

DELAVNICA PROGRAMIRANJA ZA OSNOVNOŠOLCE

Namen delavnice:

Namen delavnice je mladim predstaviti **logiko programiranja**. Proces, ki se ga bodo naučili skozi programiranje za računalnike lahko kasneje uporabijo tudi za programiranje strojev v okviru **U-LAB**. Udeleženci delavnice se bodo spoznali in naučili osnov programiranja v **programskem jeziku JAVA**.

Cilj delavnice:

Cilj delavnice je, da udeleženci dobijo odgovor na vprašanje, kako in kje začeti programirati. Skozi delavnico se bodo udeleženci na **zabaven in interaktivni način srečali z logiko programiranja**, naučili osnove logaritmičnega razmišljanja in ustvarili svoj **prvi program** s pomočjo mentorja. Cilj delavnice je tudi navdušiti udeležence za programiranje.

Trajanja delavnice:

Delavnica traja 6 ur + 20/30min odmora. Možnost organiziranja nadaljevalne delavnice za udeležence.

Potek trajanja delavnice:

- 1. in 2. ura: spoznavanje, ice breaker, igra za podajanje ukazov računalniku (risanje po navodilih, kako natančni moramo biti z ukazi), predstavitev delovnega okolja
- 3. ura: zagon svojega prvega programa
- odmor
- 4. ura: igra inteligentni papir (Ali lahko papir premaga računalnik?)
- 5., 6. ura: programiranje v programu

Ciljna skupina in število udeležencev:

Najbolj primerni so učenci 9. razreda, vendar se lahko sprejme tudi učence iz 7. in 8. razreda osnovne šole ali 1. letnika srednje šole. Število udeležencev naj ne bo večje od števila razpoložljivih računalnikov oziroma naj ne presega številke 15.

Potreben material in pripomočki:

Za vsakega udeleženca je potrebno organizirati svojo delovno postajo (računalnik) s predhodno naloženimi programi, ki jih zagotovi izvajalec. Prav tako je potrebno v učilnici imeti zagotovljen projektor in belo tablo. Delovne liste in pripomočke za izvedbo iger priskrbi izvajalec.

Izvajalec:

Mentor organizacije Ustvarjalnik – Nejc Konjevič (nejc@ustvarjalnik.org, 040 312 299)