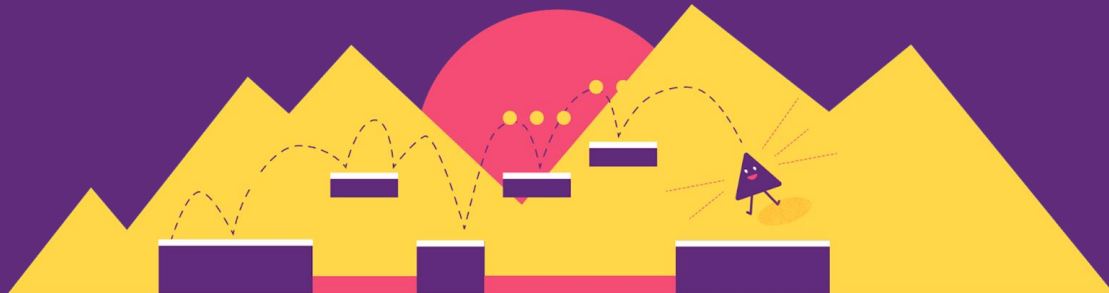


Алгоритмика

Первые шаги в самые востребованные IT-профессии

Навыки будущего в курсах
внеурочной деятельности в
школе



Алгоритмика

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

😊 1 100 000 выпускников

🏠 200+ городов в РФ

🚩 90+ стран



Программы Алгоритмики получили **экспертную оценку** и реализованы в школах России



МИНИСТЕРСТВО
ОБРАЗОВАНИЯ
БЕЛГОРОДСКОЙ
ОБЛАСТИ



Министерство
цифрового развития
Белгородской области



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

Программы «Алгоритмики» с 2021 года используются в более чем 500 школах Белгородской области для ведения курсов внеурочной деятельности, показывая стабильно растущие результаты.

«Алгоритмика» — лидерский проект Агентства стратегических инициатив. Председатель наблюдательного совета АСИ — Президент России В.В. Путин.



Программы курсов входят в реестр рекомендованных рабочих программ внеурочной деятельности, а также в 2025-2026 учебном году курсы для 5-9 классов вошли в федеральный перечень электронных образовательных ресурсов.

с 2016 года

Алгоритмика — проверенный партнер школ Российской Федерации

более 180 000

детей учатся на наших курсах
в своих школах



Мы в списке инновационных
продуктов Сколково



Работаем по образовательной
лицензии



Алгоритмика включена в Реестр
Российского Программного
Обеспечения



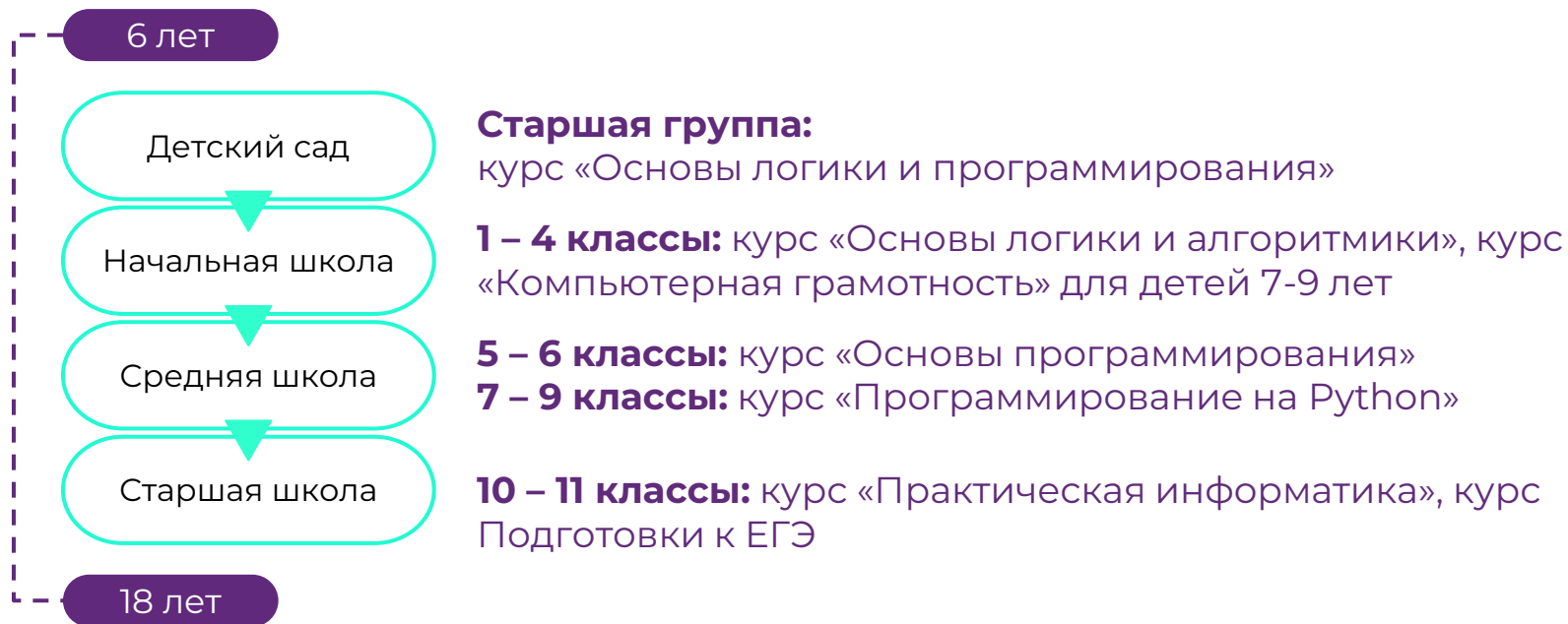
Отраслевая площадка
Всероссийского инженерного
конкурса



Партнер конкурса
«Учитель года России»
в 2024 году

А

Непрерывная система развития цифровых навыков будущего с Алгоритмикой



A

Основа навыка — личная заинтересованность и глубокое понимание темы

Непрерывная система развития цифровых навыков будущего позволяет разделить обучение на этапы, подходящие для своих возрастных категорий.

Мы регулярно корректируем образовательные программы для соответствия последним тенденциям цифровой среды.

Выполняя интересные и актуальные проекты, дети понимают ценность по-настоящему современного образования.

10 международных наград



Учим детей сотрудников IT-компаний



A

Почему выбирают Алгоритмику?

- Программы наших курсов разрабатывает и регулярно дополняет команда профессиональных **методистов, педагогов и психологов**, чтобы знания и навыки были самыми актуальными
- Занятия проводят педагоги вашей школы, заинтересованные в том, чтобы **каждый ребенок достиг успеха**.
- Наша **обучающая IT-платформа** — это 3 в 1: умный учебник, тренажер и среда для создания проектов

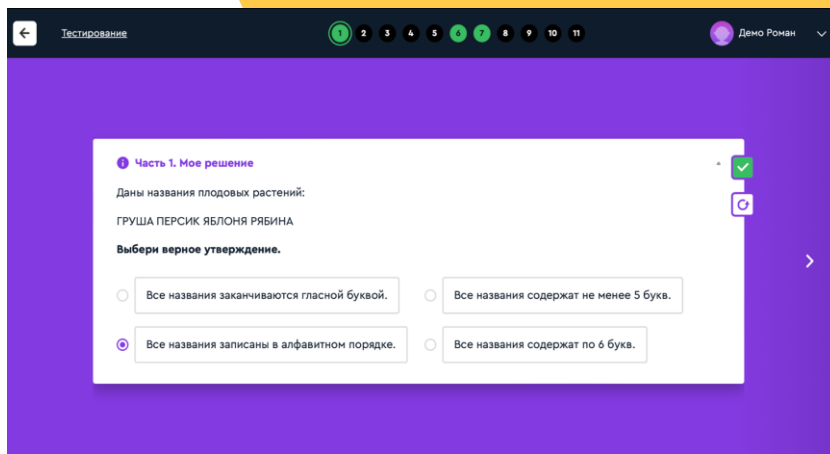
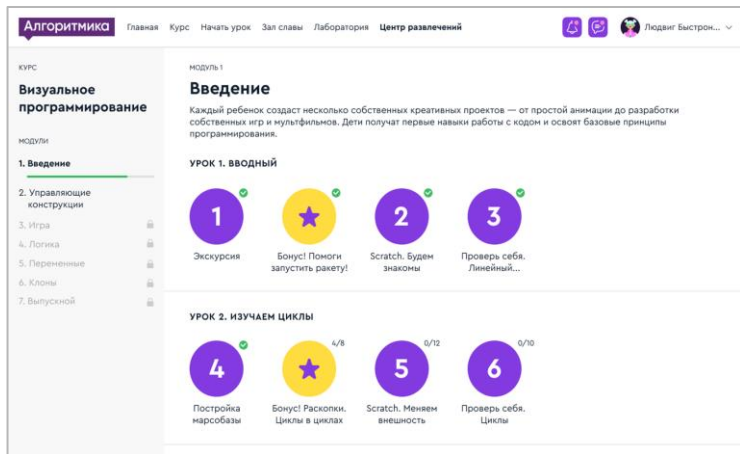


A



Обучающая платформа

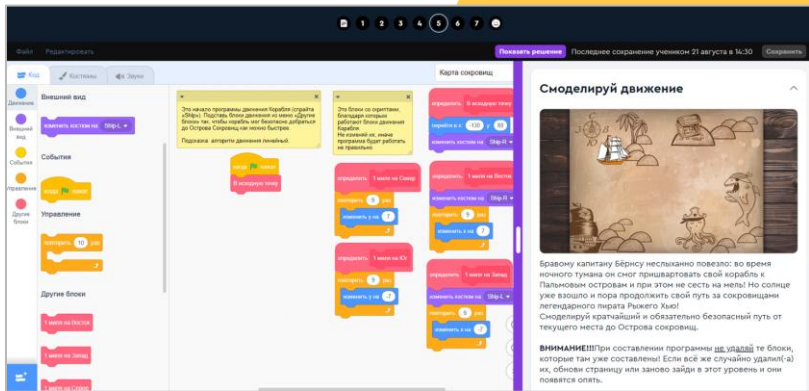
Практическая часть занятий проходит на онлайн-платформе:



Войти в личный кабинет можно с любого компьютера, имеющего доступ в Интернет

Обучающая платформа

Каждый урок — это набор интерактивных уровней, в ходе решения которых закрепляются полученные знания и приобретаются навыки



Уровни создаются в интересной, игровой форме



Обучающая платформа

Часть 1. Мое решение

Попытка: 2/2



Внимательно прочитай условие:

У Маши в кондитерской «Сладкая жизнь» накопилось 1890 бонусных баллов (ББ) и она решила заказать на них максимальное количество капкейков.



Прайс-лист «Торт за бонусы»



Тип коржи

Тип коржа	Вес 1 коржа, г	Цена 1 коржа, ББ
Бисквит	200	130
Медовый	250	150
Базе	100	120
из слоеного теста	150	200

Тип крема

Тип крема	Особые условия	Цена (на 1 корж), ББ
Заварной	Не берем в заказ в сочетании с базе	200
Белковый	Не берем в заказ в сочетании с базе	150
Масляный		250
Сметанный	Не рекомендуем сочетать с коржами на слоеном тесте. Не подходит для базе	180
Творожный		200

Важно! Мы добавим коржону в ваш заказ бонусов, если вы сделали в этом году не менее 3 заказов или в прошлом не менее 5 раз были заказаны торты.

Начинки (выбираем, если не менее 3 коржей)

Тип начинки	Вес 1 порции, г	Цена 1 порции, ББ
Ягодное суфле	150	300
Ягодное конфи	250	
Мятный мусс	150	
Сливочная карамель	200	
Шоколадная крошка	100	
Орехи	50	

«Капкейки за бонусы»		
Тип капкейков	Цена за 1 шт, ББ	Цена за набор (6 шт), ББ
Ванильные	100	500
Шоколадные		
Ягодные ассорти		

Если нужно увеличить изображение, нажми на него левой кнопкой мыши.

Внимательно прочитай вопросы и ответь на них:

1. Сколько бонусных баллов Маша смогла накопить? Ответ: ~~930~~ ББ.

2. В какой пекарне Маша хочет заказать капкейки? Ответ:

Часть 1. Правильное решение



Мы понимаем:
не всегда всё получается.
И тогда важно помочь найти
правильные ответы, чтобы
ученик не остался один на
один со своими ошибками.

Наша задача — помочь
ученику в поиске ответов

Описание курсов



Как проходят уроки?

- Теория от преподавателя, практические задания, бонусные задания и собственные проекты
- В группах **до 15 человек**
- **45 минут** с перерывом на отдых
- **1 раз в неделю** в школе по расписанию

Преподаватель доступно объяснит материал и **увлечет ребенка новой темой**

Ребенок не отстанет от программы: **пропущенные уроки можно пройти на платформе в любое время**

Вам не придется проверять домашку: в Алгоритмике **нет обязательных домашних заданий**

Основы программирования

Курс для учеников 5–6 классов

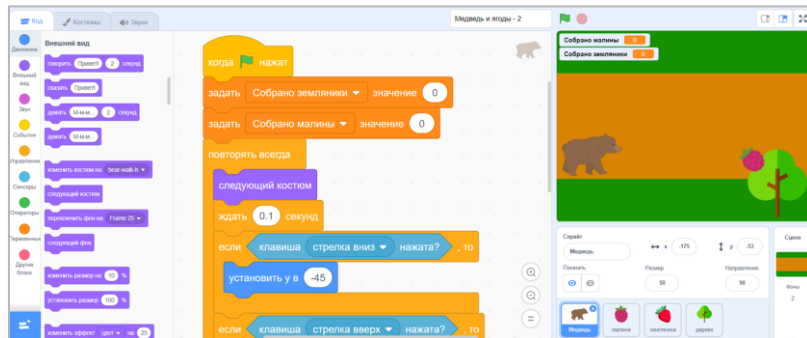
Создаём общую картину мира
информационных технологий:
знакомимся с теоретическими основами
и совершенствуем навыки
программирования на языке Scratch



A

Создаем свои игры без единой строчки кода и знакомимся с информатикой как с наукой

Учимся основам программирования на блочном языке Scratch и создаём творческие проекты — от простой анимации до настоящих игр и мультфильмов. Изучаем устройство компьютера и информационные процессы, которые в нём протекают.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Класс	Фамилия	Предмет	Балл							
2	6а	Ученик 1	История	6							
3	6б	Ученик 2	биология	3							
4	6а	Ученик 3	Обществознание	4							
5	6б	Ученик 4	История	8							
6	6в	Ученик 5	биология	10							
7	6б	Ученик 6	География	9							

Количество набранных очков			
Команда	Очки	Процент	Цвет
Команда 1	21,8%		Blue
Команда 2	32,7%		Red
Команда 3	10,9%		Yellow
Команда 4	34,5%		Green

Найти и заменить

Найти: Обществознание

Заменить на:

Искать: на листе

Просматривать: по строкам

Область поиска:

Найти все

Найти

Найти далее

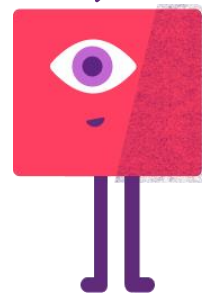
Закрыть

А

Ваш ребенок научится:

- Базовым понятиям и практикам программирования: от составления алгоритмов до исправления ошибок
- Разрабатывать мультфильмы и игры на блочном языке программирования Scratch, усложняя сюжет по мере обучения
- Пользоваться компьютерной техникой и программами для безопасной работы с информацией в офисных приложениях и в сети Интернет
- Креативно подходить к решению задач, экспериментировать и не бояться ошибок
- Работать в команде и уверенно презентовать свои проекты перед живой аудиторией

Ребёнок поймёт, что компьютер — это не только игры, но и огромный мир бесконечных возможностей.



Основы программирования на Python

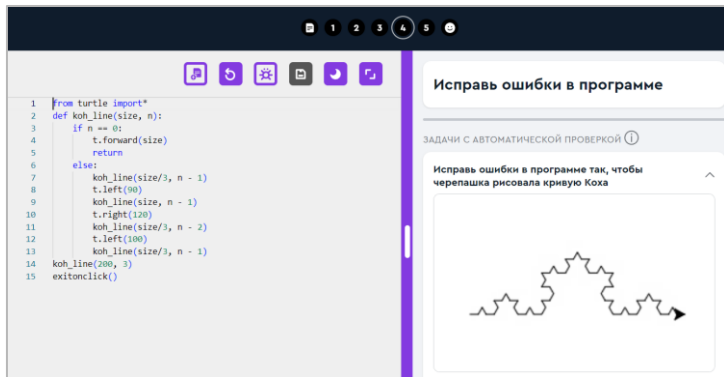
Курс для учеников 7–9 классов

Программирование на одном из самых
популярных языков в мире и развитие
логического мышления



Знакомство с общими принципами разработки и начала программирования

Учимся кодить на Python — одном из самых популярных языков программирования в мире. И сразу применяем знания на практике, создавая программы для решения учебных и повседневных задач.



```
1 from turtle import*
2 def koh_line(size, n):
3     if n == 0:
4         t.forward(size)
5         return
6     else:
7         koh_line(size/3, n - 1)
8         t.left(90)
9         koh_line(size, n - 1)
10        t.right(120)
11        koh_line(size/3, n - 2)
12        t.left(100)
13        koh_line(size/3, n - 1)
14 koh_line(200, 3)
15 exitonclick()
```

Исправь ошибки в программе

ЗАДАЧИ С АВТОМАТИЧЕСКОЙ ПРОВЕРКОЙ

Исправь ошибки в программе так, чтобы черепашка рисовала кривую Коха



```
<html>
<head>
<title>Солнечная система</title>
</head>
<body>
<h1>Солнечная система</h1>

<p>Планеты Солнечной системы: Меркурий, Венера,
Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун.</p>
</body>
</html>
```

$$A \& (B \vee C) = (A \& B) \vee (A \& C)$$

$$A \vee (B \& C) = (A \vee B) \& (A \vee C)$$

Подросток научится:

- ◆ Разбираться в основах алгоритмики и объектно-ориентированного программирования
- ◆ Писать и читать код на языке Python и работать со структурами данных
- ◆ Разрабатывать графические интерактивные игры для ПК, используя библиотеку PyGame
- ◆ Работать с графикой и использовать библиотеку Turtle
- ◆ Решать реальные задачи, используя Python, и применять итеративный подход
- ◆ Применять в работе принципы проектной деятельности.
- ◆ Использовать облачные сервисы, в том числе в совместном режиме.
- ◆ Решать сложные логические задачи с помощью элементов алгебры логики.
- ◆ Распознавать основные виды угроз в Интернете и уметь их обходить.
- ◆ Разрабатывать несложные веб-сайты и наполнять их контентом.
- ◆ Создавать трехмерные модели.

Выпускник, получивший цифровые навыки будущего:

- активный, коммуникабельный, уверенный в своих знаниях и навыках
- готов к ведению проектной и исследовательской деятельности
- обладает системным мышлением
- ориентируется в современных IT-технологиях и применяет их на практике
- имеет собственные предпочтения в профессиональной среде IT-сферы

