



Tynker programiranje na vaši osnovni šoli

Platforma za zabavno, interaktivno učenje osnov programiranja in spodbujanje domišljije otroka

Za učence 5. in 6. razredov

Težko najdete otroka, ki ne bi maral igranja igrice in skoraj da ni starša, ki ne bi bil v skrbeh zaradi prevelike količine igranja igrice. Začarani krog lahko prekinete tako, da se vaš gamer preizkusi v Tynker programiranju, kjer igranje igrice postane koristno.

Tynker je platforma za zabavno, interaktivno učenje osnov programiranja in spodbujanje domišljije otroka. Igralec izbere igrico, kjer potem programira glavnega junaka, da opravlja različne izzive. Platforma Tynker tovrstno učenje prenese na povsem drug, zabaven in všečen nivo, kjer učenci spoznavajo ključne programerske izraze in se učijo osnov programiranja z ustvarjanjem igrice.

Izvedli bomo **3 brezplačne** delavnice Tynkerja, ki bodo potekle:

- **ob petkih: 16., 23. in 30. septembra,**
- **od 12.30 do 14.00,**
- **v šolski računalniški učilnici.**

Vodila jih bo Kaja Fernc iz Podjetniškega inkubatorja Kočevje.

Izpolnjene prijavnice prinesite vašim razredničarkam do vključno **srede, 14.9.2022.**

Prijavnica na 3 brezplačne delavnice TYNKER programiranja

Moj **otrok** (ime priimke): _____, iz __. __ razreda, se bo udeležil delavnice **Tynker programiranja**.

Podpis staršev: _____