

Scratch Junior

**Kontakt:**

akademija@logate.com

Evropska 2, Poslovni centar Knjaz, Dahna
81000 Podgorica, Crna Gora

Sadržaj

Scratch Junior	1
.....	1
○ Akademiji Junior	3
○ kursu	3
Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem „Scratch Junior“ ?	3
Plan kursa	4
Organizacija	5
Organizacija nastave	5
Cijena i način plaćanja	5
○ 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

Najmlađi polaznici imaju priliku da uđu u svijet programiranja koristeći inovativne tehnologije i najsavremenije metode rada zasnovane na STEM principu.

Na ovom kursu, djeca se upoznaju sa programom Skreč junior (ScratchJr) . ScratchJr je posebno modifikovan program koji je predviđen da uvede Vaše dijete u svijet programiranja i 2D animacija. Prilagođen je djeci koja su potpuni početnici bez ikakvog predznanja., jer se primjenjuje vizuelno programiranje koje se svodi na dodavanje grafičkih blokova. Preporučeno je da se završi prije programiranja u Scratch-u.

Šta Vaše dijete dobija usmjerenjem „Scratch Junior“ ?

Pohađanjem kursa „Scratch Junior“ Vaše dijete će:

- osnove rada sa programskim aplikacijama potrebne za dalji rad;
- osnovnu logiku programiranja i programskih naredbi kao i načina kako računar funkcioniše i "čita" napisane kodove;
- da kreira 2D animacije uz primjenu multimedijalnog sadržaja;
- da kreativno i analitički razmišlja i logički rješava probleme u programiranju;
- da radi u grupi – kroz timski rad i saradnju sa drugom djecom.

Plan kursa

Kurs traje 12 sedmica i biće prilagođen svakom djetetu u zavisnosti od uzrasta i predznanja. Radi se u malim grupama (maksimalno desetoro djece) uz fleksibilan pristup koji uzima u obzir individualni stil učenja djeteta. Svako dijete ima na raspolaganju Samsung Android Tablet za individualan rad.

Broj lekcije	Naziv lekcije
1	Osnove rada na tabletu i uvod u rad sa Scratch Junior aplikacijom
2	Upoznajemo interfejs i komandne blokove ScratchJr aplikacije - saznajemo šta je program i od čega se sastoji
3	Prvi SratcJr projekat - pravimo našeg igrača, kreiramo pozadine i objekte
4	Prvi SratcJr projekat - dodajemo nove strane i igrače u naš projekat i kreiramo priču
5	Prvi SratcJr projekat - dodajemo kretanje (sekvence) našim igračima, upoznajemo komande za kontrolu toka programa
6	Učimo 2D animacije - upoznajemo osnovne komande za kreiranje animacija i igramo se zvukovima
7	Učimo 2D animacije - kreiramo složene animacije ,upoznajemo uslovne naredbe i naredbe ponavljanja
8	Drugi ScratJr projekat - kreiramo prvu animaciju sa našim karakterom
9	Drugi SratcJr projekat - kreiramo animacije za sve karaktere u našoj priči

10	Uklanjanje grešaka u programu - učimo kako pronaći i ispraviti greške u programu
11	Treći ScratchJr projekat -individualni rad - složena animacija sa više karaktera
12	Treći ScratchJr projekat -individualni rad - složena animacija sa više karaktera

Organizacija

Organizacija nastave

Organizacija nastave će se odvijati po sljedećem planu:

- Trajanje: 12 sedmica
- Broj polaznika: 12
- Fond časova: 18 sati
- Trajanje predavanja: 90 minuta
- Uzrast: 7 do 9 godina

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;
- 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 je osmislila naša **Biljana Krivokapić**.

Biljana je nastavnica informatike u osnovnoj školi. Konstantno se usavršava i pronalazi nove metode i pristupe rada, te je u svom poslu i okolini prepoznata kao inovativana, kreativana i temeljna. Završila je Elektrotehnički fakultet u Podgorici, smjer Primijenjeno računarstvo. Svoja saznanja i vještine nesebično dijeli sa drugima o čemu u prilog govori činjenica da je autor priručnika i trener brojnih seminara iz oblasti informatike.

Nosilac je brojnih projekata kao što su: Mali programeri, Škole 21. vijeka, Code Week, Digitalno građanstvo i mnogih drugih. Kao mentor sa svojim robotičarima osvajala je mnoge nagrade na državnom nivou.

Pozicija nastavnika omogućava joj da svoje učenike podučava rješavanju problema, algoritamskom razmišljanju, kao i kako doći do novih saznanja i primijeniti ih u praksi. Tokom nastave uvijek postavlja jasne nastavne ciljeve, promovise digitalne kompetencije u svakoj prilici i nastoji da svojim učenicima ukaže na prednosti koje one nose sa sobom.