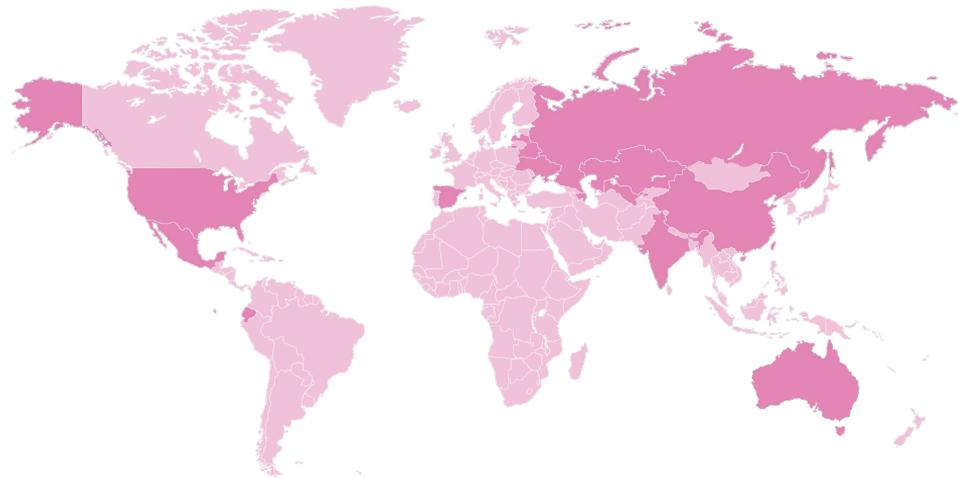
- основам астрономии
- пониманию физических явлений
- новым понятиям из математики

Как проходят уроки

- **групповые занятия 1 раз в неделю по выходным**
 - начинаем занятие с обсуждения материала, пройденного на прошлом уроке
- **продолжительность занятия 90 минут**
 - изучаем теорию
 - занимаемся программированием за персональными ноутбуками
- **индивидуальный подход к каждому ребенку**
 - работаем над проектами: индивидуально или в команде
 - проходим увлекательные квесты и челленджи, решаем различные интересные задачи
 - повторяем материал дома, занимаясь в рабочих тетрадях

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

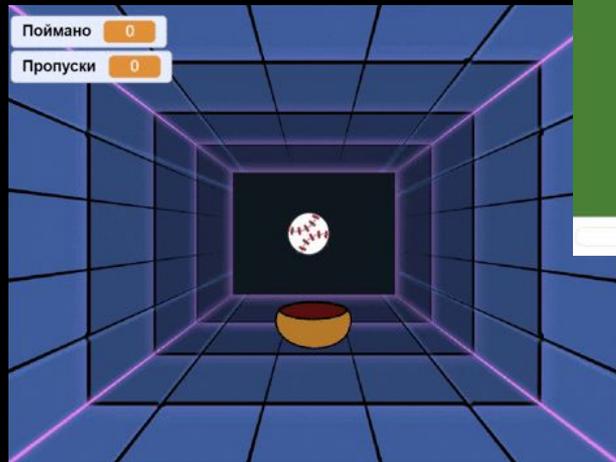
Какие знания ребята получают за год

Модуль 1. Введение	Модуль 2. Пространство	Модуль 3. Создание игры	Модуль 4. Логика
<ul style="list-style-type: none">• Составление линейных и циклические алгоритмов, в том числе несколько программ, начинающихся с разных событий.• Знакомство с интерфейсом Платформы и Scratch.• Понимание принципов итерационного подхода к разработке программ.	<ul style="list-style-type: none">• Решение задач с помощью итерационного подхода• Понимание принципов тестирования программы и исправления ошибок• Управление объектами: определение и постановка положения объекта в пространстве, программирование взаимодействия объектов и переходы между сценами с помощью сообщений.	<ul style="list-style-type: none">• Итерационный подход к разработке программ: планирование, структурирование, тестирование и исправление ошибок• Создание архитектуры игры: последовательность действий для её реализации, написание правил игры и управление персонажем.	<ul style="list-style-type: none">• Анализ: поиск нескольких решений, нахождение условия для решения оптимальным способом, составление плана и разбивка задачи на подзадачи• Тестирование и доработка с учетом обратной связи• Распределение обязанностей и зон ответственности в команде

Какие знания ребята получают за год

<p>Модуль 5. Переменные</p>	<p>Модуль 6. Проектный модуль</p>
<ul style="list-style-type: none">• Переменные: создание и вызов переменных, сохранение информации в них.• Данные: применение разных операций к разным типам данных (число, строка, логическое выражение)• Написание кода, понятного для другого человека.• Организация сложных правил игры, ситуаций выигрыша и условия для персонажа.	<ul style="list-style-type: none">• Умение находить возможности использования имеющихся знаний в нестандартной ситуации• Навык написания кода, понятного для другого человека.• Проектная деятельность: планирование и реализация проекта• Принципы предоставления обратной связи: оценивание проектов других учеников по заданным критериям и передача обратной связи

Работы учеников



алгоритмика

**Бронируйте
место в группе!**