



MREŽA ZNANJA

Ljubljana, 11.–13. oktober 2022

Večplastno učenje v muzejskem okolju

STEAM modeli za izobraževanje v skupnosti

Gaja Zornada, Računalniški muzej
gaja@racunalniski-muzej.si



RAČUNALNIŠKI MUZEJ

Opominjamo na informacijsko dediščino že od 2004



Nevladna organizacija v javnem interesu na področju razvoja informacijske družbe

Ambasadorji **UNESCO Software Heritage** fundacije

Člani **Mreže nevladnih organizacij za vključujočo informacijsko družbo**

Člani **Skupnosti evropskih računalniških muzejev**

Izbrani partner **Google Arts and Culture za Slovenijo**





Preko 6500 primerkov

Interaktivni eksponati.

Strojna oprema.

Programska oprema.

Knjige in periodika.





Samozavestno: do Triglava in naprej

Impresivna zbirka s posebnim poudarkom na pestri zgodovini slovenskega računalništva in razvoja digitalizacije v Sloveniji dokazuje, da majhen narod zmore veliko.





V skladu z
mednarodnimi
muzejskimi
standardi





Prostor aktivnega
medgeneracijskega
sodelovanja



Prostor strokovnega izpopolnjevanja





Učilnica za digitalno opismenjevanje





3D-printed sphere
- 3D-printed sphere
- 3D-printed sphere
- 3D-printed sphere
- 3D-printed sphere





Priprava za življenje v večno

SprEM3NLJIV3m

KONTekstU,

v svetu, kjer znanstveni in tehnološki napredek
že presegata meje intuitivnega razumevanja.



Dall-e GPT3
samoučeča umetna
inteligenca dostavi ta
izdelek, ko jo
poženemo z iztočnico
naj ustvari podobo:
“Svinčnik risba
astronavta, ki jaha
konja v vesolju”.

Ne gre za to, da moramo
povečati **delež deklet** pri
programiranju.
Povečati moramo
število vseh.



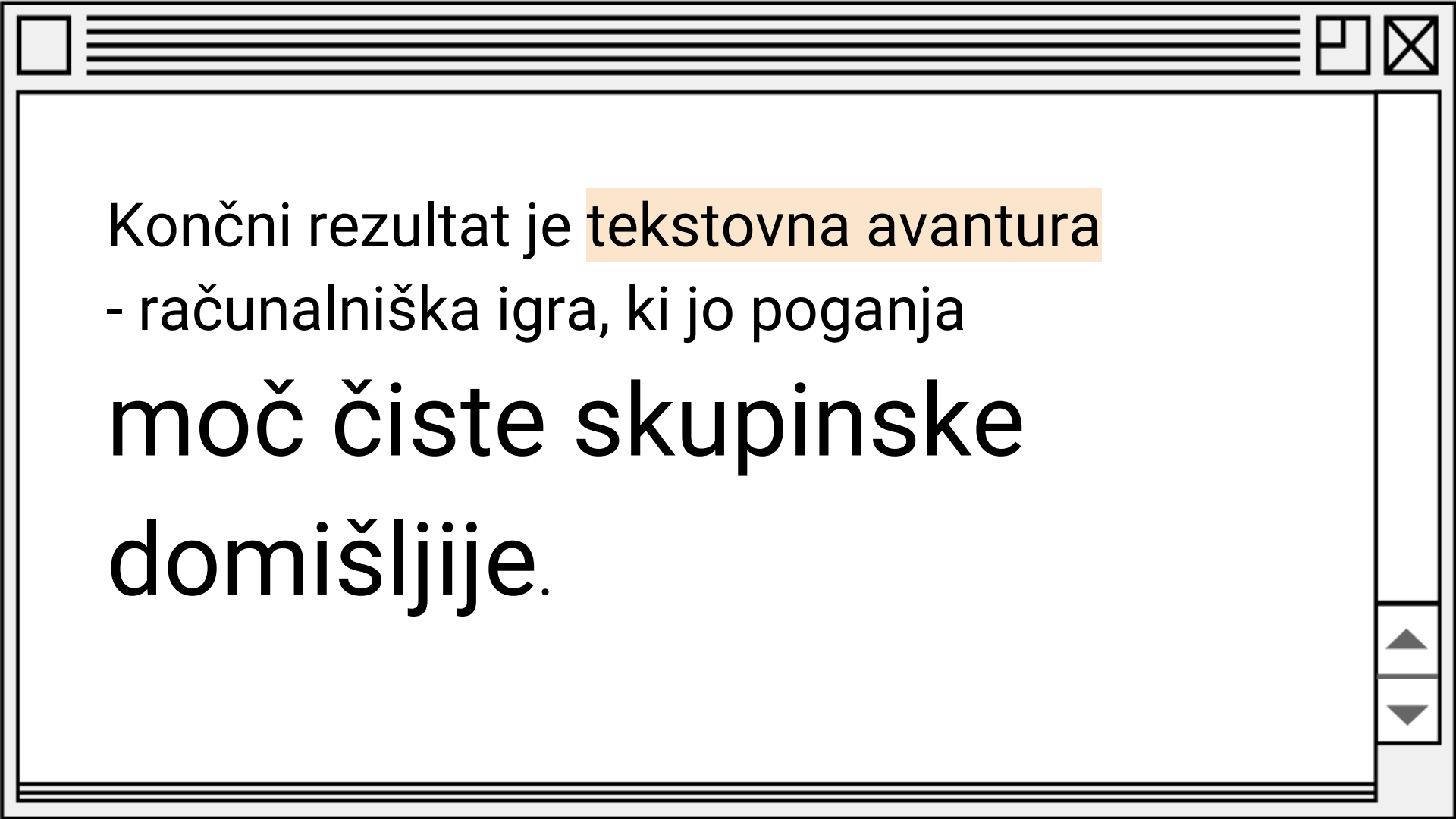


Ampak kako jih sploh **privabiti blizu?**

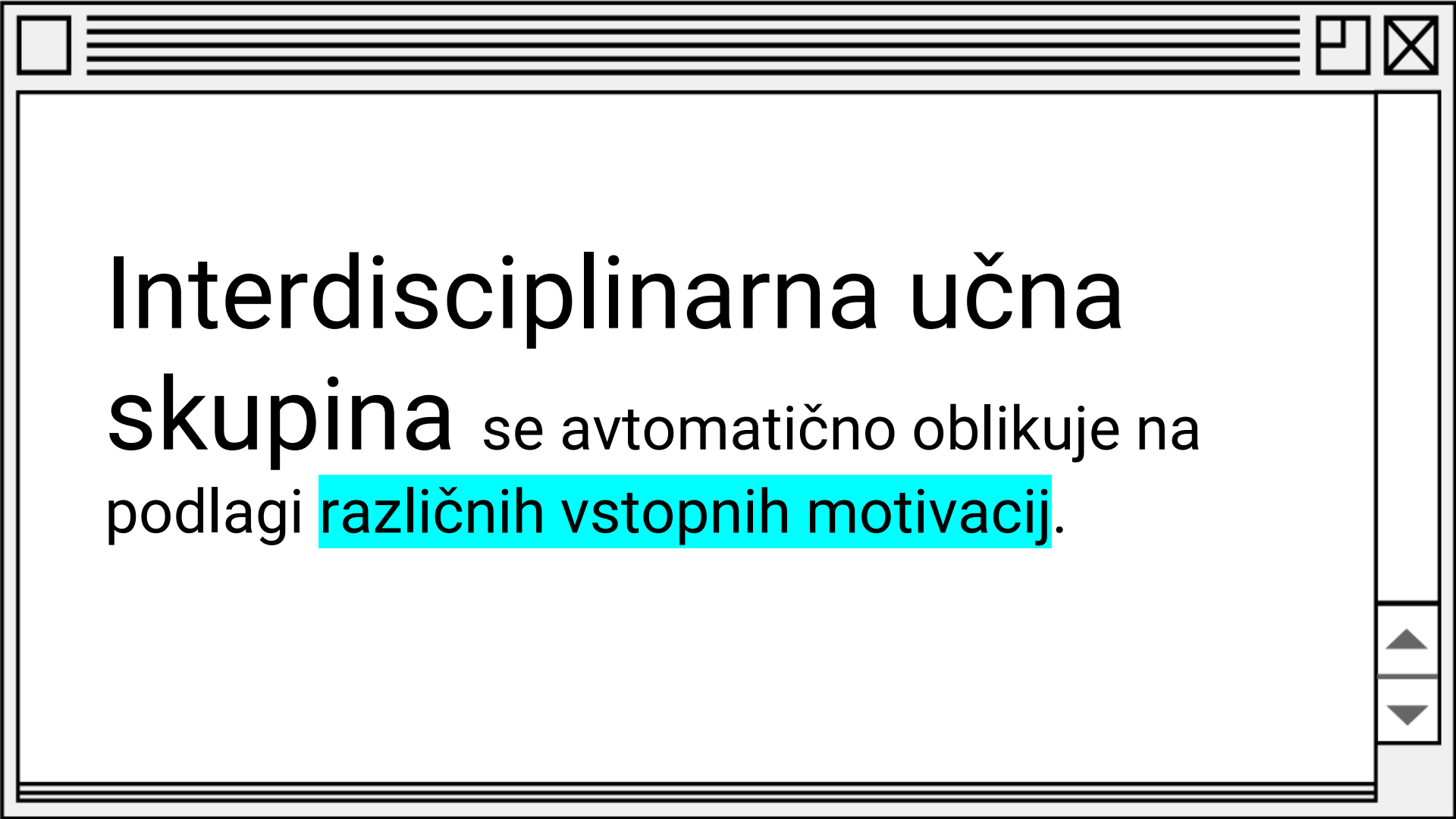
Napadel te je zmaj!!! Kaj je tvoja naslednja poteza?

3 h delavnica:
+ kreativno pisanje /
pripovedništvo
+ improvizacijsko gledališče
+ programiranje





Končni rezultat je **tekstovna avantura**
- računalniška igra, ki jo poganja
moč čiste skupinske
domišljije.

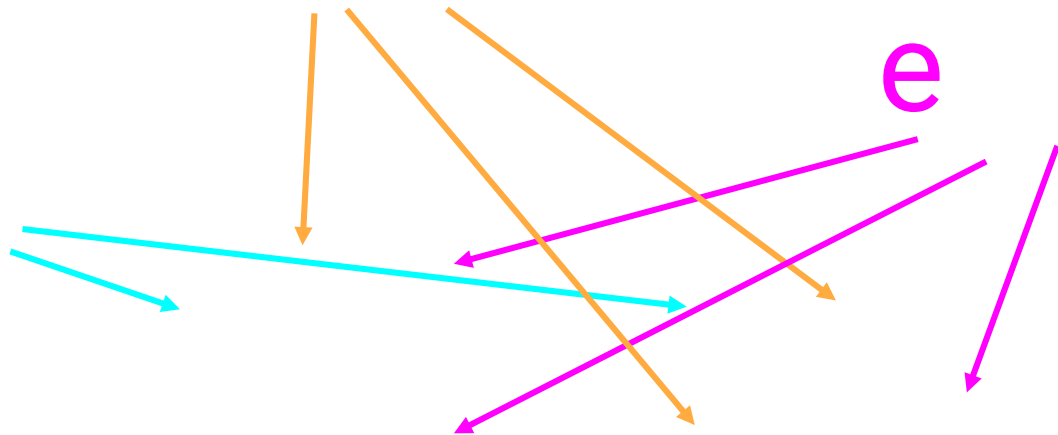


Interdisciplinarna učna
skupina se avtomatično oblikuje na
podlagi različnih vstopnih motivacij.

pripovedništvo programiranj

impro

e



pripovedništvo

programiranj

impro

e





Skupinsko delo / Izgradnja ekipe / Povezovanje /
Sporazumevanje

Individualna in skupinska izraznost / Medvrstniško učenje

Ustvarjalna ideacija / Možgančkanje / Predstavitev

Izbor / Ovrednotenje / Sklepanje kompromisov

Dramaturgija / Razpoloženje / Besedni register / Ritem

Analitično mišljenje / Zasnova programske arhitekture

Implementacija strukture kode / Programski ukazi / Uporaba
programerskih orodij

Zagotavljanje kakovosti / Upoabniško testiranje /

Popravljanje napak



```
1 </head>
2 </body>
3 <tw-story></tw-story>
4 <tw-storydata name="Napadel te je zmaj 9.30" startnode="" creator="twine" creator-version="2.3.3" ifid="D1C7E366-2348-4CFC-4F91-E14864C7865" zoom="1"
5 format="Merlow" format-version="3.0" options="" hidden="" style="" role="" stylesheet="" id="twine-user-stylesheet" type="text/twine-css">
6
7 </style><script role="script" id="twine-user-script" type="text/twine-javascript">
8
9
10 </script><tw-passagedata pid="1" name="Untitled Passage" tags="" position="412,189" size="100,100">Pred tabo stoji najstniksi zmaj in ti ree:
11
12
13 <tw-passagedata pid="2" name="Ree: Zivjo!" tags="" position="337,339" size="100,100">Zmaj se
14 <tw-passagedata pid="3" name="Ree: Ne razumes! Prosim govori slovensko." tags="" position="487,339" size="100,100">Zmaj
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
```

Zmajju ponudiš malinov sladole?





Ojoj! Hrošči!

- 2 h delavnica:
- + lov na hrošče kot igra
 - + vpliv programerske napake
 - + QA kot poklic prihodnosti

Pozdrav!

Vsi imamo radi računalniške igrice in ker smo v računalniškem muzeju, smo pripravili izbor 15 kulturnih iger iz obdobja pred letom 2000.

Na žalost pa je včeraj našo spletno stran napadlo **15 računalniških hroščev** - po angleško znani "computer bugs". Skrili so se vsepovsod!

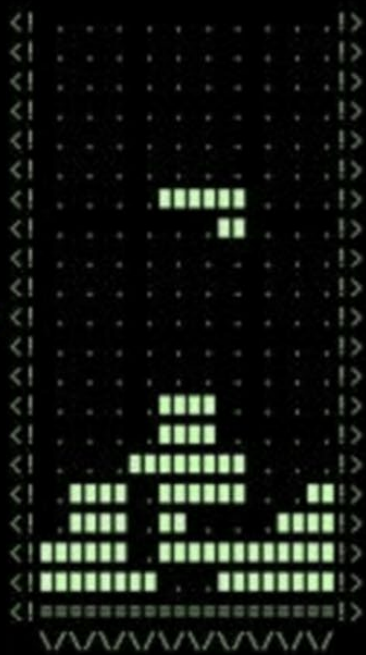
Tako izgledajo:



Ali nam jih lahko pomagaš poiskati?

Start!

Полных строк: 2
Уровень: 3
Счет: 384



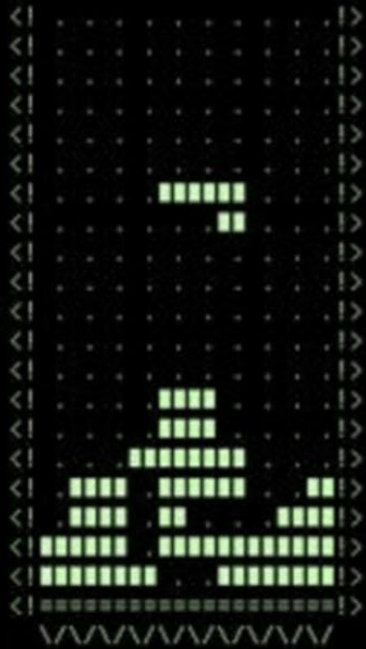
7: НАЛЕВО 9: НАПРАВО
8: ПОВОРОТ
4: УСКОРИТЬ 5: СБРОСИТЬ
1: ПОКАЗАТЬ СЛЕДУЮЩЮЮ
0: СТЕРЕТЬ ЭТОТ ТЕКСТ
ПРОБЕЛ - СБРОСИТЬ

Tetris

1984



Полных строк: 2
Уровень: 3
Счет: 384



7: НАЛЕВО 9: НАПРАВО
8: ПОВОРОТ
4: УСКОРИТЬ 5: СБРОСИТЬ
1: ПОКАЗАТЬ СЛЕДУЮЩЮЮ
0: СТЕРЕТЬ ЭТОТ ТЕКСТ
ПРОБЕЛ - СБРОСИТЬ



Tetris

1984



Hrošč v textu

Hrošč če z miško greš preko naslova

Hrošč če označiš letnico z miško (ctrl+A lahko tudi kot zanimivost).

Hrošč če greš z miško preko slike se v title textu pokaže bug.

Hrošč če skrolaš daleč dol v stran ker je ful beline vmes.

Hrošč če pritisneš bilokatero tipko (razen F5).

Hrošč če narediš desni klik z miško.

Hrošč če klikneš nazaj.

Hrošč če klikneš na wikipedija link, odpre stran kjer je velik **hrošč** (**hrošč** reče nekaj v stilu: "Tu sem že vse pojedel.").

Hrošč če resizaš browser na manjše poje sliko.

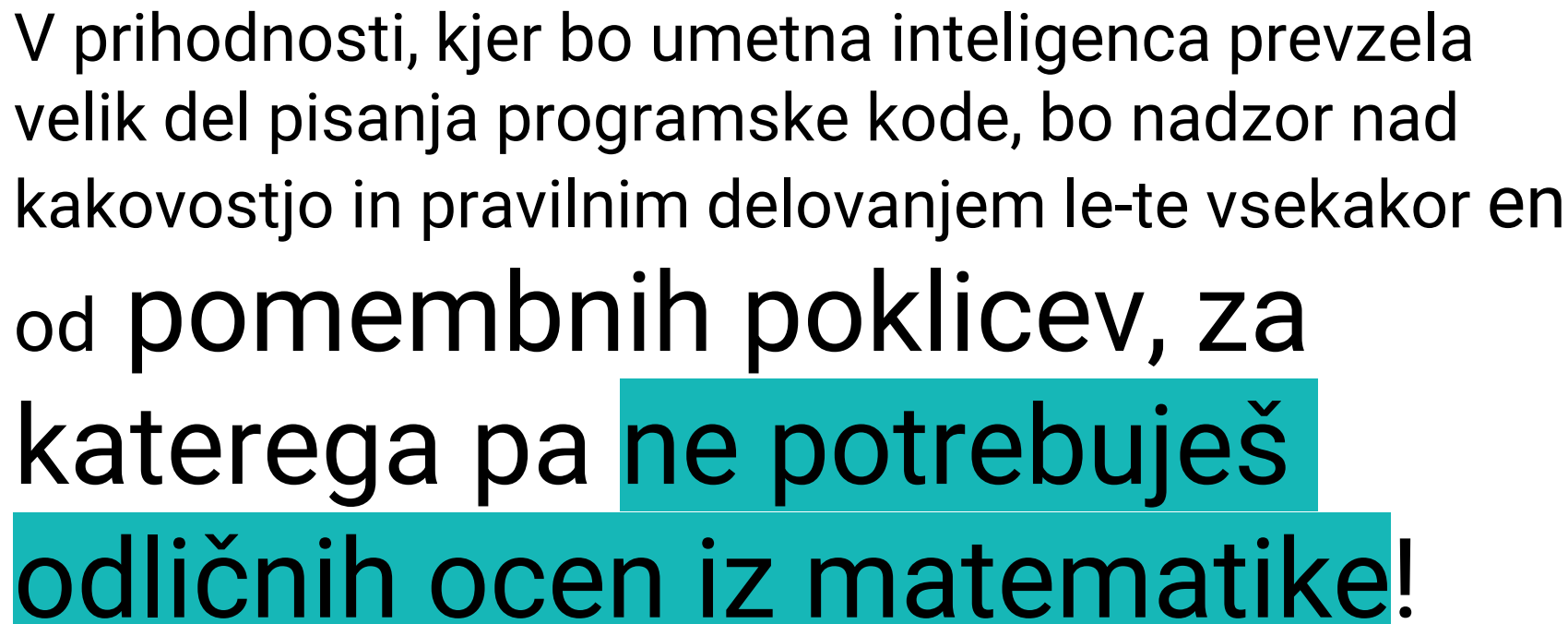
Hrošč če klikaš tab tipko ko fokusira wikipedia link.

Hrošč utripa v spodnjem desnem kotu.

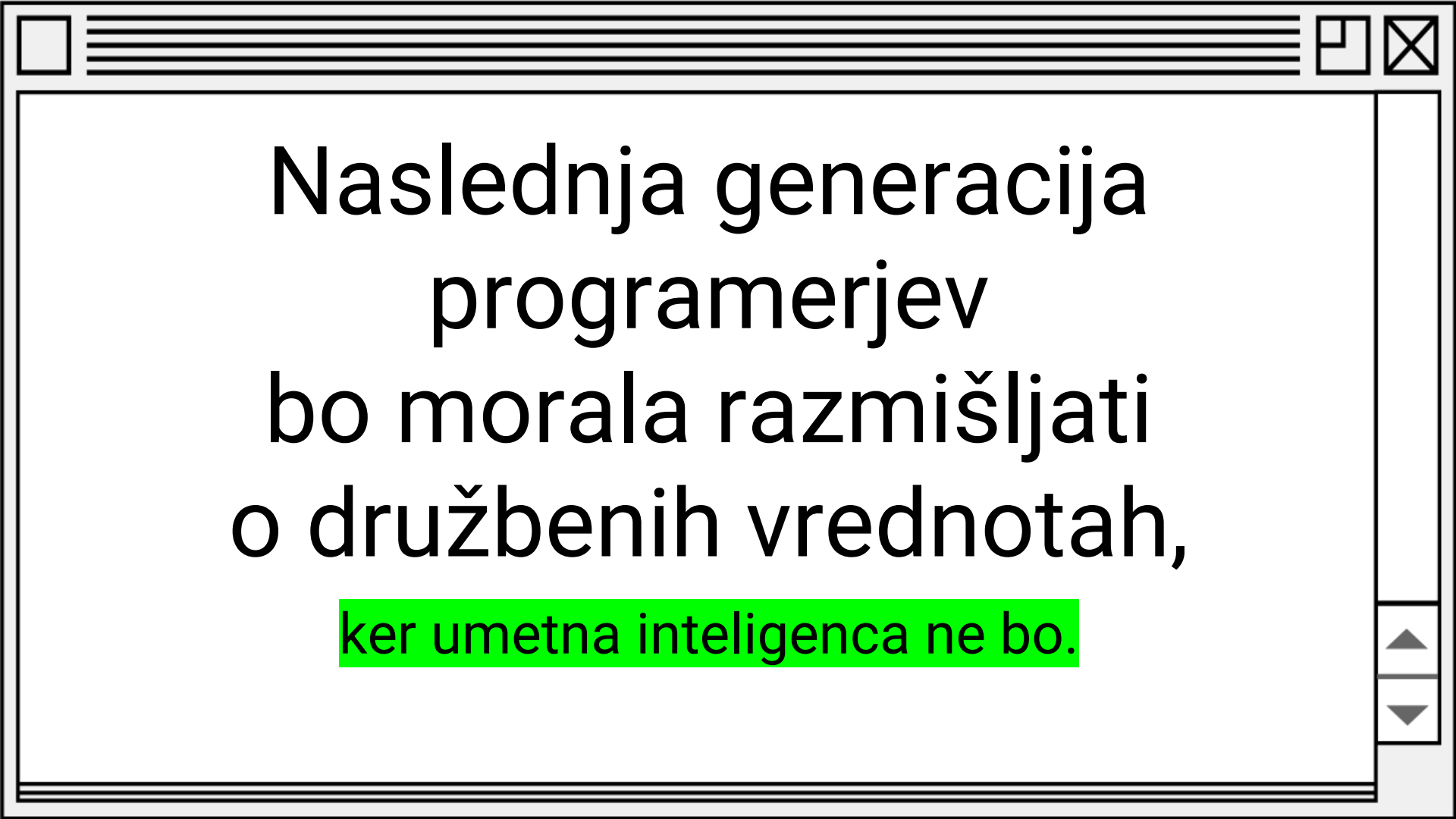
Half**Hrošč** v faviconu

Če premikaš miško dosti časa se miška cursor spremeni v **hrošča**.

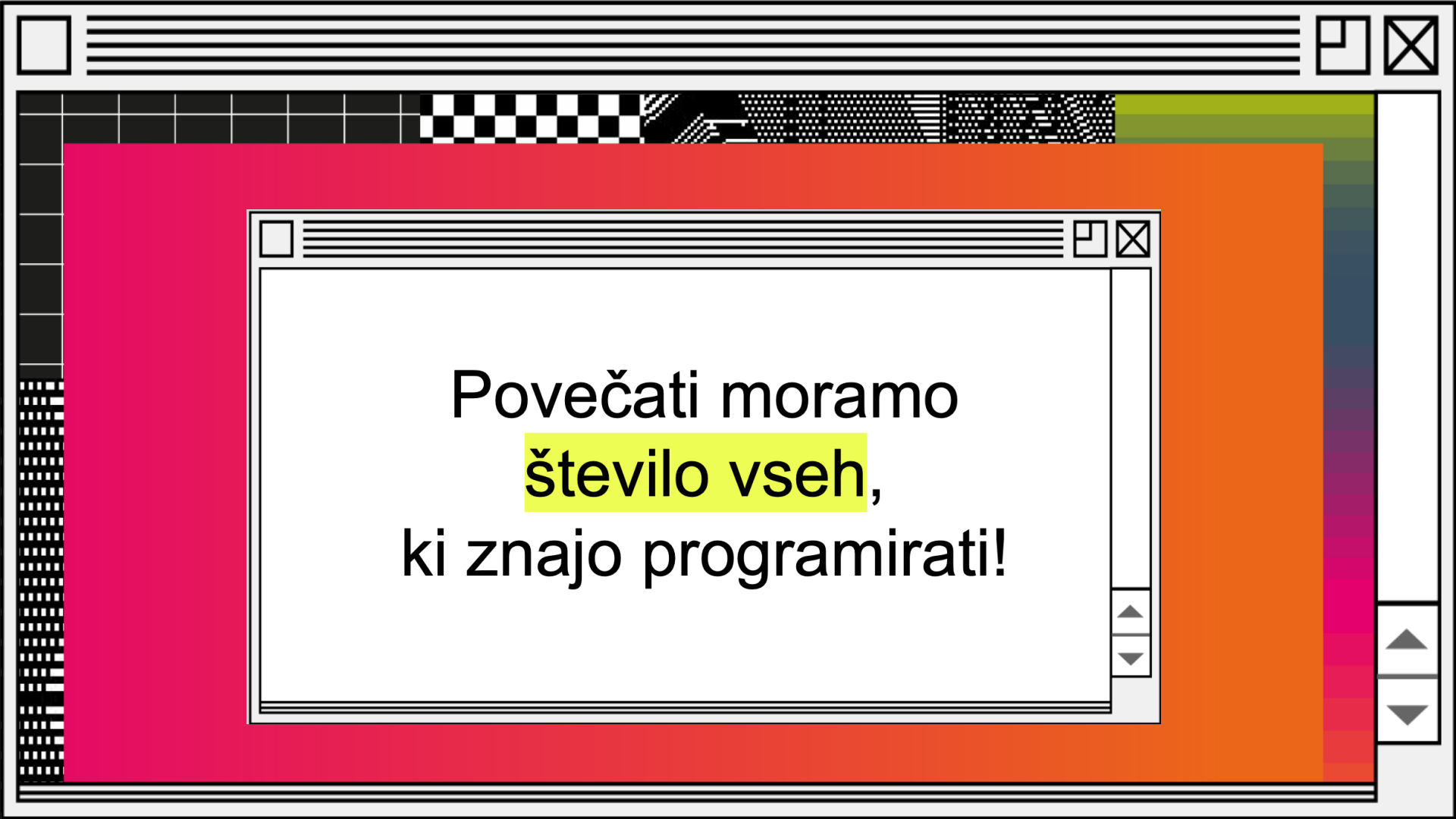
Hrošč če odpreš zadnjo igro v drugem browserju.



V prihodnosti, kjer bo umetna inteligenca prevzela velik del pisanja programske kode, bo nadzor nad kakovostjo in pravilnim delovanjem le-te vsekakor en od pomembnih poklicev, za katerega pa ne potrebuješ odličnih ocen iz matematike!



Naslednja generacija
programerjev
bo morala razmišljati
o družbenih vrednotah,
ker umetna inteligenca ne bo.



Povečati moramo
število vseh,
ki znajo programirati!