

IT-Логика & Основы Python



- **БЛОК 1 – IT-Логика**
- Логические задачи - ребусы, математические загадки, занимательная геометрия, числовой треугольник.
- Интеллектуальные игры - точки, эрудит, игра в слова, шахматные задачи.
- Головоломки - всевозможные лабиринты, пазлы, кубик Рубика, танграм
- Развивающие сервисы - logiclike.com, code.org
- Компьютерные игры - тренажер по математике, «Sokoban», «Судоку».
- **БЛОК 2 – среда программирования Python**
- Основные элементы программирования;
- Системы счислений;
- Основные принципы работы интерпретатора Python;
- Знакомство с переменными, списками;
- Создание несложных программ, используя основные конструкции языка.
- **Результат**

Академики умеют логически мыслить и понимают основные принципы построения программ, а так же, создавать программы на языке Python



IT LOGIC