

Алгоритмика

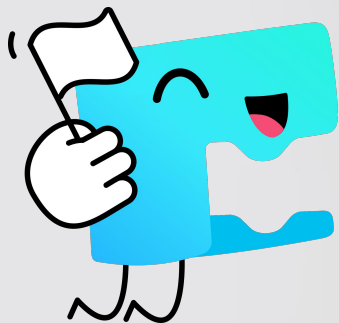
ДЕТЯМ 9–11 ЛЕТ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 2 ГОДА

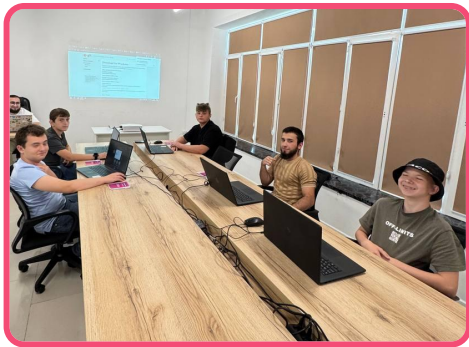
ОФЛАЙН

Визуальное программи- рование

От первой строчки кода
до полноценных проектов



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

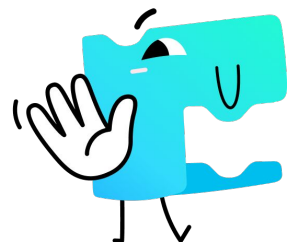
- + Развиваются навыки общения, командной работы, уверенности
- + Формируются дружеские связи, привычка к взаимодействию и уважению к другим
- + У ребенка появляется естественная среда для развития эмоционального интеллекта

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



Почему Scratch?

Scratch — визуальный язык программирования, созданный специально для обучения детей

Знакомство с программированием

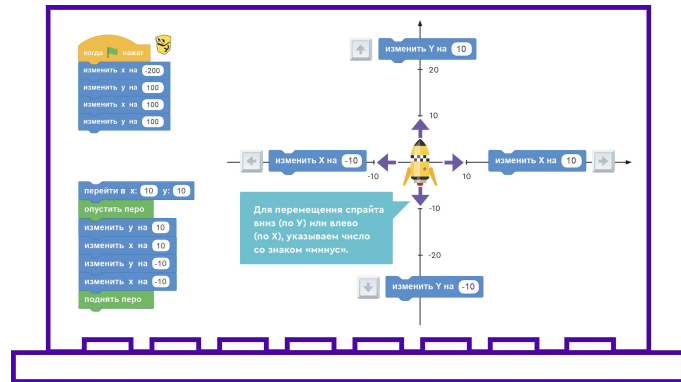
В Scratch программы собираются из блоков, как в конструкторе Лего: ребенок начинает с игры, а не заучивания команд и синтаксиса

Быстрый и наглядный результат

Благодаря Scratch ребенок быстро пройдет путь от идеи до запуска первой программы, не теряя интереса и мотивации

Развитие алгоритмического мышления

Scratch — лучший тренер алгоритмического мышления, которое поможет ребенку не только в программировании, но и в учебе, карьере и повседневной жизни



Мы учим не только КОДИТЬ

Hard skills

- + Составление алгоритмов
- + Базовые алгоритмические конструкции
- + Создание мультфильмов и игр на блочном языке программирования Scratch

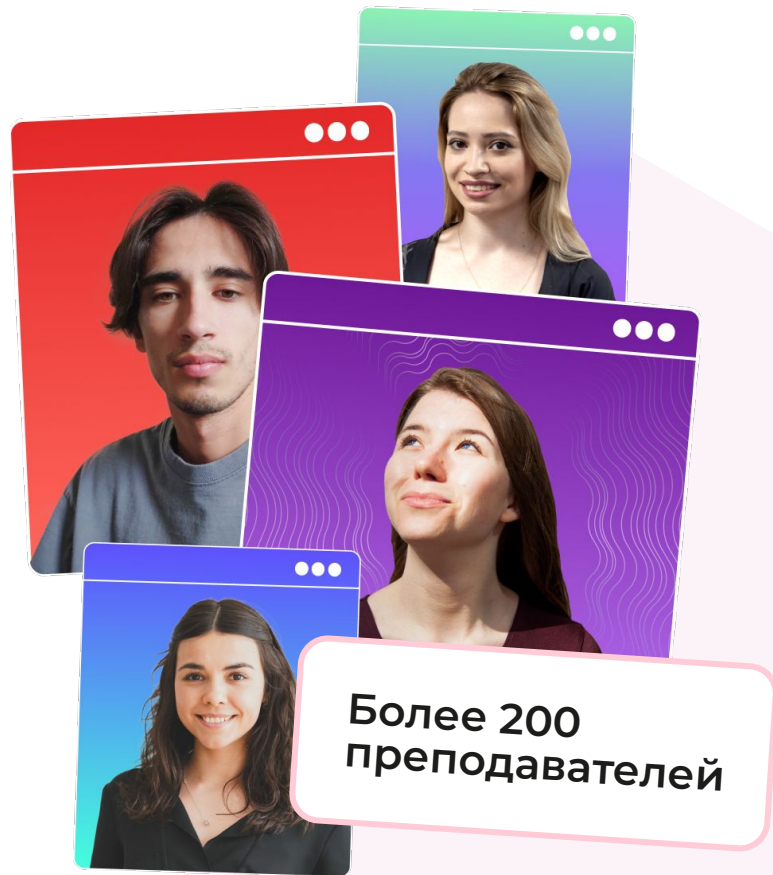


Soft skills

- + Креативный подход
- + Работа в команде: распределять задачи, находить компромиссы и эффективно доносить свои идеи
- + Мозговой штурм
- + Презентация проекта

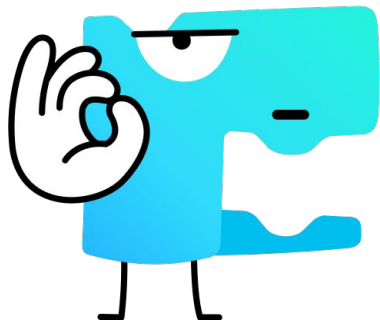
Почему выбирают Алгоритмику?

- + 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



Более 200
преподавателей

Интересно будет всем!



Интересно и легко

Сюжетная линия позволяет удерживать внимание тех, кому бывает сложно концентрироваться



Математика, но не как в школе

Во время изучения базовых принципов разработки можно углубить знания по математике, даже если это не сильная сторона ребенка

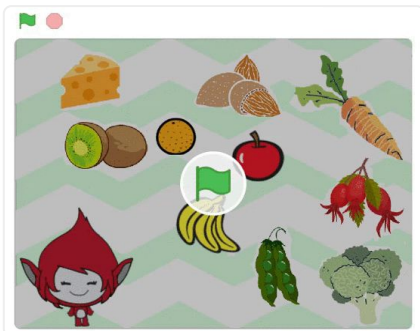


Видимый результат

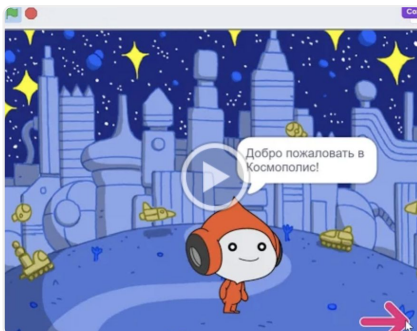
Не пишем контрольные, а сразу применяем знания на практике, создавая проекты и исполняя свои маленькие мечты

Проектный **подход**

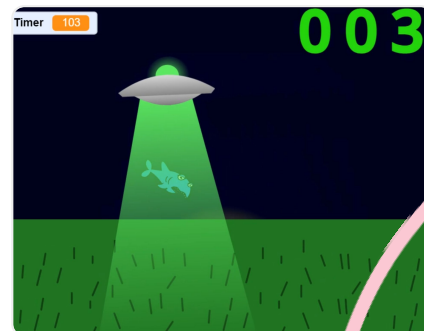
- + С первых занятий ребята создают проекты, закрепляя знания на практике
- + Делятся проектами с одногруппниками прямо внутри платформы и учатся давать и получать обратную связь
- + В конце каждого модуля представляют полноценный индивидуальный или групповой проект



Эмилия Л.
9 лет



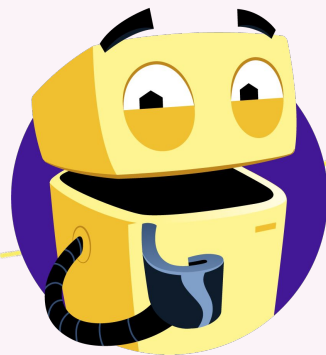
Артем К.
10 лет



Андрей С.
10 лет

Сюжетная линия курса

В основе курса — сюжет о космической экспедиции по исследованию Марса. Ученики-астрокадеты тренируют роботов перед отправкой в космос, высаживаются на Марсе и исследуют планету под руководством наставника — Капитана Кеплера!



Сюжет связывает все задания на платформе, а в конце каждого модуля астрокадет отчитывается о проделанной работе, представляя свой креативный проект.

Тематический план / 9-10 лет

[первый год обучения]

Модуль 1. Введение

1. Линейный алгоритм
2. Циклы
3. Рисуем*
4. Начальная расстановка
5. События
6. Проект. Анимация

Модуль 2. Пространство

1. Координаты
2. Повороты в направлении
3. Перо*
4. Вращение и градусы
5. Проект. Мультфильм

Модуль 3. Создание игры

1. Сообщения
2. Условия и операторы выбора
3. Изменение координат
4. Игра «Лабиринт»*
5. Планирование игры
6. Тестирование игр*
7. Презентация игр*

Модуль 4. Логика

1. Логические операторы И, ИЛИ, НЕ
2. Цикл с условием
3. Случайные числа и диапазоны
4. Игра «Шутер»
5. Проект «Победи босса»

Тематический план / 9–10 лет

[первый год обучения]

Модуль 5. Координаты в играх

1. Области координат
2. Игра «Платформер»*
3. Групповой проект

Модуль 6. Переменные*

1. Переменные в циклах
2. Типы данных и операторы
3. Переменные в играх
4. Игра «Пинг Понг»
5. Финальный проект
6. Итоговое занятие

Тематический план / 9–11 лет

[второй год обучения]

Модуль 1. Повторение

1. Повторение. Алгоритмы
2. Повторение. Координаты
3. Повторение. Переменные
4. Повторение. Игра*

Модуль 2. Процедуры

1. Процедуры
2. Переменная как параметр
3. Проект «Чат-бот»

Модуль 3. Клоны

1. Классы и объекты
2. Локальные и глобальные переменные
3. Игра «Скроллинг»*
4. Игра «Арканоид»*
5. Игра «Змейка»*
6. Индивидуальный проект

Модуль 4. Интерфейсы

1. Что такое интерфейс?
2. Создание интерфейсов
3. Создание интерфейса для игры*
4. Групповой проект

Тематический план / 9–11 лет [второй год обучения]

Модуль 5. Списки

1. Списки в Scratch
2. Списки и переменные
3. Списки в играх*
4. Индивидуальный проект

Модуль 6. Продвинутая разработка на Scratch*

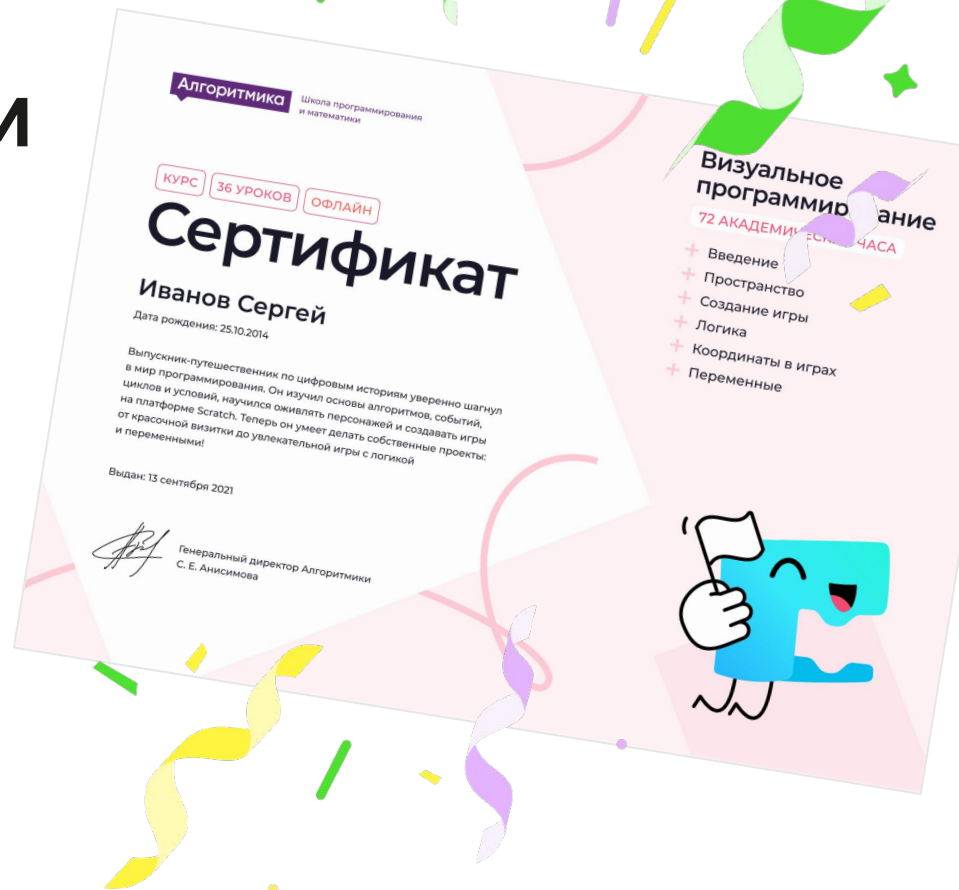
1. Визуальная новелла*
2. Продвинутый шутер*
3. Создание головоломок*
4. Интерактивный проект*
5. Финальный проект. Создание*
6. Итоговое занятие



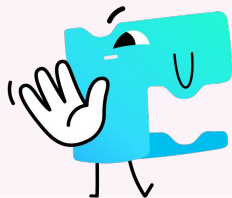
* Только в полной версии курса

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



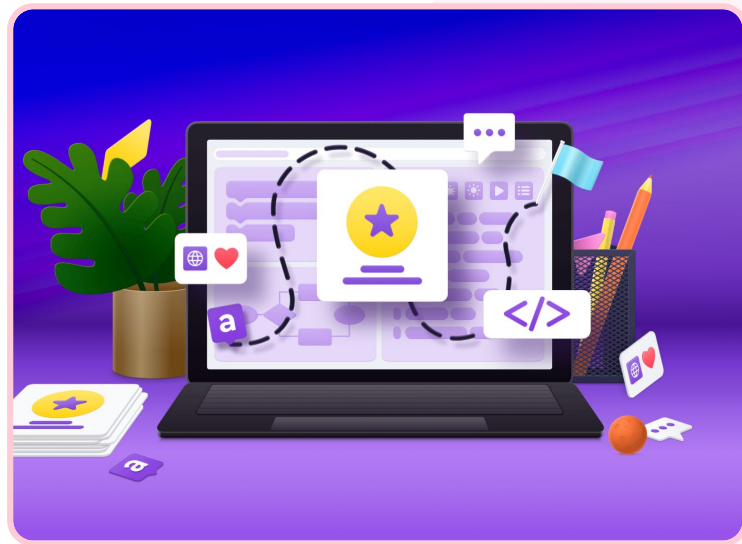
90 минут для групповых занятий (с перерывом),
60 минут для индивидуальных занятий



1 раз в неделю в удобный вам день и время

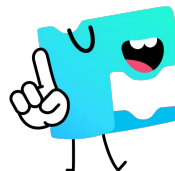
Преимущества нашей обучающей IT-платформы

- + 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:
Л035-0122-62/02128967

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

