

Проект «Код будущего»

обучение талантливых школьников
8-11 классов и студентов СПО
современным языкам программирования

Набор 2023/2024 уч. год



Алгоритмика

Международная школа
программирования
и математики

1 100 000

выпускников

236

городов

России и СНГ

90 +

стран



Какие курсы от Алгоритмики доступны в рамках проекта «Код Будущего»



Новый сезон 23/24 гг.

Мастер Python: с нуля до первых игр и приложений

- Начальный
- Базовый
- Продвинутый

Разработка игр на Unity

- Базовый

Мастер Python: с нуля до первых игр и приложений



48 уроков по 1,5 часа

Более 300 практических
задач и упражнений

4 игры с графическим
интерфейсом

Программа курса

1. Типы данных и линейные алгоритмы.
2. Условия и циклы.
3. Функции.
4. Объектно-ориентированное программирование.
5. Разработка игр в библиотеке Pygame.

Перспективы после курса: продолжение обучения по любому специализированному направлению (анализ данных, машинное обучение, тестирование ПО и т.п.)

Разработка игр на Unity



44 урока по 1,5 часа

Основы C#

6 больших проектов

Программа курса

1. Level-дизайн.
2. Основы C#
3. Анимация 3D объектов.
4. Создание 2D игр для мобильной платформы.
5. Создание гоночной 3D игры.
6. Создание игры в жанре RPG



Перспективы после курса: стажировка в небольшой студии разработки игр или карьера инди-разработчика.

Как проходят занятия?



Программа реализуется в формате доп образования

✦✦ 1 - 2 урока в неделю, всего 44 - 48 уроков за весь курс

✦✦ Продолжительность 1 занятия — 1,5 часа

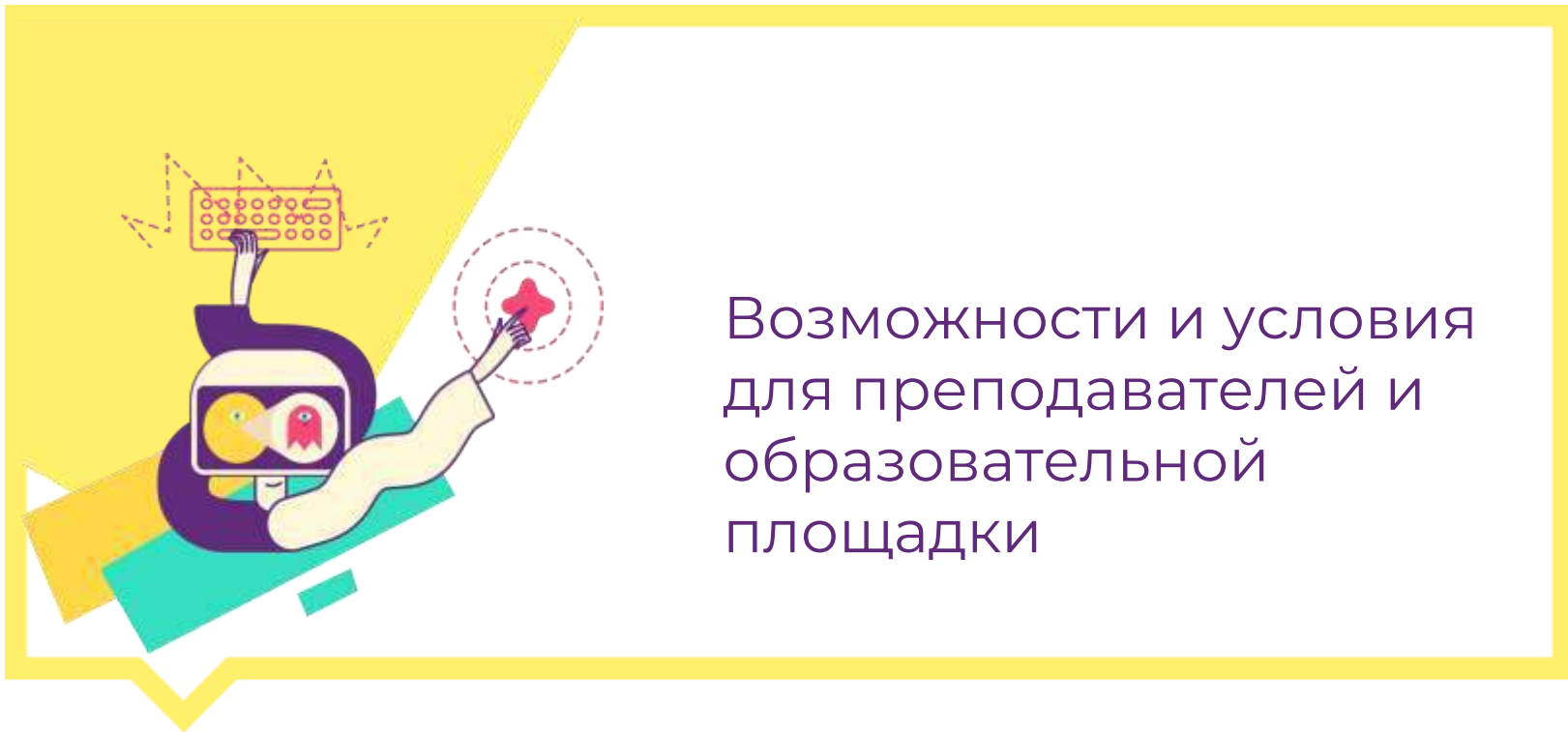
✦✦ Мини-хакатон** каждые 4 - 6 уроков

✦✦ Большой хакатон в середине и в конце курса, с работой над индивидуальными проектами

✦✦ По окончании обучения у каждого ребёнка будет **портфолио из личных проектов**

*Хакатон - командная работа над проектом - разработка приложения / игры





Возможности и условия
для преподавателей и
образовательной
площадки

Плюсы и возможности для преподавателя и школы



Полная поддержка на всех этапах реализации проекта

- Отдельный педагог-наставник, который будет помогать и поддерживать на протяжении всего проекта
- Полноценное обучение для педагогов с нуля
- Курсы повышения квалификации специально под данный проект с выдачей удостоверения гос образца



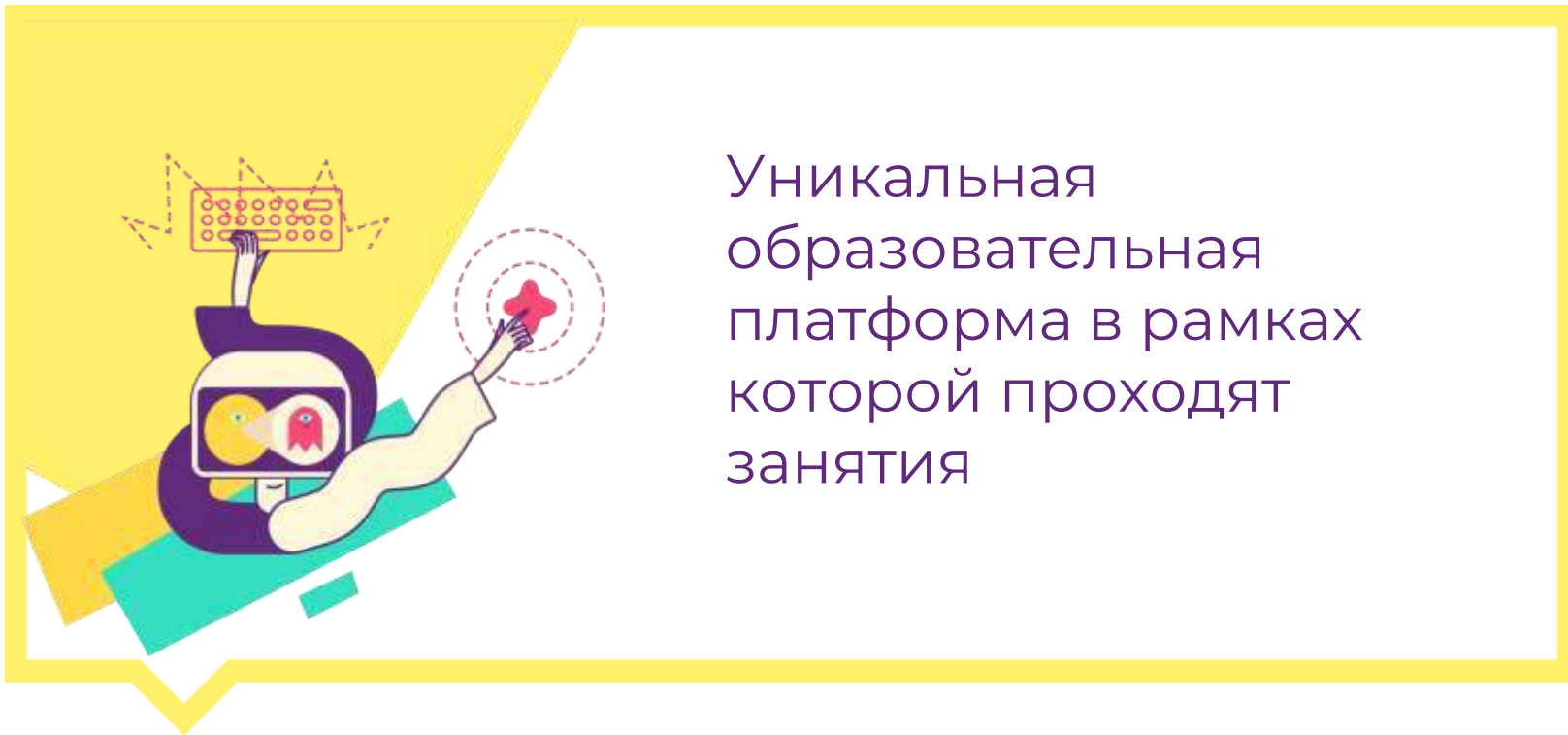
Улучшить результаты по ЕГЭ//ОГЭ и олимпиадам по ИКТ



Программа поможет школьнику и студенту с профориентацией



Школа / колледж станет официальным участником реализации федерального проекта

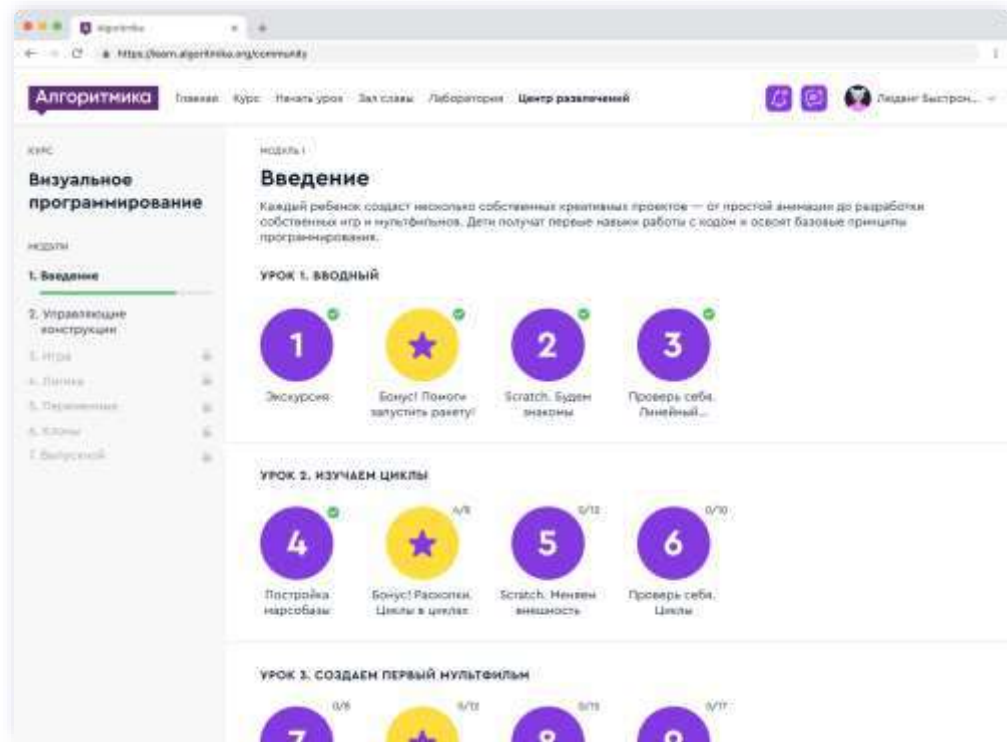


Уникальная
образовательная
платформа в рамках
которой проходят
занятия

Структурированное обучение



1. Ученик видит, какие задания нужно проходить, а какие уже пройдены.
2. Все задания разбиты на сюжетно-тематические модули. Внутри модулей есть деление на уроки.



Отображение успешно пройденных заданий



1. Ученики видят прогресс прохождения курса: сколько заданий они выполнили и сколько ещё осталось.
2. Удобная цветовая индикация заданий
 - а. Фишками фиолетового цвета обозначаются основные задания модуля.
 - б. Жёлтыми фишками со звёздочкой — бонусные задания.

The screenshot shows the 'Алгоритмика' course interface. The main navigation bar includes 'Главная', 'Курс', 'Онлайн-урок', 'Зал славы', 'Лаборатория', and 'Центр развлечений'. The course title is 'Визуальное программирование'. The current module is 'Введение', and the lesson is 'УРОК 1. ВВОДНЫЙ'. The progress bar shows three items: '1 Экскурсия' (2/12), 'Бонус!' (1/14), and '2 Scratch' (2/12). The 'Бонус!' item is highlighted with a yellow circle and a purple star, indicating it is a bonus task.

Задание	Прогресс
1. Введение	2/12
2. Управляющие конструкции	1/14
3. Игра	2/12
4. Логика	2/12

Отображение успешно пройденных уровней



Внутри заданий также имеется индикация: основные уровни после прохождения обозначаются зелёным цветом, а бонусные — жёлтым.

У всех дополнительных уровней есть иконки, отображающие содержание уровня, что позволяет легко отличить

- теоретический материал,
- основные задания,
- бонусные уровни
- уровень рефлексии после урока.

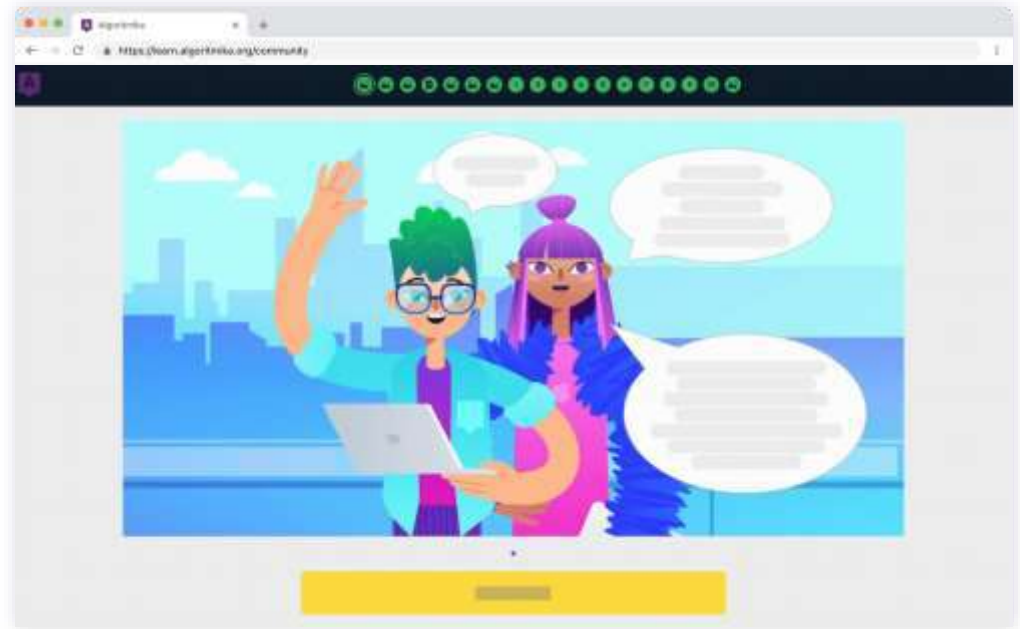


Построение образовательных материалов вокруг сюжетных линий



Сюжет и персонажи

- вовлекают детей в учебу
- помогают с интересом возвращаться к изучению материала дома.



Взаимодействие участников проекта



Взаимодействие участников проекта



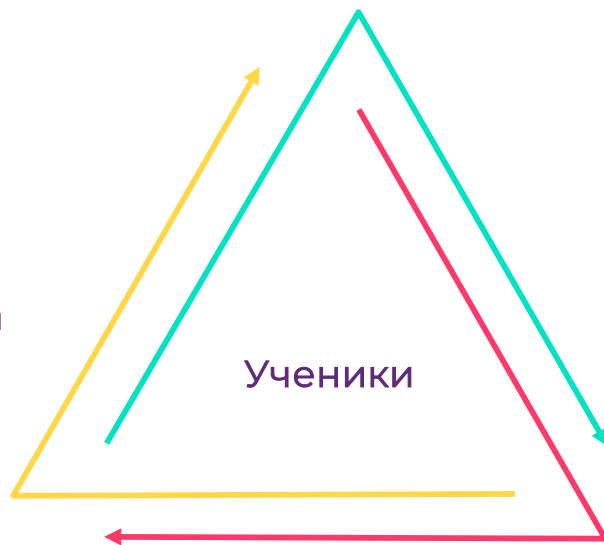
Площадка

учебные кабинеты
с компьютерами
(мин. 10шт)



Алгоритмика

готовые учебные
материалы и поддержка



Преподаватель

с возможностью
ведения групп

Основные шаги для начала обучения



Договор сетевого взаимодействия между Образовательной площадкой и провайдером “Алгоритмика”



Размещение на ГосУслугах площадки и открытие регистрации



Подача заявки со стороны ученика



Прохождение вступительного испытания



Начало обучения

Контакты

Key Account Manager
Матвей Шубин
E-mail:
matvei.shubin@alg.team

