

# Проект “Код будущего”

обучение школьников  
8-11 классов современным языкам  
программирования



# Общие сведения о проекте “Код Будущего”



Плановое количество участников проекта

**100 000 школьников** закончивших обучение в ноябре 2023 году в РФ (с учетом всех провайдеров)



Курсы Алгоритмики

**Python Start и Python Pro**



Формат участия

**Доп образование (офлайн)**



Целевая аудитория

школьники **8-11 классов**



Длительность обучения

**Не менее 144 ак. ч.** (4 модуля по 36 ак. ч + задания для самостоятельного выполнения)



Срок реализации

Сентябрь 22 - Ноябрь 2023 (4 модуля обучения)



Финансирование

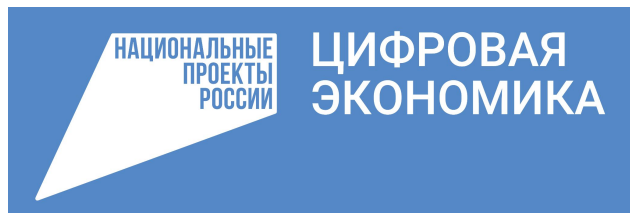
**100% бесплатно для школьников** участие в проекте финансируется государством



# Проект реализуется правительством РФ и решает задачи дефицита цифровых кадров в стране (1/2) A

Решение правительственных задач по снижению дефицита цифровых кадров...

---



**Основная цель проекта** - создание возможностей для формирования востребованных рынком труда цифровых компетенций

...должно осуществляться, начиная со школьной скамьи

---

**Федеральный проект «Развитие кадрового потенциала ИТ отрасли»**




**Задача проекта** - обучение талантливых школьников 8-11 классов современным языкам программирования



Федеральный Оператор проекта – АНО «Университет Национальной технологической инициативы 2035»

# Проект реализуется правительством РФ и решает задачи дефицита цифровых кадров в стране (2/2)

  
**МИНИСТЕРСТВО  
ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ  
И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ЗАМЕСТИТЕЛЬ МИНИСТРА**  
Проектная № 10, стр. 2, Москва, 123112  
11.08.2022 <sup>г.проектирования</sup> <sup>№ документа</sup> НИЯ-ПИС-70-478-19  
№ \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_  
от \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Высшим должностным  
лицам субъектов  
Российской Федерации

В рамках федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации (далее – Минцифры России) реализует проект по предоставлению школьникам 8 – 11 классов возможности прохождения дополнительного двухлетнего курса обучения современным языкам программирования (далее – проект «Код будущего»).

В 2022 году не менее 100 тысяч граждан Российской Федерации, обучающихся на образовательных программах основного общего и среднего общего образования 8–11 классов, получат возможность обучиться на бесплатных курсах по программированию.

Набор участников проекта «Код будущего» запланирован на портале Федеральной государственной информационной системы «Единый портал государственных и муниципальных услуг (функций)», начиная с 15 августа 2022 года. Обучение стартует в сентябре-октябре 2022 года.

Оператор проекта «Код будущего» – автономная некоммерческая организация «Университет Национальной технологической инициативы 2035» (далее – Федеральный оператор).

Ввиду актуальности для экономики субъектов Российской Федерации вопросов ранней профориентации школьников Минцифры России просит

обеспечить проведение информационных кампаний по поддержке и продвижению в субъекте Российской Федерации проекта «Код будущего», а также организовать в срок не позднее 1 сентября 2022 года информирование ключевых аудиторий проекта:


- школьников 8-11 классов и их родителей;
- администраций школ и педагогов старших классов, в том числе классных руководителей и учителей информатики.

Для проведения информационной кампании просьба использовать материалы, приложенные к настоящему письму и информационно-рекламные материалы, размещенные по ссылке <https://futurecode.ru/media>.

Контактное лицо по вопросам взаимодействия с субъектами Российской Федерации от лица Федерального оператора проекта «Код будущего»: Демидова Елена Анатольевна, электронная почта: [e.demidova@2035.university](mailto:e.demidova@2035.university).

Приложение: на 9 л. в 1 экз.

Н.С. Яценко

 **Минцифры России** | Документ подписан  
электронной подписью  
Субъект: ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
Подпись: Елена Анатольевна Демидова  
Должность: 13.01.2022 до 19.04.2023

Ерохова Татьяна Валерьевна  
(495) 771-80-00, доб.48619

# Результаты запуска 1-го модуля программы “Код будущего” в Петропавловске-Камчатском

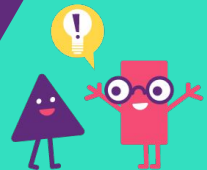


На курсы Алгоритмики на М1 подано заявок более 5 000  
Закончили обучение по М1 более 2000 школьников

В Петропавловске-Камчатском

- Кол-во школ-участников проекта **10**
- Кол-во заявок от учеников **23**
- Кол-во зачисленных на обучение **10**
- Успешно завершили первый модуль **7**
- Кол-во зачисленных на обучение М2 **8**

**Какие курсы от Алгоритмики  
доступны в рамках проекта “Код  
Будущего”**



# Какие курсы от Алгоритмики доступны в рамках проекта “Код Будущего”



Всё о Python для начинающих: самый востребованный язык программирования с нуля до первых игр и приложений

**Python Start**

Всё о Python для продвинутых: необходимая база для старта работы в IT-компаниях

**Python Pro**

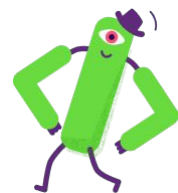
# Почему Python?



- Один из самых\* популярных и универсальных языков программирования согласно десяткам рейтингов
- Широко применяется в разных сферах — от решения простых задач до искусственного интеллекта и машинного обучения
- Знание Python востребовано при устройстве на работу в крупные IT-компании и не только
- Программисты Python — одни из самых высокооплачиваемых специалистов в мире



\* [https://www.cnews.ru/news/top/2021-10-11\\_tsel\\_dostignutapython\\_vpervye](https://www.cnews.ru/news/top/2021-10-11_tsel_dostignutapython_vpervye)





# Чему обучит Алгоритмика (1/2)






A

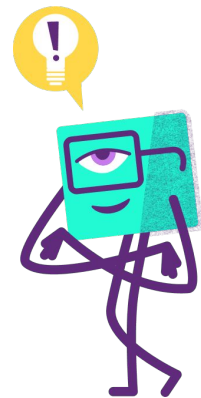
## Python Start

*Сложность курса: легкий (доступен широкому кругу слушателей)*

**Название курса на портале**

**Госуслуги:** *Всё о Python для начинающих: самый востребованный язык программирования с нуля до первых игр и приложений*

-  Писать и читать код на языке Python и работать со структурами данных
-  Разрабатывать сложные игры и приложения для ПК (*создавать приложения для компьютера и делать их удобными для пользователя*)
-  Проектировать интерфейсы
-  Автоматизировать работу с графическими файлами
-  Работать в команде и создавать проекты от идеи до их публичной презентации



# Чему обучит Алгоритмика (2/2)












## Python Pro

Сложность курса: средний

**Название курса на портале**

**Госуслуги:** *Всё о Python для продвинутых: необходимая база для старта работы в IT-компаниях*



-  Писать код на языке Python с использованием функций, классов и модулей
-  Создавать графические интерактивные игры и приложения для ПК
-  Применять итеративный подход, тестировать и презентовать ПО
-  Работать с графикой и разрабатывать пользовательский интерфейс
-  Работать с базами данных
-  Программировать 3D-игры: проектировать сцену, анимировать персонажей, добавлять музыку в проект
-  Создавать сайты и веб-приложения, работая с HTML, CSS и Flask
-  Извлекать полезную информацию из больших наборов данных (Data Mining) и применять алгоритмы машинного обучения
-  Разрабатывать мобильные приложения

# Python Start - программа курса (1/2)



## Модуль 1. Основы языка

1. Введение в Python. Функции ввода-вывода
2. Переменные. Численные типы данных
3. Строки
4. Вложенные конструкции

## Модуль 2. Управляющие конструкции

1. Логический тип данных. Условный оператор
2. Вложенный условный оператор и условный оператор нескольких ветвей
3. Цикл while. Цикл со счетчиком
4. Вложенные алгоритмические конструкции (цикл в цикле, условный оператор в цикле и др.)

## Модуль 3. Функции и модули

1. Создание функций. Локальная и глобальная области видимости
2. Использование одной функции внутри другой
3. Модули. Использование встроенных модулей стандартной библиотеки
4. Создание модулей. Подключение нескольких модулей

## Модуль 4. Модуль Turtle

1. Математика для разработчика
2. Графический исполнитель Turtle. Математика перемещения исполнителя
3. Условный оператор. Рисование простых геометрических фигур
4. Цикл. Рисование многоугольников
5. Проектное занятие: графический проект

## Модуль 5. Объектно-ориентированное программирование

1. Объекты, их поля и методы
2. Обработка событий мыши и клавиатуры
3. Классы. Конструктор класса
4. Наследование (от готового или своего класса)

## Модуль 6. Основы разработки игр на PyGame\*

1. Основы разработки игр. Спрайт, игровой цикл
2. Списки и методы работы с ними. Перебор списка в цикле for
3. Обработка внутриигровых событий
4. Игровая физика

# Python Start - программа курса (2/2)

A

## Модуль 6. Структура данных

1. Повторение
2. Структуры данных: списки и словари
3. Вложенные структуры данных
4. Обработка исключений

## Модуль 7. Разработка оконных приложений

1. Основные виджеты оконного приложения
2. Проектирование интерфейса приложения
3. Создание профессионального компьютерного приложения Memory Card

## Модуль 8. Работа с файлами

1. Запись и чтение данных из текстовых файлов
2. Запись и чтение данных из JSON файлов
3. Создание оконного приложения «Умные заметки» с поиском записей по тегам

## Модуль 9. Автоматическая обработка изображений

1. Библиотека PIL (Python Imaging Library) как средство обработки изображений
2. Коррекция размера, расположения, яркости, цвета, контраста изображений
3. Массовая обработка изображений

## Модуль 10. Продвинутая разработка игр на PyGame

1. Спрайты разных видов и их свойства
2. Использование физических свойств спрайтов
3. Игровая обработка событий

## Модуль 11. Портфолио разработчика

1. Создание творческих программ и приложений
2. Презентация проектов

# Чему научим в рамках курса



- писать циклы, условия на Python;
- использовать подходящие под задачу структуры данных;
- импортировать встроенные модули стандартной библиотеки Python или подключать внешние библиотеки.
- импортировать необходимые компоненты библиотеки PyQt;
- использовать инструменты библиотеки PyQt для создания оконных приложений.
- импортировать необходимые компоненты библиотеки Pygame;
- использовать инструменты библиотеки Pygame для создания и взаимодействия спрайтов;
- отключать расширение AlgoVSCoDe;
- использовать модуль Pyinstaller для создания исполняемого файла;
- строить логическую цепь рассуждений, управлять своей деятельностью;
- готовить презентацию и устную речь;
- уметь держать фокус внимания аудитории во время своего выступления.

# Примеры проектов Python Start



## Арканоид

Ученики выполняют этот проект в середине обучения на курсе (в конце второго модуля). **В разработке используется библиотека Pygame**

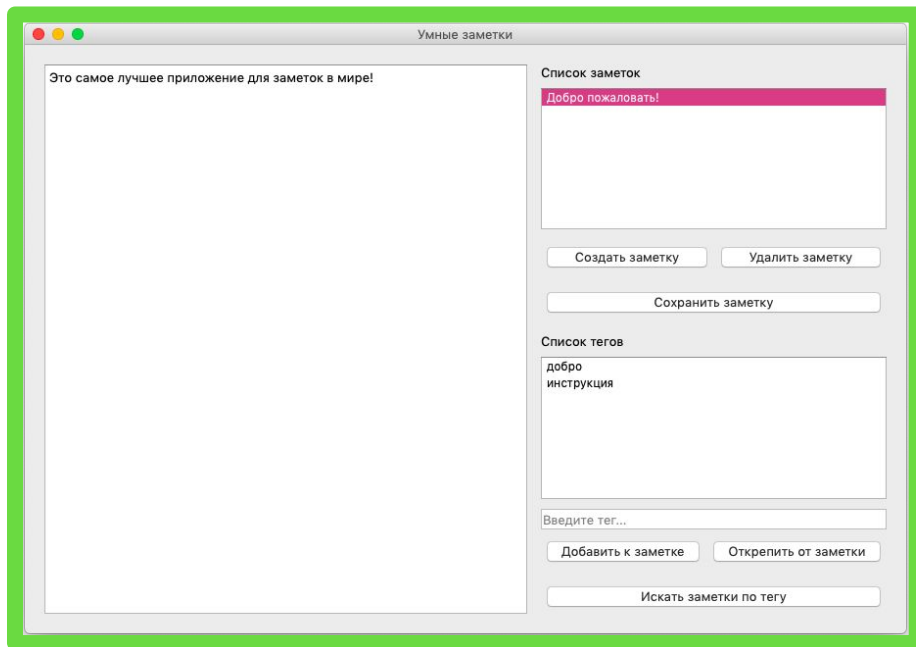


## Космический шутер

Выполняется в середине четвёртого модуля **в редакторе кода VSC с использованием библиотеки Pygame.**

По окончании обучения школьники смогут упаковать проект в исполняемый файл и **запускать игру на любом компьютере**, в том числе на том, где не установлен VSC.

# Примеры проектов Python Start

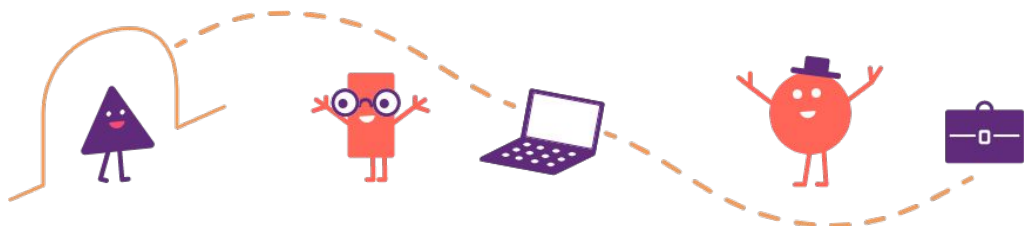


## Умные заметки

Выполняется в третьем модуле с использованием профессиональной библиотеки PyQt.

Приложение позволяет **создавать текстовые заметки на разные темы**, давать им названия, добавлять теги, осуществлять поиск заметок по тегам.

По окончании обучения дети смогут упаковать проект в исполняемый файл и запускать игру на любом компьютере, в том числе на том, где не установлен VSC.



# Python Pro, программа курса (1/2)



## Модуль 1. Типы данных

1. Введение в язык Python
2. Переменные
3. Строки
4. Практикум по решению задач

## Модуль 2. Алгоритмы

1. Условный оператор
2. Вложенный условный оператор
3. Циклы

## Модуль 3. Способы организации кода

1. Функции
2. Модули
3. Командный хакатон

## Модуль 4. Структуры данных

1. Списки и кортежи
2. Словари и множества
3. Вложенные структуры данных
4. Практикум по решению задач

## Модуль 5. Объектно-ориентированное программирование

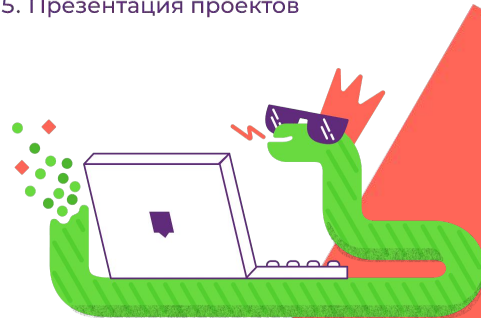
1. Классы
2. Наследование
3. Игра Fast Clicker

## Модуль 6. 2D игры\*

1. Знакомство с Pygame. События
2. Использование классов
3. Группы спрайтов. Обработка столкновений
4. Создание исполняемого файла
5. Презентация проектов

## Модуль 5. Desktopные приложения\*

1. Знакомство с PyQt5. Интерфейс десктопного приложения
2. Работа с виджетами. Обработка событий
3. Система контроля версий Git и сервис GitHub. Планирование группового проекта
4. Командная разработка в GitHub. Проект «Десктопное приложение»
5. Презентация проектов





# Python Pro, программа курса (2/2)



## Модуль 1. Повторение\*

1. Алгоритмы и структуры данных
2. Функции и ООП

## Модуль 2. Мобильные приложения

1. Знакомство с библиотекой Kivy
2. Разработка MVP мобильного приложения
3. Создание user-friendly интерфейса. Анимация
4. Тестирование приложений. Презентация продукта

## Модуль 3. Анализ данных

1. Основы работы с Pandas. Фильтрация данных
2. Методы группировки данных
3. Очистка данных. Feature engineering
4. Визуализация данных
5. Защита проектов

## Модуль 4. Машинное обучение\*

1. Алгоритмы машинного обучения. Классификация методом KNN
2. Стратегия и тактика обучения модели
3. Соревнование по машинному обучению
4. Защита проектов

## Модуль 5. Модуль 5. 3D игры\*

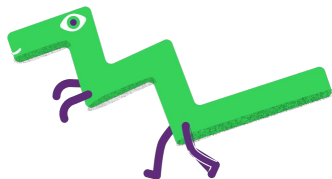
1. Знакомство с Panda3D
2. Камера и карта
3. Редактор карт
4. Игровой режим
5. Итоги. Презентация игры

## Модуль 6. Веб-разработка

1. Основы веб-технологий. Введение в HTML
2. Введение в Agile и Scrum. CSS
3. Работа с базами данных. Введение в SQL
4. Работа со связанными таблицами. Создание скрипта базы данных для сайта пользователями. Сессии
5. Создание форм
7. Использование шаблонов
8. Презентация проектов

## Модуль 6. Моя карьера в IT

1. Варианты развития карьеры в IT (наемная работа в разных сферах, собственный стартап, работа в команде стартаперов)
2. План профессионального развития: «Моя карьера в IT: мечта → цель → план → действия»



# Примеры проектов Python Pro



## 2D игра "Аркада"

Выполняется в конце второго модуля в редакторе кода VSC с использованием библиотеки Pygame



## Minecraft Light

3D Игра, в которой можно **строить конструкции из кубиков** (в режиме создания уровня) и **перемещаться по ним** (в игровом режиме).

Построенные во время игры уровни можно сохранять в файле и использовать при новом запуске игры. **Проект выполняется при помощи библиотеки panda3d.**

# Примеры проектов Python Pro



Здоровье

Введите Ф.И.О.:

Полных лет:

Лягте на спину и замерьте пульс за 15 секунд. Нажмите кнопку "Начать первый тест", чтобы запустить таймер. Результат запишите в соответствующее поле.

Выполните 30 приседаний за 45 секунд. Для этого нажмите кнопку "Начать делать приседания", чтобы запустить счетчик приседаний.

Лягте на спину и замерьте пульс сначала за первые 15 секунд минуты, затем за последние 15 секунд. Нажмите кнопку "Начать финальный тест", чтобы запустить таймер. Зеленым обозначены секунды, в течение которых необходимо проводить измерения, черным - минуты без замера пульсаций. Результаты запишите в соответствующие поля.

00:00:15

## Индекс Руфье

Приложение для **оценки функционального состояния сердечно-сосудистой системы.**

В процессе обучения дети делают две версии этого приложения:

- в конце второго модуля версию для ПК с помощью библиотеки PyQt,
- в начале третьего - мобильное приложение с помощью библиотеки Kiwi



# Чем отличается программа курса «Код будущего» от школьных уроков Python?



## Школьный курс

Язык осваивается на начальном уровне

Основной фокус: алгоритмы

Результат работы на уроке — простые консольные приложения

Профессиональные инструменты работы программиста не изучаются

## Код будущего




Изучаются профессиональные библиотеки и продвинутые приёмы

Дети работают над проектами и учатся применять знания на практике

Результат работы — реальные десктопные приложения или игры

Дети учатся работать в VSC и GitHub, узнают больше об IT-профессиях

# Почему школьникам 8-11 классов нужно участвовать в программе?

-  Дети получают доступ к курсу, в котором ведётся работа над проектами, изучаются профессиональные инструменты разработчика и уделяется внимание созданию портфолио разработчика.
-  Ученики подготовят материал для индивидуальных проектов, с которыми можно принимать участие в конференциях и конкурсах научно-технического творчества.
-  Дети всесторонне познакомятся со сферой IT и получат достаточную информацию для осознанного выбора профиля обучения и будущей профессии\*

*\*для учеников курса “Всё о Python для продвинутых: необходимая база для старта работы в IT-компаниях”*

# Образовательная платформа Алгоритмика

Роль образовательной платформы  
в вовлечении детей в учёбу



# У разных детей разная мотивация к получению НОВЫХ ЗНАНИЙ



## Детей мотивирует:

1. Положительная обратная связь за прилежную учебу
2. Успешное выполнение заданий
3. Отсутствие негативной обратной связи и барьеров
4. Творческая составляющая, возможность придумывать и экспериментировать
5. Общение и социальное взаимодействие с детьми и учителями
6. Возможность соревноваться



**Как образовательная  
платформа  
Алгоритмики  
учитывает разные  
виды мотивации  
детей к учёбе**





# Структурированное обучение



Ребёнок видит, какие задания нужно проходить, а какие уже пройдены.

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 is titled "Алгоритмика" and features a navigation menu with "Главная", "Курс", "Начать урок", "Зал славы", "Лаборатория", and "Центр развлечений". A user profile for "Людвиг Быстрон..." is visible in the top right.

The main content area is titled "курс" and "Визуальное программирование". It lists several modules, with "1. Введение" highlighted in green. Below this, the page is divided into sections for "модуль 1", "уроки", and "уроки".

**модуль 1**  
**Введение**  
Каждый ребенок создаст несколько собственных креативных проектов — от простой анимации до разработки собственных игр и мультфильмов. Дети получат первые навыки работы с кодом и осваивают базовые принципы программирования.

**УРОК 1. ВВОДНЫЙ**

- 1 Экскурсия (Completed)
- ★ Бонус! Помоги запустить ракету! (4/8)
- 2 Scratch. Будем знакомы (Completed)
- 3 Проверь себя. Линейный... (Completed)

**УРОК 2. ИЗУЧАЕМ ЦИКЛЫ**

- 4 Постройка марсобазы (Completed)
- ★ 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)
- ★ (0/12)
- 8 (0/15)
- 9 (0/17)

# Отображение успешно пройденных заданий



Дети видят прогресс прохождения курса: сколько заданий они выполнили и сколько ещё осталось.

Фишками фиолетового цвета обозначаются основные задания модуля.

Жёлтыми фишками со звёздочкой — бонусные задания.

The screenshot shows the 'Алгоритмика' course interface. At the top, there is a navigation bar with 'Главная', 'Курс', 'Онлайн-урок', 'Зал славы', 'Лаборатория', and 'Центр развлечений'. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'курс', shows the course name 'Визуальное программирование' and a list of modules: '1. Введение', '2. Управляющие конструкции', '3. Игра', '4. Логика', and '5. Переменные'. The right column, titled 'модуль 1', shows the module name 'Введение' and a description: 'Каждый ребенок создаст несколько собственных креативных игр и мультфильмов. Дети получают первые навыки программирования.' Below this, it says 'УРОК 1. ВВОДНЫЙ' and displays 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', 'Бонус!', and 'Scratch' respectively.

# Отображение успешно пройденных уровней



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

У всех дополнительных уровней есть иконки, отображающие содержание уровня, что позволяет легко отличить закрытые, открытые и пройденные уровни.

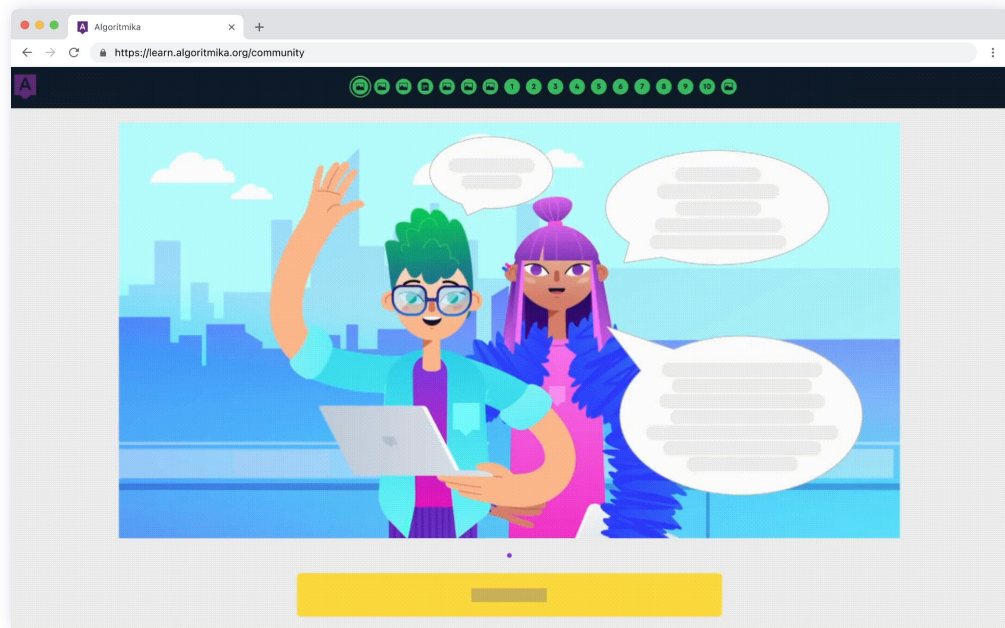


# Построение образовательных материалов вокруг сюжетных линий

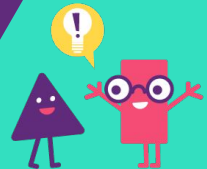


Сюжет и персонажи вовлекают детей в учебу.

Также помогают с интересом возвращаться к изучению материала дома.



# Как школьнику стать участником проекта?



# Траектория обучения



...до 12.02

Обязательные шаги:

- регистрация через ЕПГУ\*
- прохождение тестирования\*\*
- прохождение М1 с поддержкой кураторов и преподавателей

2

13.02 - 20.03

Обучение оффлайн  
на площадке по М2

18 занятий  
(3 раза в неделю)

3

27.03 - 01.06

Обучение оффлайн  
на площадке по М3

18 занятий  
(2 раза в неделю)

4

...до 01.11

Обучение оффлайн  
на площадке по М4

Январь

Февраль

Март

Апрель

Май

Июнь

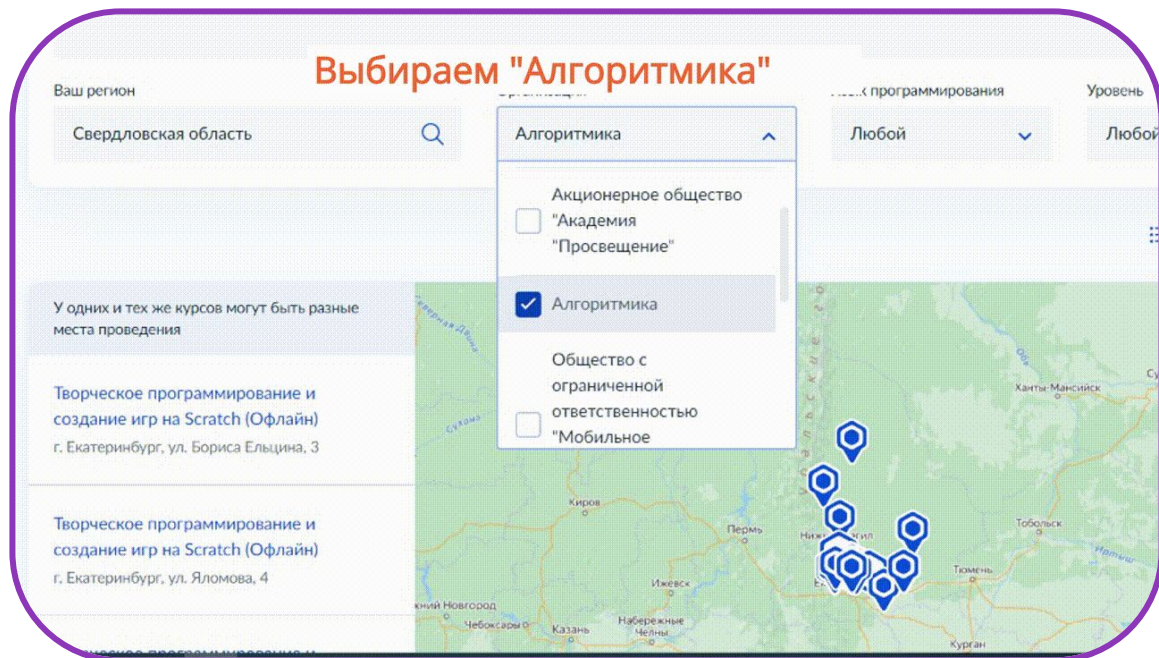
\*Проверка поданного заявления занимает до 7 дней

\*\*На прохождение тестирования дается 5 дней

# Регистрация на ЕПГУ (Госуслуги)



Каждый ученик проходит регистрацию на портале Госуслуг согласно инструкции.



Проверка поданного заявления занимает до 7 дней.

## [ИНСТРУКЦИЯ](#)

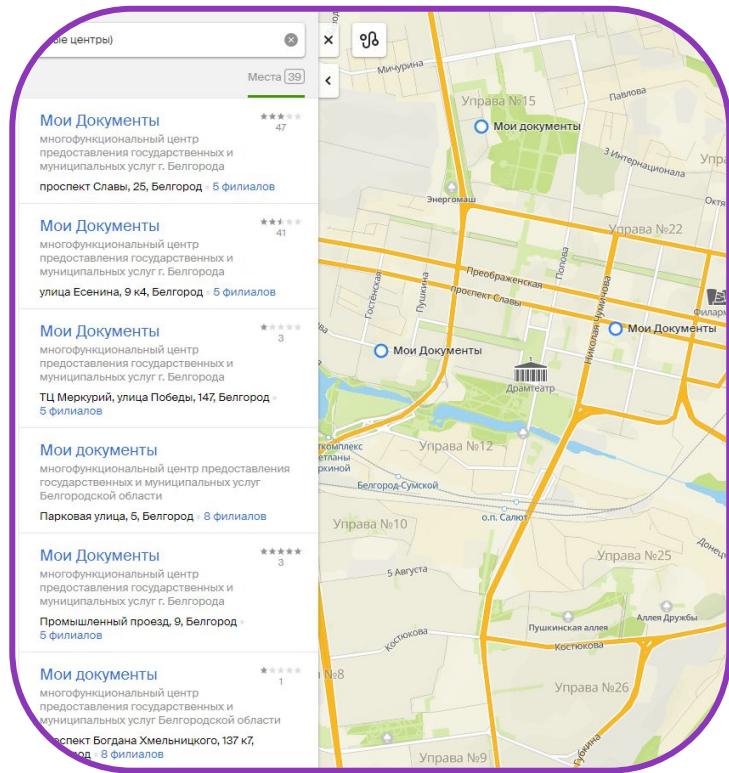


# Регистрация на ЕПГУ для ЛНР/ДНР/Запорожской и Херсонской областей



## Родителю:

1. Зарегистрировать учетную запись на ЕПГУ на родителя через МФЦ
2. Заполнить данные по ребенку и прикрепить свидетельство о рождении ребенка
3. Подать заявку на участие в проекте на ЕПГУ. В поле “справка” прикрепить свидетельство о рождении ребенка
4. Сохранить номер заявления и передать куратору со стороны Алгоритмики





# Прохождение входного тестирования



После регистрации и проверки заявления (проверка до 7 дней с момента подачи заявления) ученик получает письмо на электронную почту **с ссылкой на тестирование и индивидуальным логином и паролем для прохождения входного тестирования.**

**ВАЖНО:** на прохождение тестирования дается 5 дней



# Помогут ли школьнику освоить материалы первого модуля?



**Да! До начала занятий 2 модуля школьникам будет предоставлен:**

- ✨ Доступ к учебным материалам и заданиям на платформе
- ✨ Серия видеоуроков, на которых методист Алгоритмики разбирает материал уроков и примеры решения задач
- ✨ Три вебинара с ответами на вопросы и лайфхаками об изучении программирования
- ✨ Доступ в закрытый чат в Телеграме
- ✨ Возможность получения консультаций преподавателя на площадке

Регистрируйтесь на проект на  
<https://www.gosuslugi.ru/>



← Инструкция по регистрации

# Приглашайте учеников 8-11 классов на Вводный вебинар

<https://futurecode.algorithmika.org/vebinar>

На БЕСПЛАТНОМ вебинаре ученики:

- Определять, какой курс подходит им больше всего (Python для начинающих или Python для продвинутых)
- Узнают, как поступить на бесплатное обучение
- Посмотрят на себя в будущем

# Расписание вебинаров

25 января 18:00 (по МСК)

29 января 10:00 (по МСК)

1 февраля 16:00 (по МСК)

5 февраля 12:00 (по МСК)



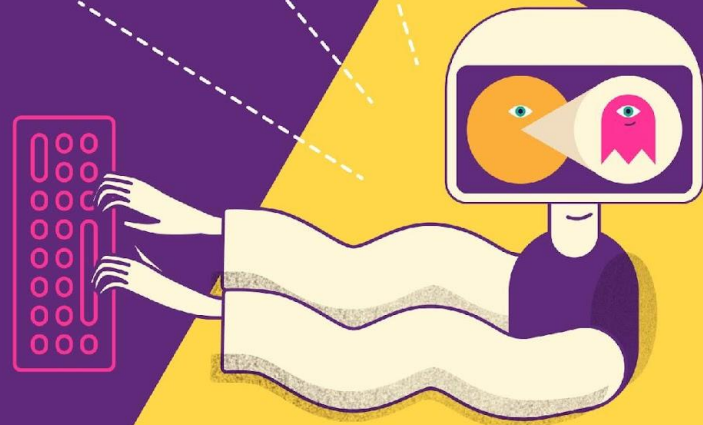
Регистрация на вебинар

Алгоритмика

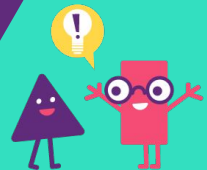
Приходите к нам  
учиться!

---

+7 (495) 032-43-68








# Взаимодействие участников проекта (Алгоритмика - школа)



# Польза от запуска проекта на территории школы



## Запуск проекта 2035 в школе помогает:

-  Организовать качественное дополнительное образование по актуальному для детей направлению
-  Повысить качество обучения по информатике в школе по основной программе: преподаватель расширит свои знания, пройдя обучение и ведя занятия в доп образовании по материалам Алгоритмики
-  Улучшить результаты по ЕГЭ и олимпиадам по ИКТ  
Python - язык программирования, который лучше подходит для ЕГЭ
-  Поможет школьнику с профориентацией
-  Школа будет участником федерального проекта



# Взаимодействие участников проекта



**Алгоритмика**  
готовые учебные  
материалы +  
образовательная  
платформа + поддержка



## Площадка

учебные кабинеты с  
компьютерами (минимум 10шт)

## Преподаватель

с возможностью  
ведения групп

# Пример расписания для групп на площадке

Занятия преимущественно проводятся после основного учебного расписания или в выходные дни, по согласованию с площадкой и учителями

Кабинет 1	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
9:00							
10:00						Группа 1	Группа 6
11:00						Группа 2	Группа 7
12:00						Группа 3	Группа 8
13:00							
14:00							
15:00							
16:00	Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 4	Группа 5	Группа 4	Группа 9
17:00							
18:00	Группа 6	Группа 7	Группа 8	Группа 9	Группа 10	Группа 5	Группа 10
19:00							
20:00							



## Контакты Алгоритмика

**Федулов Алексей  
Вадимович**

+7 924-686-71-30

почта: [artist.bars@gmail.com](mailto:artist.bars@gmail.com)