

# Kreiranje igara u programskom jeziku Scratch

**Kontakt:**

[akademija@logate.com](mailto:akademija@logate.com)

Evropska 2, Poslovni centar Knjaz, Dahna

81000 Podgorica, Crna Gora

# Sadržaj

Kreiranje igara u programskom jeziku Scratch .....	1
.....	1
O Akademiji Junior .....	3
O kursu .....	3
Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem Kreiranje igara u programskom jeziku Scratch? .....	3
Plan kursa .....	3
Organizacija .....	4
Organizacija nastave .....	4
Cijena i način plaćanja .....	5
O predavaču .....	5

## O Akademiji Junior

Škola programiranja **Logate Akademija Junior** je inicijativa za obučavanje djece osnovama programiranja, algoritmike i robotike kroz interaktivno kreiranje igrica i zanimljivih programa.

Djeca na **Logate Akademiji Junior** imaju priliku da postanu kreatori tehnologije, te da umjesto čistog igranja igrica i upotrebe programima budu oni koji će ih osmišljavati i kreirati.

Poenta pohađanja kurseva programiranja leži u savladavanju vještina logičkog i programerskog razmišljanja, razumijevanju toga šta su i čemu služe algoritmi, ili, kako je to slučaj kod nas – rješavanju zanimljivih logičkih problema, kreiranju igrica i programa na zabavan način.

Djeca na ovakav način stiču vještine rješavanja problema, traže najbolje rješenje, a pritom uočavaju greške i rješavaju probleme u hodu. Pored uspješnog obučavanja IT stručnjaka na Logate Akademiji, godinama učimo i djecu vještinama budućnosti.

U našoj školi programiranja koristimo modernu i lako razumljivu tehnologiju, kao i savremene metode rada. Ukoliko želite da Vaše dijete kreira i osmišljava svoj svijet igre, te da usvaja znanja i vještine budućnosti, onda je Logate Akademija Junior prava polazna tačka!

## O kursu

### Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem Kreiranje igara u programskom jeziku Scratch?

Pohađanjem kursa „Kreiranje igara u programskom jeziku Scratch“ Vaše dijete će:

- naučiti naprednije programerske koncepte;
- razviti programersku logiku, analitički način razmišljanja i kreativnost;
- usavršiti upotrebu programskog jezika Scratch razvijajući kompjutersku igru;
- dobiti kvalitetnu osnovu za dalje izučavanje programiranja i drugih programskih jezika.

## Plan kursa

Kurs za kreiranje igara u programskom jeziku Scratch predstavlja odličan izbor za upoznavanje djece sa svijetom programiranja, čija se nastava sastoji iz 12 lekcija.

Praveći igrice djeca istovremeno uče osnove programiranja. Scratch koristi vizuelni intuitivni programski jezik. Igrice se prave u 3D okruženju, te je omogućen visok stepen kreativnosti. Svaka napravljena igrica je unikat.

Broj lekcije	Naziv lekcije
1	Uvod u Scratch i svijet programiranja
2	Danas pravimo glavnog junaka naše igrice
3	Naš junak pravi prve korake
4	Isprogramiraj animaciju svog imena
5	Igramo se zvukovima
6	Naš junak leti
7	Prva igrica - trka do pobjede
8	Prva igrica - trka do pobjede
9	Druga igrica - sakupljamo poene
10	Druga igrica - sakupljamo poene
11	Treća igrica - Napravi svog ljubimca
12	Treća igrica - Napravi svog ljubimca

Polaznice i polaznici Akademije Junior će u prvoj sedmici dobiti pristup našoj e-learning platformi. Sva predavanja se snimaju, a lekcije redovno ažuriraju. Djeca mogu više puta pregledati snimak kako bi razjasnila nedoumice ili nadoknadila propušteno gradivo u slučaju odsustva.

## Organizacija

### Organizacija nastave

Organizacija nastave će se odvijati po sljedećem planu:

- Trajanje: 12 sedmica
- Broj polaznika: 12

- **Fond časova:** 18 sati
- **Uzrast:** Od 9 do 12 godina
- **Trajanje predavanja:** 90 minuta

## Cijena i način plaćanja

Iznos školarine za pohađanje kursa iznos 230€ sa PDV-om. Školarinu možete platiti u 3 mjesečne rate, a ona obuhvata:

- Pun fond časova prema nastavnom planu i programu;
- Pristup snimljenim predavanjima do mjesec dana po završetku programa;
- Opremu za rad: računar, razvojno okruženje, materijale za vježbu i slično;
- Mentorski rad sa predavačima u izradi programa;
- Potvrdu o završenom kursu.

## O predavaču

Kurs će voditi Helena Đurović, diplomirani matematičar.

Helena već tri godine djecu podučava kreativnom mišljenju, algoritamskom načinu razmišljanja i rješavanja problema. Nakon višegodišnjeg iskustva u obučavanju operata informacionih sistema u Ministarstvu prosvjete, odlučila je da svoja znanja i vještine prenese mališanima u Školi programiranja na PMF-u.

Zadovoljna lica roditelja bila su sjajan povod za poziv Heleni da se priključi i našem timu na Akademiji Junior. U Agenciji za zaštitu životne sredine provela je 8 godina, gdje je zaslužna za razvoj brojnih baza podataka i aplikacija. Izvrsni rezultati na domaćim i međunarodnim projektima su je preporučili Ministarstvu prosvjete, u kojem od 2016. godine radi kao samostalni savjetnik pri Odjeljenju za informaciono-komunikacione tehnologije.