

Oferta obozu żeglarskiego z elementami algorytmiki i programowania.

Jako element preorientacji wyboru kierunku kształcenia.

Założenia:

We współczesnym cybernetyzowanym świecie, młodzi ludzie doskonale się poruszają. Ich zręczne palce wypisują, taką ilość znaków w SMS-ach w ciągu jednej minuty, że śmiało mogą konkurować z zawodową maszynistką. Pojęcia takie jak Facebook, Twister, aukcje internetowe, zakupy w sieci czy gry online, są dla nich czymś oczywistym. Z drugiej strony, mają problem z określeniem skąd są przedmioty, które otaczają nas każdego dnia, TAKIE JAK MLEKO – „NO, Z LODÓWKI, Z KARTONU”, usłyszałem kiedyś odpowiedź. Nie mówiąc już o świadomości na temat oprogramowania, które znajduje się np. w komórce, czy też odtwarzaczu MP4, które inżynierowie programiści muszą zaprojektować, wytworzyć, przetestować i wdrożyć. W wielu przypadkach zbieg okoliczności powoduje, że zainteresujemy się jakimś zagadnieniem. Klub Szkuner, stworzył dla Państwa, taki zbieg okoliczności, uczestnictwa Państwa dzieci w obozie żeglarsko – algorytmicznym.

Korzyści:

- Niewątpliwie, wypoczynek na łonie natury w otoczeniu, szumu fal, szelestu trzciny, stukania okuć o maszty...
- Promowanie aktywnego wypoczynku
- Nauka umiejętności, z których składa się życie począwszy od prania skarpetek w jeziorze, przyrządzania posiłków, do gospodarowania własnym miejscem pod pokładem, aż skończywszy na relacjach interpersonalnych, wspólnej pracy i zabawie
- Zapoznanie z nowym sportem jakim jest żeglarstwo
- Możliwość wzięcia udziału w zajęciach algorytmicznych, które pozwolą na wyrobienie opinii i wyobrażenia o przyszłym kierunku kształcenia lub rozbudzenie zainteresowań.
-

Program (mini) kursu z algorytmiki (13-19 lat):

1. Co to jest algorytm?
2. Sposoby zapisu algorytmu
3. Graficzna interpretacja algorytmów: znajdowanie maksimum, NWD (największy wspólny dzielnik dwóch liczb), palindrom, liczba pierwsza.
4. Zapoznanie z środowiskiem programistycznym DEV-C++
5. Zapis powyższych algorytmów w języku C++
- 6.

Program (mini) kursu z języka LOGO (10-13 lat):

1. Co to jest algorytm?
2. Sposoby zapisu algorytmu
3. Grafika żółwia
4. Podstawowe polecenia
5. Pętla POWTARZAJ
6. Procedury
7. Algorytmy rekurencyjne (ponoć dla dzieci rekurencja jest czymś oczywistym, w przeciwieństwie do starszej młodzieży i dorosłych)



Oczekiwania od uczestników:

1. Własnego laptopa (nie musi być wypasiony, z 17" ekranem, ale nie jest to warunek konieczny)
2. Chęci
3. Zaangażowanie
4. Chęci
5. Zaangażowanie
6.ci
7. W dalszej części edukacji, potrzebna jest ciężka, systematyczna praca.
- 8.

Opiekunowie kursu:

1. Tomasz Kmiotek – nauczyciel informatyki
2. Jakub Kmiotek – student Politechniki Warszawskiej – informatyka
3. Grzegorz Pająk - student Politechniki Warszawskiej – mechatronika
4. Kacper Pająk uczeń IV LO im. J. Kochanowskiego – klasa matematyczno – fizyczno - informatyczna