

# 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





# Алгоритмика

## провайдер проекта “Код Будущего”

- Более 500 общеобразовательных площадок сотрудничают в рамках проекта
- Более 600 преподавателей из общеобразовательных учреждений
- С 2016 года **обучаем детей** IT по всей стране
- 300 000+ детей **изучили Python** с Алгоритмикой
- Мы представлены в каждом регионе РФ

# 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



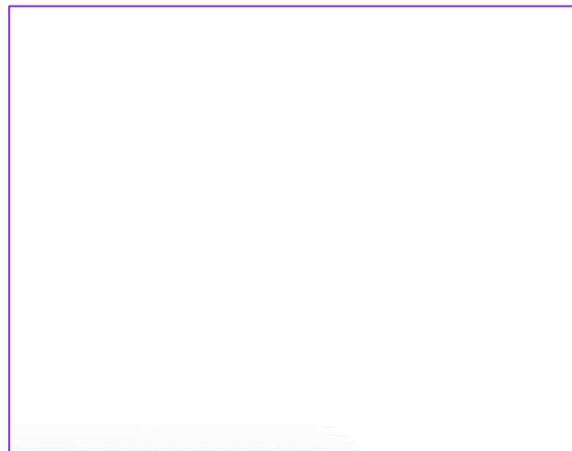
48 уроков по 1,5 часа

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?

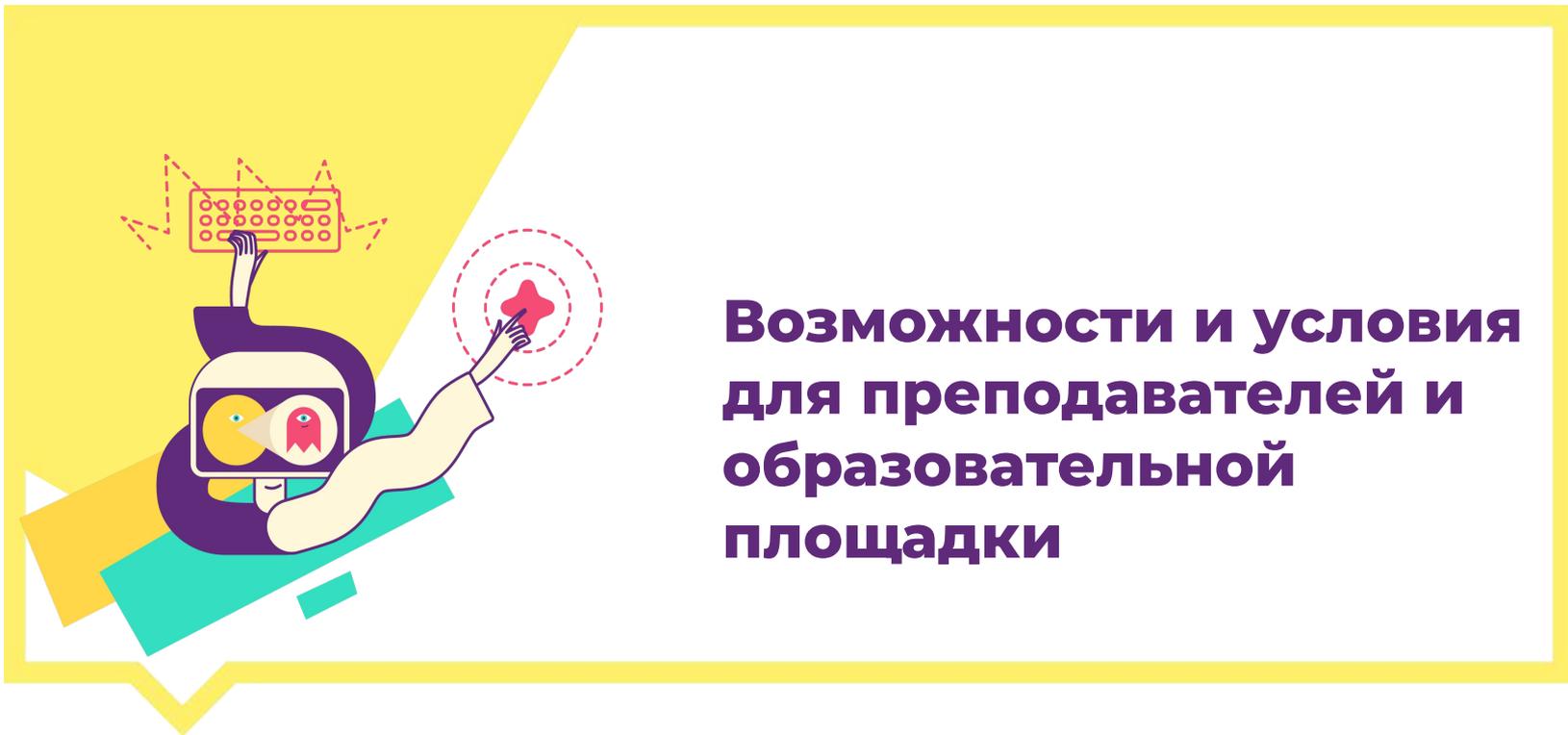


## Программа реализуется в формате доп образования

- ✨ 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 разработанный 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.

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://learn.algoritmika.org/community>. The page title is "Алгоритмика". The navigation menu includes "Главная", "Курс", "Начать урок", "Зал славы", "Лаборатория", and "Центр развлечений". The user profile is "Людвиг Быстрон...".

The main content area is titled "курс" and "Визуальное программирование". It shows a list of modules on the left sidebar:

- 1. Введение (highlighted)
- 2. Управляющие конструкции
- 3. Игра
- 4. Логика
- 5. Переменные
- 6. Клоны
- 7. Выпускной

The main content area displays "модуль 1" and "Введение". Below this, it lists "УРОК 1. ВВОДНЫЙ" and "УРОК 2. ИЗУЧАЕМ ЦИКЛЫ".

**УРОК 1. ВВОДНЫЙ**

- 1. Экскурсия (0/8)
- Бонус! Помоги запустить ракету! (0/12)
- 2. Scratch. Будем знакомы (0/15)
- 3. Проверь себя. Линейный... (0/17)

**УРОК 2. ИЗУЧАЕМ ЦИКЛЫ**

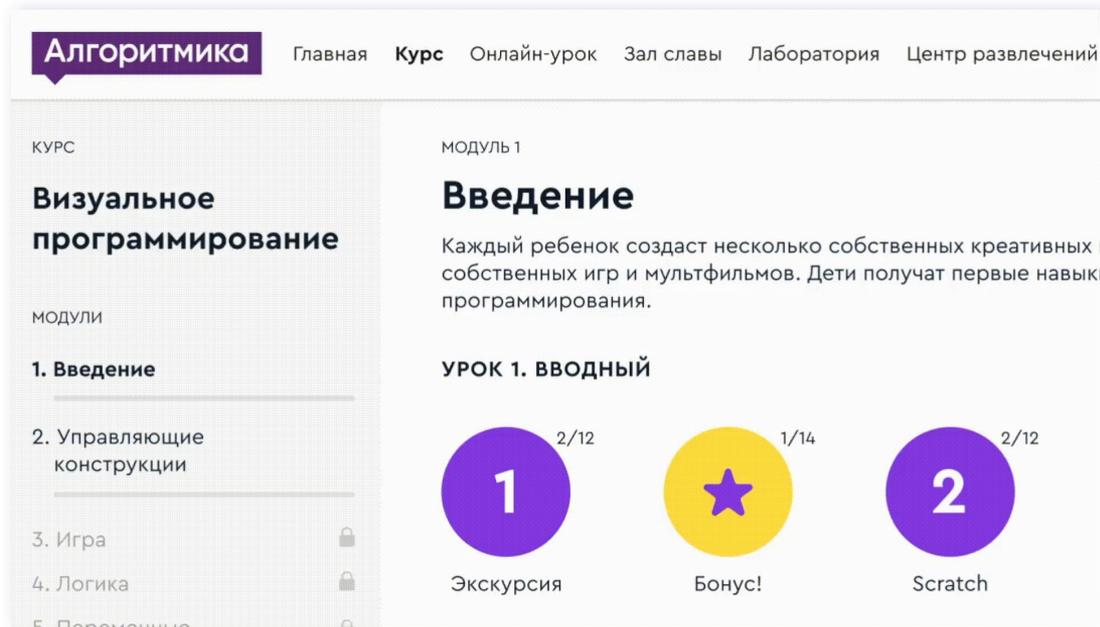
- 4. Постройка марсобазы (0/8)
- Бонус! Раскопки. Циклы в циклах (4/8)
- 5. Scratch. Меняем внешность (0/12)
- 6. Проверь себя. Циклы (0/10)

**УРОК 3. СОЗДАЕМ ПЕРВЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ**

- 7. (0/8)
- Бонус! (0/12)
- 8. (0/15)
- 9. (0/17)

# Отображение успешно пройденных заданий

1. Ученики видят **прогресс прохождения курса**: сколько заданий они выполнили и сколько ещё осталось.
2. Удобная цветовая индикация заданий
  - a. Фишками фиолетового цвета обозначаются основные задания модуля.
  - b. 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 'Алгоритмика' is highlighted with a purple arrow icon. The left sidebar shows the course structure: 'курс' (course), 'Визуальное программирование' (visual programming), 'модули' (modules), and a list of modules: '1. Введение', '2. Управляющие конструкции', '3. Игра', '4. Логика', and '5. Переменные'. The main content area shows 'модуль 1' (module 1) with the title 'Введение' (Introduction) and a description: 'Каждый ребенок создаст несколько собственных креативных игр и мультфильмов. Дети получают первые навыки программирования.' Below this, 'УРОК 1. ВВОДНЫЙ' (Lesson 1. Introductory) is shown with three progress indicators: '1' (purple circle, 2/12), 'Бонус!' (yellow circle with a purple star, 1/14), and '2' (purple circle, 2/12). The indicators are labeled 'Экскурсия' (Excursion), 'Бонус!' (Bonus!), and 'Scratch' respectively.

# 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.

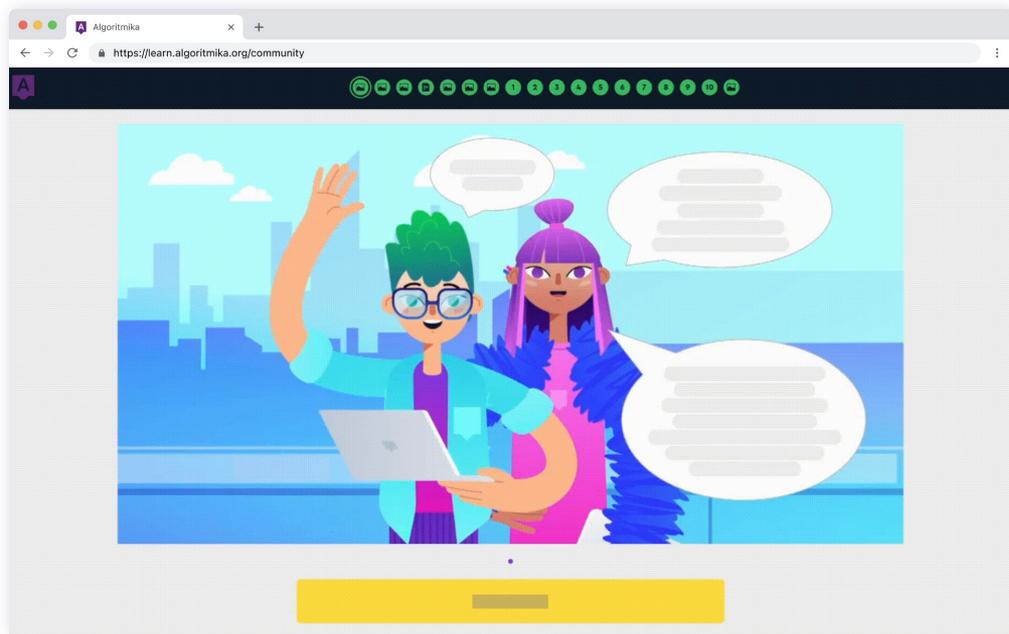


# Построение образовательных материалов вокруг сюжетных линий



## 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)



**Ученики**



## 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 учеников



Подача заявки на участие со  
стороны преподавателя



Прохождение КПК со стороны  
преподавателя



## Контакты

Координатор проекта:  
Литвинцев Антон

+7 911 121 6991

