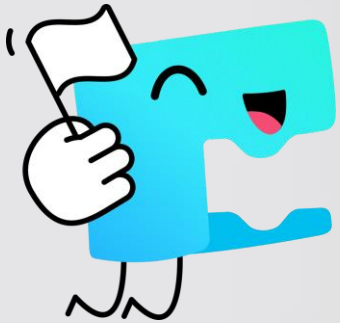
Алгоритмика

ДЕТЯМ 8–10 ЛЕТ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 2 ГОДА

Визуальное программи-рование

От первой строчки кода
до полноценных проектов





Почему Scratch?

Scratch — визуальный язык программирования, созданный специально для обучения детей

Знакомство с программированием

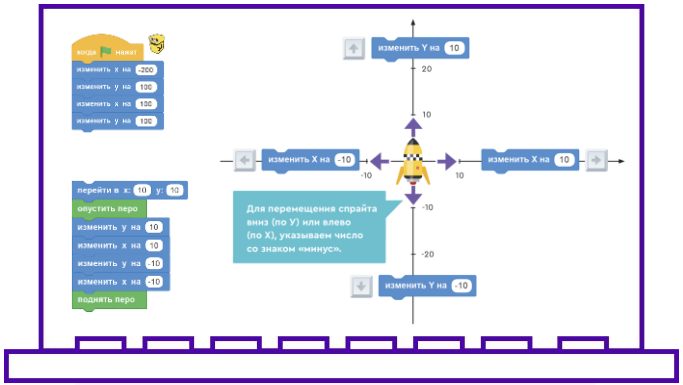
В Scratch программы собираются из блоков, как в конструкторе Лего: ребенок начинает с игры, а не заучивания команд и синтаксиса

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

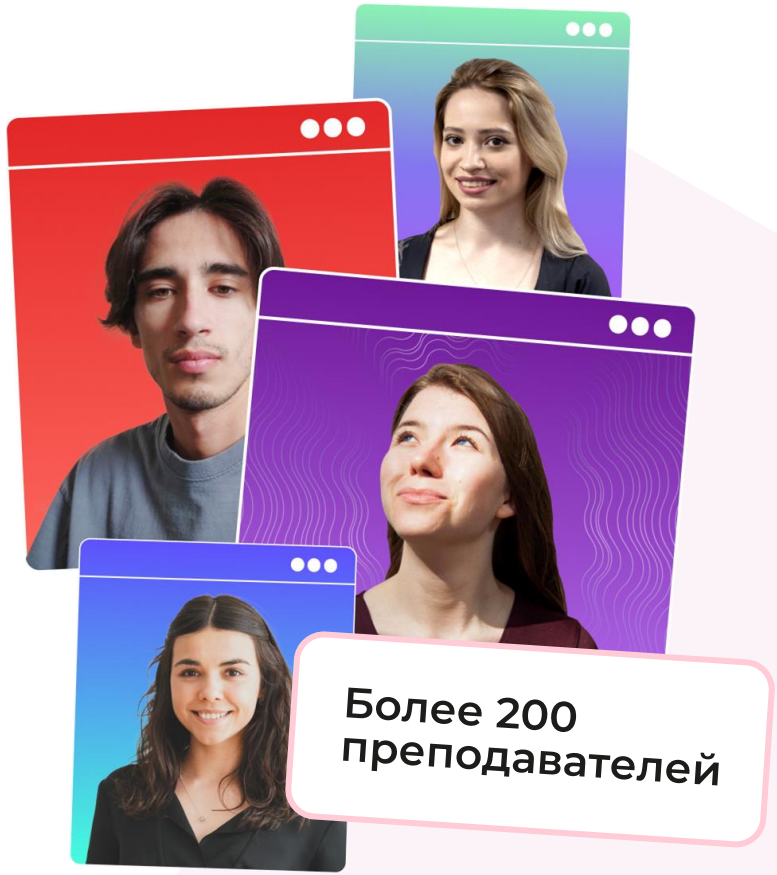


Soft skills

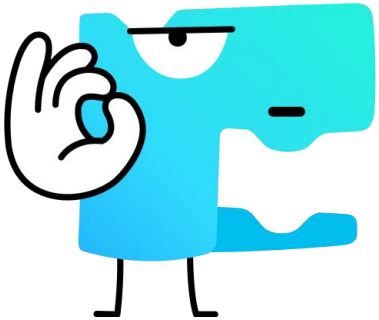
- Креативный подход
- Работа в команде: распределять задачи, находить компромиссы и эффективно доносить свои идеи
- Мозговой штурм
- Презентация проекта

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



Интересно будет всем!



Интересно и легко

Сюжетная линия позволяет удерживать внимание тех, кому бывает сложно концентрироваться

Математика, но не как в школе

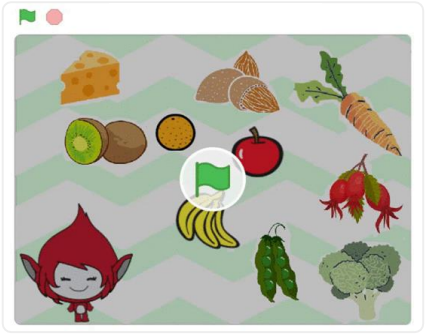
Во время изучения базовых принципов разработки можно углубить знания по математике, даже если это не сильная сторона ребенка

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 одно-группниками 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 / 8–9 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 / 8–9 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

* Только в полной версии курса

Тематический план / 9–10 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

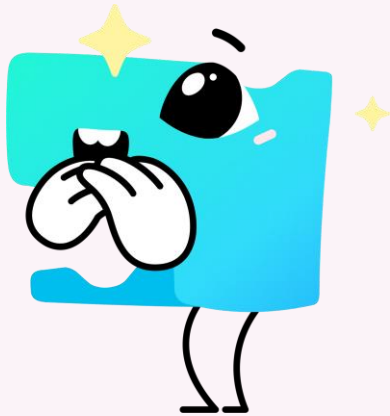
Тематический план / 9–10 лет [второй год обучения]

Модуль 5. Списки

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

Модуль 6. Продвинутая разработка на Scratch*

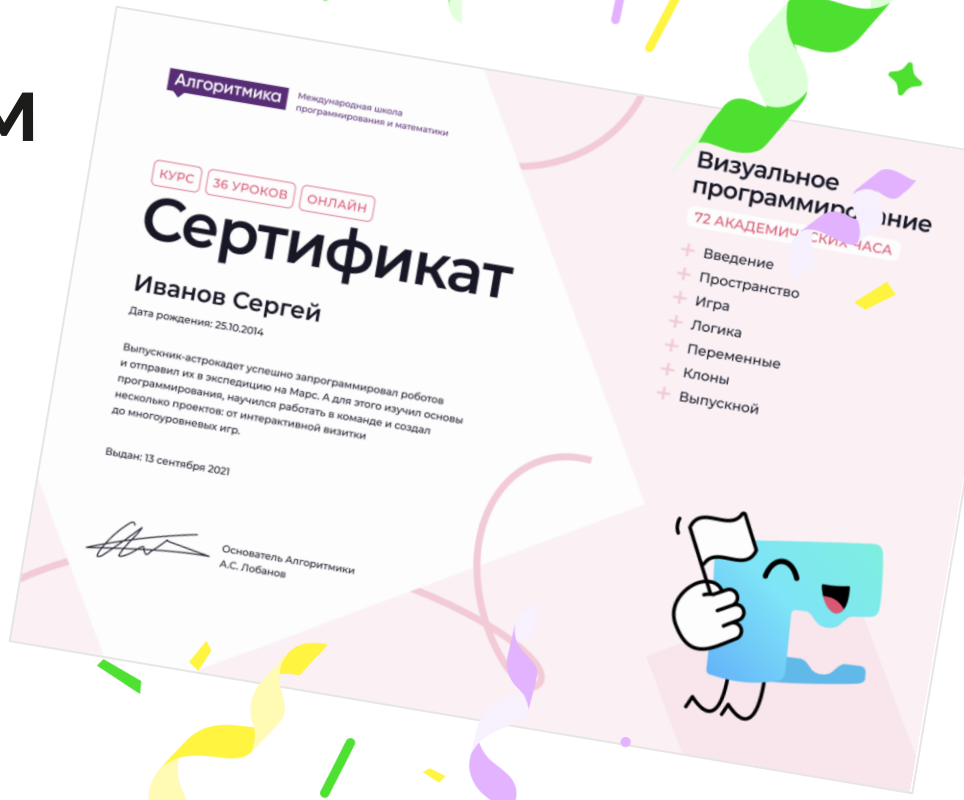
1. Визуальная новелла*
2. Продвинутый шутер*
3. Создание головоломок*
4. Интерактивный проект*
5. Финальный проект. Создание*
6. Итоговое занятие



* 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

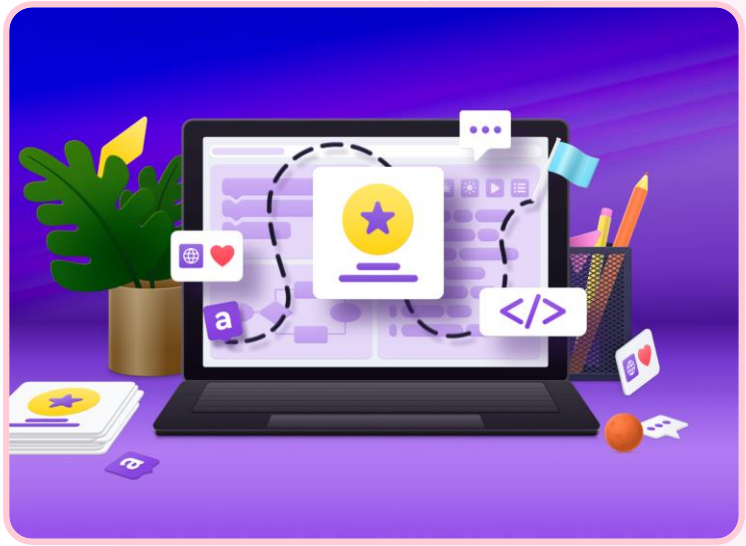
до 6 человек в группах онлайн, **до 12** человек на площадках Алгоритмики

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						
Python Pro (2 года)						
Python Start (2 года)						
Искусственный интеллект						
Разработка игр на Unity (2 года)						
Создание веб-сайтов						
Геймдизайн						
Графический дизайн (2 года)						
Видеоблогинг						
Визуальное программирование (2 года)						
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

Сколько это стоит?

от 935 рублей за урок

4 урока

Онлайн

4 400

*1 100 рублей за урок

Оффлайн

5 600

*1 400 рублей за урок

Полгода

10%

Онлайн (18 занятий)

19 800

*990 рублей за урок

Оффлайн (18 занятий)

22 680

*1 134 рублей за урок

Год

15%

Онлайн (36 занятий)

39 600

*935 рублей за урок

Оффлайн (36 занятий)

42 840

*1 011,5 рублей за урок

Алгоритмика

Забронируйте место в группе

Наш менеджер скоро свяжется с вами и поможет выбрать группу и дату начала занятий

- Уральская, 59
- Учителей, 20
- Сыромолотова, 14
- Библиотечная, 45
- В.Пышма Уральских рабочих 45а

ekbkir.algoritmika.org

+7 (922) 127-62-07

