



O NAMA

Coding Giants Dubrovnik je podružnica najveće hrvatske škole programiranja za djecu i mlade, koja nudi tečajeve u učionici na adresi Lopudska 2b.

Naš cilj je omogućiti djeci i mladima da na lak, zabavan i pristupačan način nauče programirati, dajući im alate koji će im pomoći u budućem obrazovanju i životu, bez obzira na to hoće li se profesionalno baviti programiranjem ili ne.

Učenje programiranja djeci donosi niz prednosti, razvijaju analitičke vještine, uče kreativno rješavati probleme, stječu samopouzdanje i upornost, poboljšavaju logičko razmišljanje i produktivnost, pa samim tim lakše svladavaju druge predmete u školi.

”

"Everybody should learn how to program a computer, because it teaches you how to think."

Steve Jobs

KONTAKT



+385 97 777 5335



dubrovnik@codinggiants.hr



Lopudska 2b, Dubrovnik



www.codinggiants.hr



coding giants
Dubrovnik

CODING GIANTS DUBROVNIK

.....

Tečajevi programiranja
za djecu i mlade



OSNOVE IZRADE IGARA 1. STUPANJ (SCRATCH, MINECRAFT)

O tečaju

Semestarski tečaj programiranja namijenjen djeci od 7 do 9 godina koji znaju raditi mišem, čitati, pisati i brojati do 20. Tečaj traje 14 tjedana, sa jednim predavanjem (od 2 školska sata) tjedno. Tečajevi su u malim grupama, maksimalno 12 učenika.

Što polaznici uče?

- Scratch vizualno programiranje kroz stvaranje interaktivnih priča, animacija i igara
- Uvod u 3D programiranje koristeći platformu KODU
- Rad s elektroničkim komponentama poput Makey Makey

Pregled tečaja (14 predavanja)

- Crafting Table (Scratch + Minecraft stil)
- Angry Birds – lov (2 dijela)
- Marker – grafičko programiranje
- Matematika – animacije za zbrajanje i množenje
- Fortnite alat za sakupljanje – mehanika petlji
- Crowded Road – prelazak preko prometne ulice (2 dijela)
- Zamke i lov u MakeCode (Minecraft tematika)
- Atomsko sklonište (Minecraft) – gradnja obrambenih struktura
- Minecraft Parkour (2 dijela) – prepreke i napredovanje
- Ponavljanje gradiva – samostalni rad i evaluacija
- Kreativni rad + Uvod u Tynker

Zašto odabrati ovaj tečaj?

- Zabavan i edukativan pristup: učenje kroz popularne igre i teme
- Razvoj ključnih vještina: logika, kreativno i računalno razmišljanje
- Sigurno i poticajno okruženje: male grupe i podrška instruktora

RAČUNALNI PROGRAMI I IGRE 1. STUPANJ (SCRATCH I MINECRAFT)

O tečaju

Semestarski tečaj programiranja namijenjen učenicima od 10 do 12 godina. Tečaj se odvija kroz 14 tjedana, sa jednim predavanjem (od 2 školska sata) tjedno. Tečajevi su u malim grupama, sa maksimalno 12 učenika.

Što polaznici uče?

- Scratch: vizualno programiranje kroz izradu igara i animacija
- Minecraft Education: kreativno rješavanje problema u 3D okruženju
- App Inventor: uvod u izradu mobilnih aplikacija

Pregled tečaja (14 predavanja)

- Minecraft – uvod u programiranje
- Pacman – crtanje geometrijskih figura
- Bathyscaph – kloniranje objekata
- T-rex (dvodijelni) – izrada igre bez internetske veze
- Platformer SUS (dvodijelni) – izrada platformskih igara
- Ponavljanje gradiva kroz kviz i vježbe
- Minecraft – Otok tajni, preživljavanje na nepoznatom otoku
- Minecraft – Putovanje u Nether, istraživanje novih dimenzija
- Minecraft – Duga noć, borba protiv čudovišta
- Minecraft – Jumanji, stvaranje kolekcije divljih stvorenja
- Ponavljanje za učvršćivanje znanja
- Uvod u App Inventor i izradu mobilnih aplikacija

Zašto odabrati ovaj tečaj?

- Zabavan i edukativan pristup: učenje kroz popularne igre i teme
- Razvoj ključnih vještina: logika, kreativno i računalno razmišljanje
- Sigurno i poticajno okruženje: male grupe i podrška instruktora

UVOD U PROGRAMIRANJE POMOĆU JEZIKA C# – 1. STUPANJ

O tečaju

Semestarski tečaj programiranja u učionici, namijenjen učenicima od 13 do 18 godina. Tečaj se odvija kroz 14 tjedana, s po jednim predavanjem (od 2 školska sata) tjedno. Tečajevi su u malim grupama, sa maksimalno 12 učenika.

Što polaznici uče?

- C# programski jezik: osnove sintakse, varijable, konstante, operatori
- WinForms: izrada jednostavnih grafičkih aplikacija
- Uvjetne naredbe: IF, SWITCH, petlje (LOOP)
- Nizovi i metode: pohrana podataka, funkcije, povratne vrijednosti
- App Inventor: uvod u izradu mobilnih aplikacija

Pregled tečaja (14 predavanja)

- Uvod u C# i Visual Studio
- Varijable, konstante i matematičke operacije
- Uvod u WinForms i projekciju
- Matematički i logički operatori
- Uvjetne naredbe IF i SWITCH
- Uvod u petlje (LOOP)
- Rad s nizovima i metodama
- Ponavljanje gradiva kroz kviz i vježbe
- Uvod u App Inventor i izradu mobilnih aplikacija

Zašto odabrati ovaj tečaj?

- Praktično učenje: izrada stvarnih aplikacija
- Razvoj logičkog razmišljanja: razumijevanje osnovnih principa programiranja
- Sigurno i poticajno okruženje: male grupe i podrška instruktora