

Алгоритмика

ДЕТЯМ 13–15 ЛЕТ

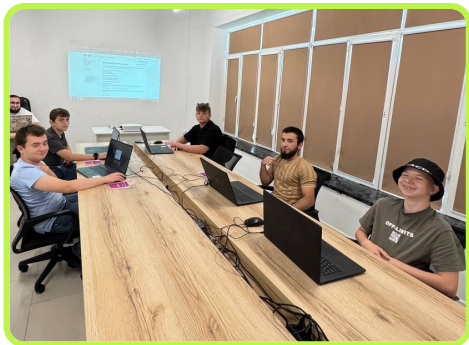
ОФЛАЙН

Python Start

Увлекательное программирование
на одном из самых популярных
языков в мире



Ждём вас в наших школах



+7 4912 55 94 25



ryazan.algoritmika.org



vk.com/algoritmika_ryazan

- Первомайский пр., д.34
- ул. Зубковой, д.30 к.2
- ул. Бирюзова, д.2
- ул. Магистральная, д.17

Преимущества обучения **офлайн**

Живое общение и социализация

- + Развиваются навыки общения, командной работы, уверенности
- + Формируются дружеские связи, привычка к взаимодействию и уважению к другим
- + У ребенка появляется естественная среда для развития эмоционального интеллекта

Лучший контакт детей и педагога

- + Учитель видит реакцию ученика, может быстро скорректировать подачу материала
- + Меньше отвлекающих факторов — педагог контролирует внимание
- + Возможность сразу ответить на вопросы и дать разъяснение

Организованное пространство для роста

- + Четкий распорядок и физическое присутствие создают структуру
- + Формируется ответственность: нужно приходить вовремя, быть собранным
- + Регулярность занятий повышает вовлеченность и мотивацию



Знакомим с профессией программиста

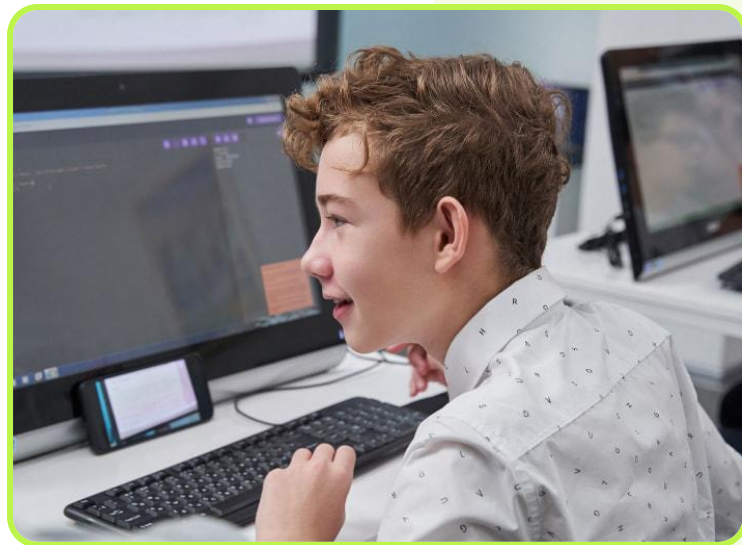
Ребенок сможет примерить на себя профессию и понять, насколько она интересная и подходит ли для его будущего. У курса есть сюжет, по которому ученик переносится в IT-компанию.

Каждый ученик начинает с позиции стажера, и постепенно вырастает до позиции Senior Python Developer (старший Python-разработчик).



Почему Python?

- + Один из самых популярных и универсальных языков программирования согласно рейтингам
- + Широко применяется в разных сферах — от решения простых задач до искусственного интеллекта и машинного обучения
- + Знание Python востребовано при устройстве на работу в крупные IT-компании
- + У программистов на Python одни из самых высоких зарплат на рынке



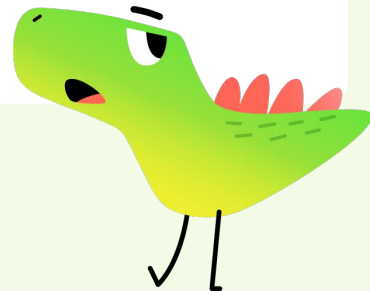
Мы учим не только создавать игры

Hard skills

- + Писать и читать код на языке Python
- + Работать с библиотеками Python, чтобы упростить решение задач
- + Разрабатывать интерфейсы, игры и приложения
- + Создавать проекты от идеи до реализации

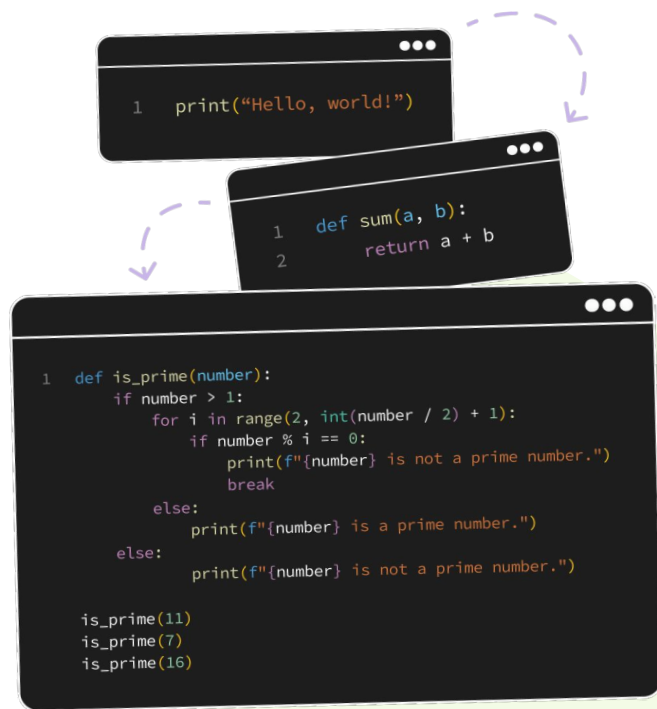
Soft skills

- + Взаимодействие с заказчиком
- + Ведение проекта
- + Мозговой штурм
- + Тайм-менеджмент и дедлайны
- + Ведение чек-листов
- + Создание Mind map



Преимущества работы в IT-сфере

- + Востребованность: к 2030 году сфера вырастет более чем в 2 раза
- + Высокая и стабильная заработная плата
- + Возможность гибкого графика и удаленной работы
- + Одновременно техническая и творческая работа
- + Карьерный рост и возможность горизонтального перехода в другую профессию внутри компании
- + Комфортные условия труда и бонусы
- + IT-сферу поддерживает государство



Python — уверенный старт в IT

IT Analyst Intern / Стажер IT-аналитик 🔥

от 90 000 ₽

«Procter & Gamble», Студент ✓ ⭐

Москва

📁 Без опыта

Откликнуться

Lead AI Data Scientist

до 8 000 \$

Compound Solutions SL ✓

Москва

📁 Опыт от 3 до 6 лет

Можно из дома

Откликнуться

Data Engineer - Market Data

от 4 000 €

Skanstas Investments Limited ✓

Кипр

📁 Опыт от 1 года до 3 лет

Откликнуться

Middle Python-разработчик

до 250 000 ₽

ANABAR ✓ IT

Москва

📁 Опыт от 3 до 6 лет

Можно из дома

Работодатель сейчас онлайн

Откликнуться

Старший/Ведущий системный аналитик - Senior/Lead System Analyst

220 000 – 400 000 ₽

Answeroom ✓

Москва

📁 Без опыта

Можно из дома

Откликнуться

Senior Python(django) разработчик/ junior Team Lead 🔥

от 300 000 ₽

ООО Аптрейд ✓

Москва

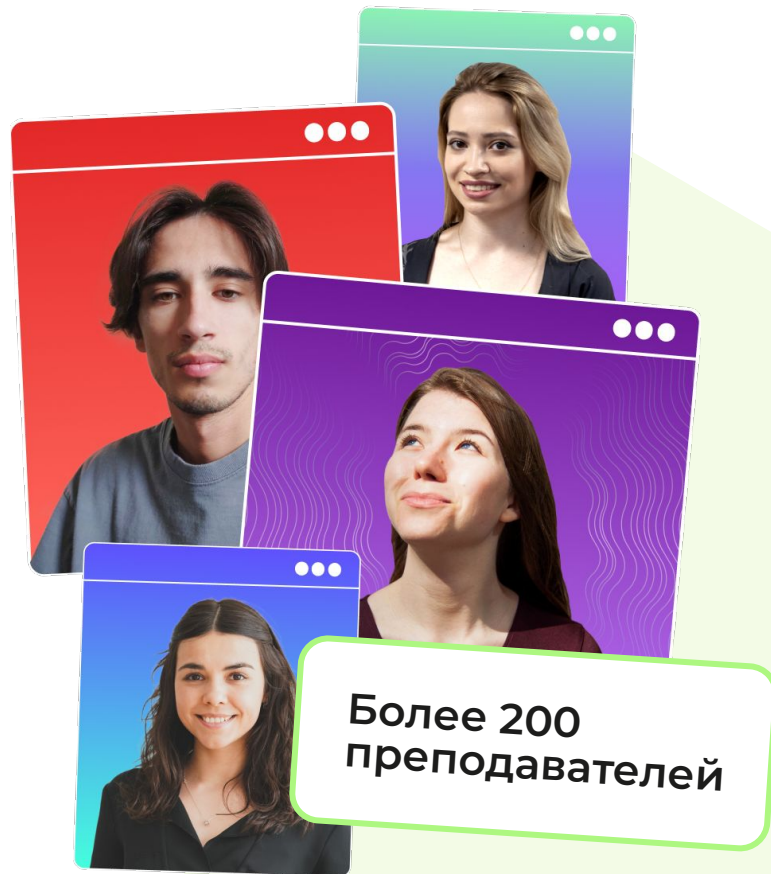
📁 Опыт от 3 до 6 лет

Работодатель сейчас онлайн

Откликнуться

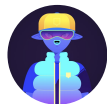
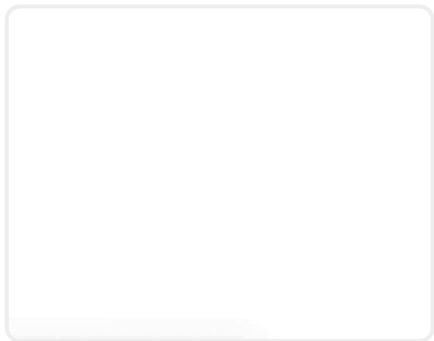
Почему выбирают Алгоритмику?

- + Программы наших курсов разрабатывает команда профессиональных методистов, педагогов и психологов
- + Преподаватели Алгоритмики говорят с детьми на одном языке, любят свой предмет и знают, как увлечь им ребенка
- + Все учебные материалы, задания и результаты на одной учебной платформе

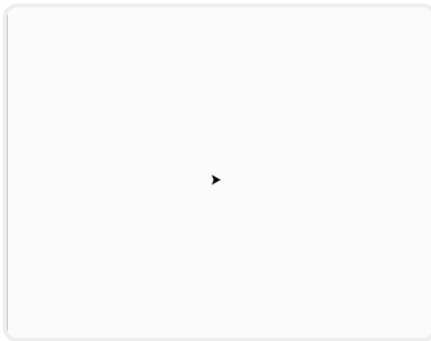


Проектный **подход**

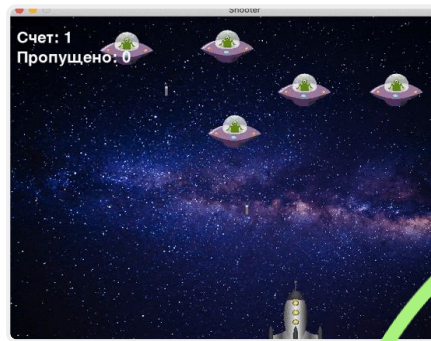
- + С первых занятий ребята создают проекты, закрепляя знания на практике
- + Делятся проектами с одноклассниками внутри платформы и учатся давать и получать обратную связь
- + В конце каждого модуля представляют полноценный индивидуальный или групповой проект



Алина М.
12 лет



Тимур А.
13 лет



Павел Д.
13 лет

Подросток **научится:**

1 год

- + Разбираться в основах алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования
- + Разрабатывать графические интерактивные игры для ПК, используя библиотеку PyGame
- + Работать с графикой и использовать библиотеку Turtle
- + Решать реальные задачи, используя Python, и применять пошаговый метод
- + Применять принципы проектной работы при создании проектов

2 год

- + Писать и читать код на языке Python и работать со структурами данных
- + Разрабатывать сложные игры и приложения для ПК, используя библиотеки PyGame и PyQt
- + Проектировать интерфейсы
- + Автоматизировать работу с графическими файлами
- + Работать в команде и создавать проекты от идеи до их публичной презентации

Тематический план / 1 год

Модуль 1. Основы языка

1. Введение в Python, функции ввода-вывода
2. Переменные, численные типы данных
3. Строки
4. Вложенные конструкции

Модуль 2. Управляющие конструкции

1. Условный оператор
2. Вложенный условный оператор
3. Циклы
4. Вложенные управляющие конструкции

Модуль 3. Функции и модули

1. Функции
2. Модули random и time
3. Создание модулей

Модуль 4. Модуль Turtle. Математика для разработчика

1. Turtle. Линейные алгоритмы
2. Turtle. Циклы
3. Turtle. Условный оператор
4. Проект «Городская среда»

Тематический план / 1 год

Модуль 5. Объектно-ориентированное программирование

1. ООП. Объекты и методы
2. ООП. События
3. ООП. Проект Simple Paint
4. ООП. Классы
5. ООП. Наследование

Модуль 6. Основы разработки игр на PyGame*

1. Основы создания игр на Pygame
2. Списки
3. Игра «Fast Clicker»
4. Игра «Арканоид»

Модуль 7. Серия хакатонов*

1. Воркшоп: навыки разработчика
2. Хакатоны

Выпускной

Тематический план / 2 год

Модуль 1. Структуры данных

1. Повторение. Обработка исключений
2. Повторение. Списки
3. Словари
4. Вложенные структуры данных

Модуль 2. Разработка оконных приложений

1. Классы. Введение в PyQt
2. Проектирование интерфейса
3. Приложение «Memory Card»

Модуль 3. Работа с текстовыми файлами

1. Основы работы с файлами
2. Приложение «Умные заметки»

Модуль 4. Автоматическая обработка изображений

1. Основы обработки изображений
2. Приложение «Easy Editor»

Тематический план / 2 год

Модуль 5. Продвинутая разработка игр на PyGame

1. Основы создания игр
2. Игра «Лабиринт»
3. Игра «Шутер»
4. Доработка и презентация проекта

Выпускной

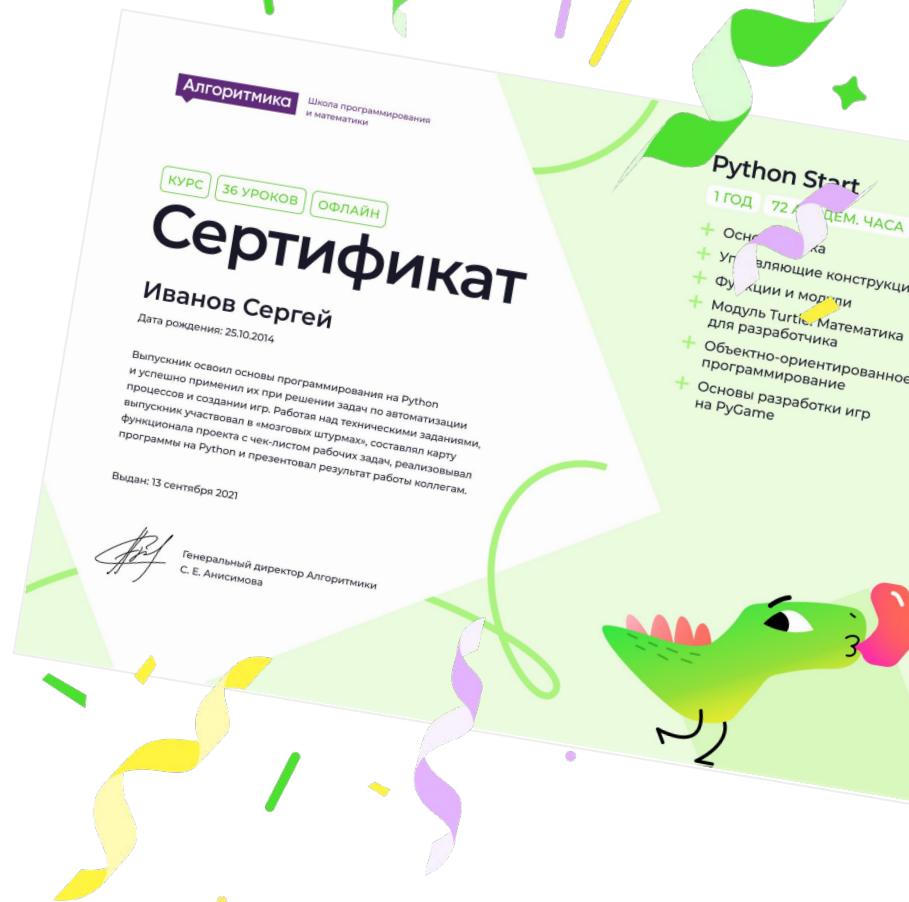
1. Хакатон

Модуль 6. Публикация и распространение ПО*

1. Сборка проекта в приложение
2. Повторение. Введение в Git
3. Игра «Пинг-понг»

По окончании курса мы выдаем сертификат

Проекты, которые ученики
создадут на курсе, можно положить
в портфолио для дальнейшего
устройства на работу в IT



Как проходят уроки?



- + Преподаватель доступно объяснит материал и заинтересует ребенка новой темой
- + После каждого модуля преподаватель поделится обратной связью об успехах ребенка
- + Вам не придется проверять домашку: в Алгоритмике нет обязательных домашних заданий
- + Вы получите доступ к платформе и сможете следить за прогрессом ребенка



до 12 человек
на площадках Алгоритмики



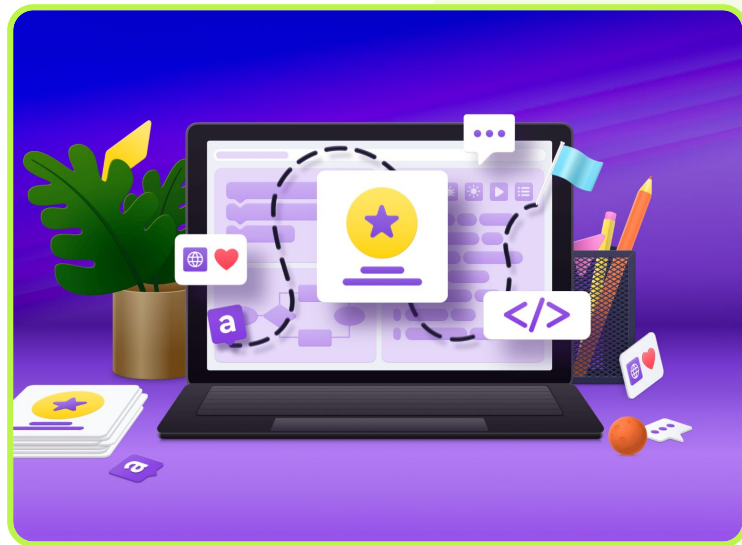
90 минут для групповых занятий (с перерывом),
60 минут для индивидуальных занятий



1 раз в неделю в удобный вам день и время

Преимущества нашей обучающей IT-платформы

- + Доступ к платформе 24/7
- + Возможность выполнять дополнительные задания при желании
- + Чат с преподавателем
- + Автопроверка заданий на платформе
- + Возможность проходить пропущенные занятия в удобное время
- + Индивидуальный подход: 2 уровня сложности на усмотрение преподавателя
- + Социальная сеть для учеников
Алгоритмики со всего мира — «Зал славы»



Наши курсы

Начать учиться в Алгоритмике можно с любого возраста. А по окончании курса — перейти на следующий, чтобы продолжить обучение в новом учебном году



Название курса	Возраст	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Подготовка к ЕГЭ							
Фронтенд-разработка							
Предпринимательство							
Python Pro (2 года)							
Python Start (2 года)							
Искусственный интеллект							
Разработка игр на Unity							
Создание веб-сайтов							
Геймдизайн							
Графический дизайн							
Видеоблогинг							
Визуальное программирование							
Интенсивы							
Компьютерная грамотность							
Основы логики и программирования							

Международная школа программирования и математики для детей от 6 до 18 лет

1 100 000

выпускников

450+

городов

90+

стран



Мы в списке инновационных
продуктов Сколково



Работаем по образовательной
лицензии

Учим детей сотрудников IT-компаний



Стоимость офлайн:

- **4200** рублей при оплате абонеента на **4** занятия
- **15100** рублей при оплате абонеента на **16** занятий (**скидка 10%**)
- **28600** рублей при оплате абонеента на **32** занятия (**скидка 15%**)

Образовательная лицензия:
ЛО35-0122-62/02128967

Возможна оплата абонеента на 32 занятия из средств материнского капитала

Возможен возврат НДФЛ



Забронируйте место на курсе

ryazan@algoritmika.org

+7 4912 55-94-25

Мы поможем эффективно подготовить
ребенка к успешному будущему

Алгоритмика

