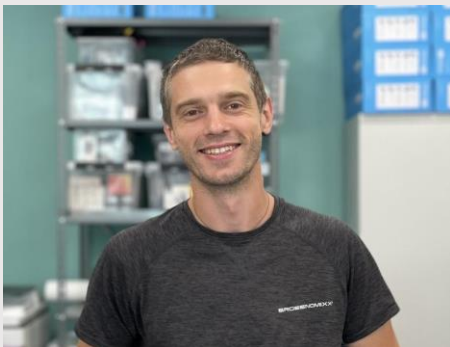




Mykolo Romerio
universitetas



LEKTORIUS

Evaldas Plečkaitis - Mykolo Romerio universiteto Informacinių technologijų ir elektroninių studijų centro lektorius

**DĖL MOKYMŲ REGISTRACIJOS, AR
IŠKILUS KLAUSIMAMS KREIPTIS:**
KURSAI@MRUNI.EU

+370 625 39429

PROGRAMAVIMO PAGRINDAI „PROGRAMUOTI GALI VISI“

TRUKMĖ: 40 AKAD. VAL.:



Žengiant iš ketvirtosios į penktąją pramonės revoliuciją, programavimas tampa ne svarbia, bet būtina gyvenimo dalis, siekiant neatsilikti informacijos analizėje ir srautų valdyme. Nepaisant to, kad ugdymo įstaigos nuolat ruošia IT specialistus, jų poreikis nuolat auga. Šiuolaikinėje informacinėje visuomenėje kiekvienas asmuo turi turėti ne tik bendrą supratimą apie informacines technologijas, bet ir turėti programavimo pradmenis. Programavimas skatina kūrybiškumą, lavina problemų sprendimo įgūdžius, padeda sudėtingas užduotis išskaidyti į mažesnes ir daug lengviau įveikiamas. Nepaisant tiesioginių programos rezultatų, siekiame suburti ir dalyvių virtualią bendruomenę, kurioje įvairaus amžiaus ir patirties žmonės dalinsis patirtimi, galės užmegzti naujus kontaktus. „Programuoti gali visi!“ teikiama nuotoliniu sinchroniniu būdu, todėl dalyviai galės jungtis iš patogios vietos sutartu laiku, gyvai sureaguoti ir užduoti rūpimus klausimus. Sukurta virtuali mokymosi aplinka padės dalyviams siekti programavimo žinių ir atlikti užduotis jiems patogiu laiku ir tempu.

MOKYMŲ TIKSLAS

Suteikti pagrindines programavimo žinias ir įgūdžius pradedantiems, neturintiems jokių ankstesnių žinių šioje srityje, ugdyti gebėjimą pastebėti visuomenėje pasikartojančius veiksmus ir taisykles, kurti paprastus algoritmus bei suprasti programavimo pagrindus per vizualias ir intuityvias priemones.

UŽDAVINIAI

- ▽ Supažindinti dalyvius su pagrindinėmis programavimo sąvokomis (kintamieji, ciklai, sąlygos, funkcijos).
- ▽ Paaiškinti, kaip programavimas yra naudojamas kasdieniame gyvenime ir kokią vertę jis suteikia.
- ▽ Sukurti žaismingas ir interaktyvias programas naudojant pagrindinius programavimo principus.

- ▼ Išspręsti kasdienes gyvenimo uždavinius naudojant Scratch programavimo aplinką.
- ▼ Išspręsti kasdienes gyvenimo uždavinius naudojant Python programavimo kalbą;
- ▼ Ugdėti dalyvių kūrybiškumą, suteikiant galimybes kurti savo projektus ir eksperimentuoti su naujomis idėjomis Scratch ir Python aplinkose.
- ▼ Skatinti dalyvių bendradarbiavimą ir mokymąsi vieniems iš kitų, dalijantis žiniomis ir patirtimi.
- ▼ Parengti ir pristatyti baigiamąjį projektą naudojant pasirinktą programavimo aplinką ar kalbą.

TEMŲ IR TURINIO APRAŠYMAS

- Įvadas į programavimą
- Scratch aplinkos pažinimas
- Kintamieji ir jų naudojimas
- Judėjimo ir išvaizdos komandos
- Sąlygos ir sprendimų priėmimas
- Ciklai ir pakartojimai
- Įvadas į Python
- Kintamieji ir duomenų tipai Python
- Sąlygos ir sprendimų priėmimas Python
- Ciklai Python
- Funkcijos Python
- Sąrašai ir jų naudojimas Python
- Duomenų rinkimas ir saugojimas Python
- Python ir Scratch projektų integracija
- Baigiamasis projektas

KOMPETENCIJOS, KURIAS ĮGIS MOKYMŲ DALYVIAI .

Numatomi rezultatai: Dalyviai susipažins su pagrindinėmis programavimo sąvokomis, supras programavimo vertę kasdieniame gyvenime, sukurs interaktyvias programas, išspręs uždavinius, ugdys kūrybiškumą ir bendradarbiavimą, bei parengs baigiamąjį projektą.

Ugdomos kompetencijos: raštingumo, daugiakalbystės, matematinė, gamtos mokslų, technologijų ir inžinerijos, skaitmeninė, asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis, verslumo, kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencijos.

► DALYVIAMS IŠDUODAMI KVALIFIKACIJOS PAŽYMĖJIMAI.

► DĖL MOKYMŲ REGISTRACIJOS, AR IŠKILUS KLAUSIMAMS KREIPTIS:

EL. PAŠTU: KURSAI@MRUNI.EU

TEL.: +370 625 39429