



Dobro došli!

u prvu međunarodnu KiberŠkolu budućnosti
za novu IT generaciju KIBERone Zagreb!

Podučavamo ono što djecu nikada neće naučiti u školi!

Kroz regularne radionice programiranja UŽIVO u malim grupama naučit ćemo dijete osnovnim vještinama potrebnima za uspjeh u ključnim strukama budućnosti:

- Čitati i upravljati kodovima – upravo to je osnova programiranja
- Primjenjivati profesionalne alate koji se koriste u Google-u i YouTube-u
- Projektirati vlastiti igre u Minecraft-u
- Izrađivati računalne igre, web stranice i aplikacije za web i Internet trgovine
- Izrađivati animirane filmove te osvojiti fotomontažu i videomontažu
- Raditi u grafičkim programima i usavršavati se u sferi dizajna
- Izrađivati lijepe multimedijske prezentacije
- Surfati na internetu na temelju kibersigurnosti i etičnog bloganja
- Lakše usvojiti engleski jezik

Dodatne pogodnosti:

- organiziramo za naše učenike posjete najvećim korporacijama IT-industrije u Hrvatskoj,
- učenici dobivaju priliku sudjelovanja u značajnim događanjima u području informacijskih tehnologija širom svijeta, formiranje sposobnosti sistemskog i strateškog mišljenja koje se ranije moglo razvijati samo u šahu, a mi to radimo na moderne i efikasnije načine.
- vježbamo engleski jezik što znači da je

NAŠ PROGRAM JE VAŠA MOGUĆNOST UŠTEDE NA INSTRUKCIJAMA

Već sutra dijete će moći postati uspješnije od svojih vršnjaka uz optimalnu ulogu vremena!
Svaka nastava uključuje interaktivni dio u formi igre i zabave koji potiče kognitivni, socijalni i kreativni razvoj.



Uvodni modul. Napravi prvi korak

Modul koji će omogućiti djetetu da napravi prve korake u savladavanju računala. Dijete će saznati osnovne pojmove u komunikaciji s računalom, saznati koncept planiranja i razumjeti na koji način radi računo, koji programi su potrebni za njegov rad i koji uređaji se mogu na njega spojiti. Naučit će raditi s tipkovnicom, mišem, mapama i datotekom te saznati što je kibersigurnost. Na nastavama dijete će saznati takve pojmove kao što su algoritam, grafički uređivač te na kraju napravi nekoliko IT projekata.

Osnove programiranja u Scratch-u Jr

Programiranje u Scratchu potpuno je vizualno. Na nastavama fokus je potaknuti djecu da istražuju, smišljaju i ostvaruju svoje zamisli, koje zatim mogu pokazati drugima putem interneta, usput usvajajući osnove programiranja, matematike, vizualnog i interaktivnog dizajna.

CodeMonkey. Razvijamo logiku

Modul koji će omogućiti djetetu napraviti prve korake u savladavanju računala i iznenaditi roditelje kako je zapravo osnove programiranja nije teško za naučiti. Program modula uključuje puno interaktivnih i zabavnih zadataka koje je potrebno riješiti programiranjem, a kategorizirani su prema uzrastu s naglaskom na mlađe.

Upoznavanje sa Scratch-om. Kreiranje igara u Scratch-u. Osnove

Dječji program-konstruktor Scratch idealan je za izradu prve igrice. Sve što je za to potrebno je sposobnost da čita. Dijete će samo smisliti mehaniku, radnju, likove i samostalno će napraviti pravu igricu.

Tynker vizualni asistent

Tynker-ov vizualni programski jezik bazira se na Open Web standardima (HTML5, JavaScript, CSS) i jednako radi i u web preglednicima i na mobilnim platformama. U Tynker-u djeca počinju programirati koristeći vizualne blokove naredbi, a onda kada su spremni postepeno mogu prijeći na JavaScript.

Bloganje

Bloganje je moderno zanimanje koje postaje sve popularnije i popularnije i koje danas aktivno osvajaju sve više i više ljudi. Zanimljivo je voditi svojevrsni internet dnevnik te je i zabavno i korisno, a često donosi i dobar prihod. Modul bloganja će upoznati dijete s najpopularnijim medija platformama, naučiti ga kako pokrenuti svoj blog, kako i kojim sadržajem ga popuniti da bi čitateljima bilo stvarno zanimljivo te naučiti raditi u najsuvremenijim grafičkim i video redaktorima.

Razvoj mobilnih aplikacija u Thunkableu. Za početnike

Thunkable X je dizajner mobilnih aplikacija za Android i iOS uređaje. Glavna prednost ovog razvojnog softwera je ta što djeca ne trebaju znanje o programskim jezicima- rad se temelji na korištenju vizualnih softverskih jedinica.

Kibersigurnost

Kibersigurnost je osnovna pitanja sigurnosti na Internetu. Pravila ponašanja i mjere Zaštite na Internetu. Sve o virusima, lozinkama, pravilima ponašanja na društvenim mrežama, sigurnosti web stranica, različitim sredstvima zaštite informacija i još puno toga.

Radimo vlastite filtere za Snapchat

Snapchat je popularna mobilna aplikacija pomoću koje možete slati videozapise i fotografije (snapove) koji će nestati deset sekundi nakon što ih pogleda osoba koja ih primi. U programu modula djeca će saznati opcije dijeljenja konteta uz zabavne filtere i alate.



Web dizajn. Započnimo s Figmom

Kreiranje web stranica i aplikacija za mobilne uređaje nikada nije potpuno bez dizajna. Razvoj koncepta i korporativnog identiteta web projekta, kreiranje dizajna stranica, korisničkog sučelja i drugih elemenata. Praktično, logično, jasnostilsko i vizualno predstavljanje informacije – to su zadaci koji stoje pred web dizajnerom. Dijete će se upoznati s osnovama grafičkog i web dizajna, konceptima i alatima te će saznati što je sučelje i upotrebljivost, savladati vještine za rad s grafičkim programima i naučiti kako da napravi zanimljive i lijepe web stranice.

3D modeliranje i ispis

Modul za najmlađe kreativce da se upoznaju s jednim od najprikladnijih online servisa za 3D modeliranje. Svake godine stručnjaci u području 3D modeliranja postaju sve traženiji. Trodimenzionalni modeli široko se koriste u animaciji, kinematografiji, računalnim igrama, dizajnu, arhitekturi, znanosti i tehnologiji. Za razvoj modela koriste se sustave projektiranja pomoću računala koji nisu najlakši programi za naučiti. Tinkercad 3D okruženje za modeliranje izvrsno je rješenje za učenje djece. U sklopu modula dijete će moći brzo savladati osnovne vještine izrade 3D modela i 3D tiska. Stečeno znanje omogućit će im samostalnu izradu 3D modela i usavršavanje u području trodimenzionalnog modeliranja.

Čudesa Photoshop-a

Modul Kiberone za djecu od 8 godina. Modul na kojem je certificiranih Photoshop gurua će naučiti djecu sve potrebne radnje za obradu fotografija. Nema straha, nema bojazni. Počet će polako, uvodeći djecu u svijet Photoshopa. Zatim će polaznike upoznati s osnovama najraširenijeg programa za obradu fotografija, a onda ide ono kompliciranje.

3DS Max. Pravimo interijer iz snova

3DS Max® je alat za 3D modeliranje i renderiranje te projektnu vizualizaciju, igre i animacije. Autodesk 3ds Max softver pruža moćan, integrirani skup alata koji pomaže u bržem isprobavanju varijanti koncepta projekta, točnijem analiziranju efekta danjeg svjetla i stvaranju utjecajnijeg vizualnog dojma te prenošenju priče iz korisnikovog projekta.

Cloud computing. Rad u oblacima

Globalna pandemija značajno je ubrzala transformaciju poslovanja i organizacije koje nemaju digitalnu strategiju neće preživjeti. U svakoj transformaciji ključna su znanja zaposlenika, a danas su to digitalne vještine i poznavanje tehnologija u oblaku tzv. clouda, koje upravo omogućavaju brzu transformaciju. Na modulu djeca će saznati da je pojam Cloud nije povezan samo s pohranom, tj. backupom svojih podataka na serverima (velikih) kompanija. Npr. fotografije, datoteke, dokumente i slično s računala i pametnih telefona najčešće pohranjujemo na Googleovom oblaku, OneDriveu, Dropboxu, korisnici Appleovog hardvera koriste iCloud itd.

Uvod u PHP i SQL

Svrha ovog modula je upoznavanje s programskim jezikom za dinamičko stvaranje web stranica PHP i sustavom za upravljanje relacijskim bazama podataka MySQL. Za svladavanje modula potrebno je poznavanje osnova jezika za označavanje HTML, koji služi za izradu web stranica. Poželjno je i poznavanje osnova jezika za postavljanje upita bazama podataka SQL. Također je poželjno poznavanje osnova programiranja, ali nije nužno za uspješno svladavanje modula. Polaznici će naučiti kako se programira u jeziku PHP, te kako se pomoću njega mogu generirati web stranice. Također će biti obrađeno dohvaćanje i spremanje podataka u bazu podataka, što je osnova na kojoj se temelje dinamičke i interaktivne web stranice i aplikacije.

Magija POWER POINT-a + Canva. Stvaranje efikasne prezentacije

Modul će upoznati djecu s popularnim programima PowerPoint i Canva namijenjenim za kreiranje prezentacija i oblikovanja naših radova. Dijete će moći u budućnosti primijeniti svoje stečeno znanje u školi i da samostalno prezentira svoje radove.

QR-kod kao alat!

Upoznat će djecu s pojmom QR-koda za što je on potreban i gdje se primjenjuje. Također će naučiti sami izrađivati i skenirati QR-kodove.



Google Blockly! Apoteoza vizualnog programiranja

Blockly je biblioteka za kreiranje okoline vizualnog programiranja koja može biti ugrađena u neku web aplikaciju. Blockly uključuje grafički editor koji omogućava izradu programa od blokova i generatore koda za pripremu funkcioniranja programa u okruženju web aplikacije.

ROBLOX STUDIO. Game development

Polaznici će upoznati alate programiranja na najvećoj interaktivnoj platformi, stvarati likove, zvukove, te izraditi vlastiti 3D svijet; uz igru će usavršavati poznavanja u matematike i engleskog jezika. Edukacijski proces bit će zabavan, zanimljiv i uzbudljiv, ispunjen jedinstvenim igračkim iskustvima! Roblox je idealan za početak ulaska u svijet programiranja. Po završetku radionice dijete će steći neprocjenjivo iskustvo u stvaranju vlastitog softvera.

Kodu Game Lab. Vizualno programiranje u 3D

Modul je namijenili za podučavanje kreativnosti, rješavanju problema, pripovijedanju priča, kao i programiranju. Vizualni programski jezik namijenjen mladim programerima koji se žele početi baviti game programiranjem bez obzira na dob i prijašnja znanja. Cilj modula je naučiti djecu razbijati velike probleme na manje, a zatim te manje probleme rješavati korak po korak.

Minecraft Education

KIBERone Minecraft Education za djecu je inačica – edukacijska verzija popularne igre koja je prilagođena i posebno dizajnirana za učenje u virtualnim 3D svjetovima. Na nastavama koristimo multiplayer mod za više igrača, koji omogućuje suradnju među sudionicima, zajednički rad u jednom Minecraft svijetu. Sudionici mogu zajedno igrati i graditi zajedničke kreacije, rudariti resurse, graditi domove, saditi hranu i preživjeti valove napada. Minecraft unutar svog sučelja sadrži posebne značajke koje Minecraft čine dostupnim

Foto i video montaža

Modul je posvećen najmodernijim vještinama: snimanje i montaža video materijala, kreiranje vlastitog klipa, osnove javnog nastupa, norme ponašanja i ispravnost davanja informacija, uvod u razumijevanje bontona.

Računalo. Mi smo na ti!

Po svojoj namjeni računalo je univerzalno tehničko sredstvo za rad s informacijama. Saznajemo sve o tome, iz čega se ono sastoji i koji su mehanizmi odgovorni za koji segment. Rastavimo i sastavimo sistemski blok.

Google aplikacije. Praktična primjena u životu! 35 Google aplikacija za koje možda niste znali

Modul otkriva koncept pretraživača, algoritama za pretragu i servise podataka pretraživača. Djeca će naučiti alate koji su korisni u svakodnevnom životu za komunikaciju, zabavu, navigaciju i pretragu sličnih elemenata. Usvojiti će kognitivne i turističke elemente sistema i proširiti svoje vidike.

Izvođači crtač i kornjača

Modul upoznaje djecu s pojmom "izvođač algoritama". Razmotrimo glavne vrste algoritama, istražimo osnovne izvođače algoritama i njihove komande, naučimo kako rješavati zadaću uz pomoć izvođača

GIF-animacija.

Animacije su pokretne slike, odnosno, one slike pri čijoj promjeni kadrova mi vidimo kretanje. Na internetu, najčešći format animacije je GIF. Modul će otkriti koncepte animacije, proširivanje datoteka i naučiti djecu izrađivati GIF-animacije za društvene mreže i mobilne uređaje.

Projekt u Scratch-u. Kreiranje igara na Scratch-u. Logika igrice

Modul je namijenjen za djecu koja su već upoznata s jezikom Scratch, ali žele napredovati i usavršiti svoje vještine programiranja kako bi postali pravi eksperti. Satovi se održavaju u formatu projektnog rada: dijete će napraviti jednu složenu logičku ili grafičku 2D igricu odabranog žanra. Vlastita igrice. Sofisticirani algoritmi.

Google SketchUp

SketchUp je program za modeliranje relativno jednostavnih trodimenzionalnih objekata: zgrada, namještaja, enterijera. Djeca će se upoznati s osnovama 3D modeliranja.



Osnove HTML-a. Uvod u web development

Cilj je ovog modula upoznati polaznika s osnovama HTML-a – tehnologije za izradu web-stranica. Preduvjet za pohađanje i razumijevanje ovog modula jest poznavanje osnova rada na računalu. Po završetku modula polaznik će znati: što je to HTML, objasniti što je web-stranica i gdje se web-stranice nalaze, osmisliti informacijsku strukturu jednostavne web-stranice, pojmove SEO, pristupačnost i prilagodljivost webstranica.

Landing Tilda. Front-end web development

Modul upoznaje s pojmom "lending". Djeca uče osnovne razlike lendinga od web stranice, naučit će koristiti osnovne konstruktore lendinga te napraviti svoj prvi lending.

White Hat. Bijeli haker.

Modul upoznaje s pojmom "etički haker". To je stručnjak za kibersigurnost koji je specijaliziran za testiranje zaštite računalnih sistema. Djeca uče osnovne tipove ranjivosti i kako se od njih zaštititi.

Programiranje u Python-u. Napravi svoju prvu igru!

Python je jedan od najpopularnijih, najjednostavnijih i najpraktičnijih jezika programiranja orijentiranih na objekt. Ovaj jezik koriste velike međunarodne korporacije kao što su Google, NASA, IBM, Facebook, Instagram i Pinterest. A na Python-u je stvorena i najpopularnija online igra World of Tanks! Dijete će saznati što su algoritmi, vrste i strukture podataka, klase i objekti, operatori i izrazi koji se koriste i još puno toga. Naučit će pisati kod(ove), stvarati botove za Messenger i druge aplikacije za chatove i izrađivati vlastite igre.

Webmaster (HTML + CSS)

Modul koji obuhvaća sve aspekte profesionalne izrade web stranica: izradu prototipa, rad s grafičkim redaktorima, uređivanje predložaka, podešavanje hosting servisa i servera. Modul "Webmaster" se sastoji od četiri bloka: 1. Dizajn web stranice, razvoj njenog prototipa, biznis modeli 2. Pretraga stila i kreiranje dizajna web stranice 3. Front-end projekta (HTML i CSS) 4. Rad s bazama podataka i sistemom za upravljanje web stranice.

Programiranje u JavaScript-u. Učimo raditi igrice!

JavaScript je jedan od najpopularnijih multiparadigmatskih programskih jezika koji se uglavnom koristi u sferi razrade web stranica. Ovaj jezik ima široku primjenu u kompaniji "Yandex" te je ugrađen u sve osnovne web pretraživače, uključujući Edge, Mozilla Firefox i Safari. Općenito, skoro svaka web stranica sadrži elemente JavaScript-a tako da su JavaScript programeri sada jako traženi. Dijete će naučiti osnove programiranja, upoznati se s jezikom JavaScript, saznati kako se stvaraju kompjuterske igre i napraviti vlastitu interaktivnu kompjutersku igru.

Programiranje u C#. Čudesni svijet 2D igre

Nastavljamo s bolje dubokim upoznavanjem programskih jezika. C# je moderan programski jezik, jednostavan, optimalan i vrlo lak za korištenje. On se koristi za kreiranje različitih aplikacija, web portala i web usluga. Dijete uči što su algoritmi, vrste varijabli, razredi, nizovi i osnovne operacije te se upoznaje s principima stvaranja kompjuterskih igara i izrađuje vlastitu 2D igru.

Programiranje C++. Može bilo tko!

C++ je jedan od najpopularnijih programskih jezika. On ima široku primjenu u izradi software-a, operativnih sistema, aplikativnih programa, aplikacija za zabavu i sl. Dijete će naučiti osnovne principe programiranja orijentiranog na objekte, saznati što su algoritmi, izrazi i operatori, varijable i konstante i još puno toga. Upoznat će se s grafičkom bibliotekom Qt i saznati kako uz njenu pomoć napraviti 2D igre, a također će izraditi svoju vlastitu igru!

Programiranje u Java programskom jeziku. Tvoja prva aplikacija!

Java je najpopularniji jezik na svijetu! Većina Android aplikacija je napisana u Java programskom jeziku kao što u suštini Android OS. Najveći korporativni aplikativni serveri za financijske i bankarske sfere te su također najčešće pisani u Java programskom jeziku. Danas ga koristi 9 milijuna programera širom svijeta. 7 milijardi uređaja u svijetu koristi software koji je pisan u tom programskom jeziku. Dijete će naučiti osnove programiranja te kako se izrađuju mobilne aplikacije za Android, savladati vještine kreiranja vlastitih aplikacija i jednostavnih kompjuterskih igara. Programiranje u Java jeziku je potreba!



Svijet trodimenzionalne igre na Unity 3D

Unity 3D je popularan, jednostavan i funkcionalan motor za stvaranje trodimenzionalnih igrica koji vam omogućava kreiranje kvalitetne šarene igre s visokim nivoom 3D grafike. Igre kreirane na Unity 3D rade na najpopularnijim operativnim sistemima: Windows, OS X, Windows Phone, Android, Apple iOS, Linux, kao i na video konzolama PlayStation i Xbox. Unity 3D koriste najveći programeri kompjuterskih igara (Blizzard, EA, Wargaming i dr.), a na listi igara, izrađenih na Unity-u, nalaze se i Pokémon Go, Game Of Thrones: Seven Kingdoms i dr. Dijete će se upoznati s pogonskim sklopom igre, njegovim karakteristikama, saznati kako se stvaraju kompjuterske igre i 3D-grafika, naučiti koristi profesionalne alate koje koriste najveće međunarodne kompanije te napraviti vlastitu kompjutersku igru!

Unreal Engine 4. Game engine

Unreal Engine 4, u svojoj suštini predstavlja pogonski sklop igre koji radi u realnom vremenu i namijenjen je za proizvodnju kvalitetnih video igara na različitim platformama: mobilne uređaje, PC, konzole. Usprkos usmjerenosti igre, on je odličan i za kreiranje interaktivnih i video prezentacija.

Instrukcije iz informatike

Instrukcije za osnovnu školu, pomoć u učenju i pisanju zadaća za osnovnoškolce. Naš je cilj da svojim znanjem i iskustvom potaknemo inovativne metode učenja i pokažemo da učenje može biti jednostavno i zanimljivo, osobito uz naš prijateljski pristup i ugodno okruženje.

„Blockchain”. Tehnološka budućnost

Znanost i tehnologija stvaranja inteligentnih strojeva, posebno inteligentnih kompjuterskih programa, svojstvo inteligentnih sistema da obavljaju kreativne funkcije za koje se tradicionalno smatra da ih obavlja čovjek.

Umjetna Inteligencija (AI)

Vrhunac tehnologije. Modul je posvećen umjetnoj inteligenciji i njezinoj praktičnoj primjeni.

Nakon uspješnog završavanja modula, svaki naš učenik stvori vlastiti projekt.

Preporučamo da učenici nastave obrazovanje na narednom modulu KiberŠkole, koji donosi više materijala i ulazi dublje u problematiku teme koja zainteresirala učenika.
