

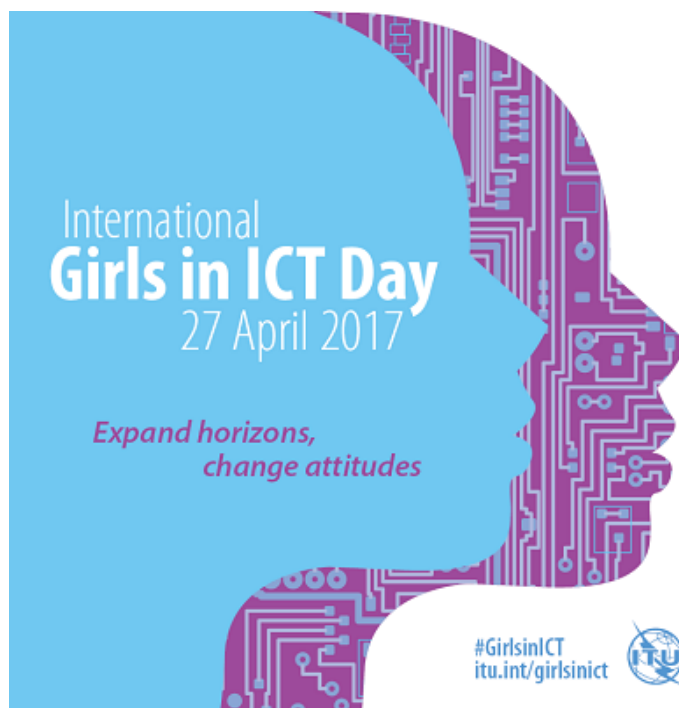


РЕПУБЛИКА СРПСКА
ВЛАДА
ГЕНДЕРЦЕНТАР – ЦЕНТАР ЗА ЈЕДНАКОСТ И РАВНОПРАВНОСТ ПОЛОВА

Адреса: Вука Караџића 4, 78000 Бања Лука, Република Српска
Тел: +387 (0)51 247 427, 247 428; Факс: +387 (0)51 247 590; e-mail: protokol@gc.vladars.net

Образац за идејна рјешења

„Међународни дан дјевојчица у информационо-комуникационим
технологијама (ИКТ) – Girls Day in ICT! 2017”



Партнери:



Основне информације

Име и презиме:	<u>Невена Кисин , Милана Ћутковић</u>
Године старости:	<u>18, 18</u>
Мјесто пребивалишта:	<u>Бања Лука</u>
Школа, факултет, занимање:	<u>ЕТШ "Никола Тесла", ученице</u>
Број телефона и е-mail адреса:	<u>066 734 868, nevena.13@gmail.com</u>

Идејно рјешење

1. Дефиниши проблем у својој средини?

Људи и дјеца који не знају Енглески језик веома тешко проналазе начине за учење програмирања. Недовољно сусретање са командама често доводи до тога да се поједине забораве. Нашим пројектом желимо приближити програмирање свима који су заинтересовани за то, а немају прилику да га науче у школи или им је тако превише напорно.

Сличне игрице већ постоје, али највећи проблем је то што објашњења нису на Српском језику и нису прилагођене, наша идеја је да објединимо играње и учење . Да поставимо одређене изазове како бисмо што више људи заинтересовале.

Планирамо да игрица буде за учење : прво алгоритама, па онда програмских језика: Basic, Pascal, C++, C#, HTML i Java.

2. На који начин ћете ријешити наведени проблем користећи информационо-комуникационе технологије?

Наша идеја је да развијемо игрицу, која ће свакоме бити доступна. Игрица ће бити подјељена у четири нивоа:

1. Прилагођен дјечи, тако да могу на занимљив начин да се сусретну са програмирањем
2. Почетнички ниво, намјењен старијем узрасту (средњошколцима, и старијим) који се такође први пут сусрећу са програмирањем, али ниво ради тако да прво добију објашњење шта команда ради, затим слиједи примјер и онда га требају примјенити у задатку. Ако им то не иде, могу да погледају рјешење
3. Када су већ упознати са командама, корисници ће у трећем дијелу игрице добијати конкретан проблем који морају да ријеше програмирањем
4. Сложени задаци, које корисник сам треба да ријеша, али ако не успије, на крају може да погледа рјешење

Такође, како се игра буде развијала и са повећањем броја заинтересованих, планирамо да организујемо нешто као квизове, гдје ће учесници моћи да играју једни против других, сакупљају токене и помоћу њих откључавају неке додатне вјештине.

3. Помоћу којих технологија намјеравате ријешити постојећи проблем? (Самостално предлагете технологије које желите да користите у имплементацији софтверског производа)

Требало би да у више програмских језика као што су : Java, HTML, C#... откуцамо основни код за игрицу. Прво планирамо развити доста једноставну игрицу, гдје ће идеја бити само реализована. А онда са повећањем броја заинтересованих планирамо свако мало да је надограђујемо и развијамо .

4. На који начин ће Ваш софтверски производ довести до бољег и успјешнијег рјешења наведеног проблема?

Програмирање које је у данашњем времену доста тражено , биће приближено свима.

Дјеца ће имати прилику да се од малих ногу сусрећу са проблемским задацима и рјешавањем проблема, али на занимљив начин, кроз игру. Тако да када се у школи сретну са њима приступаће им са лакоћом , те ће постојати ментална база знања која ће омогућити напредовање у овој области.

Остали ће моћи да стекну ново знање из програмског језика који желе да науче или да обнове старо. Свакако ће моћи да вјежбају програмирање и свакодневно усавршавају своје вјештине.

Сви ће моћи да виде да програмирање није баук, само ако се нађе довољно занимљиви привлаћан начин за учење.