

infø@fest

6.travanj 2018.

Naziv radionice: **Programiraj u Pythonu, animiraj u Scratchu**

Voditelji radionice: **Dragan Sačer i Karlo Magdić**

Dob učenika: **3.-8. razred**

Broj učenika: **12 – 16**

OPIS I CILJEVI RADIONICE:

Rješavanje jednostavnijih zadataka u Pythonu i prikaz istih kroz animacije u Scratchu. Cilj je prikazati učenicima da programiranje može biti zabavno i da se može razvijati kroz igru i animacije. Učenicima nastojimo približiti koncepte programiranja radeći u vizualnom okruženju programa Scratch.

Ovom radionicom nastojimo prikazati rješenje istog problema koristeći Python i Scratch: Učenici će prvo riješiti problem u Pythonu, a onda to isto napraviti u Scratchu izrađujući animaciju.

Za nekog tko se prvi put susreće s programiranjem Scratch će biti puno lakši, zanimljiviji i shvatljiviji nego Python te će na taj način djeca prije zavoljeti programiranje. Naravno, za ozbiljnije programiranje koristimo Python, no da bi došli to toga Scratch je odskočna daska koja djecu oduševljava (provjereno na većem broju radionica).

Ideja je da se pojednostavi koncept programiranja i postepeno usložnjava kako djeca već u najranijoj dobi ne bi odustajala od kodiranja.

