

POČÍTAČOVÉ MYSLENIE



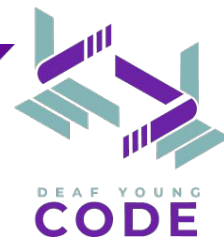
DEAF YOUNG
CODE

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



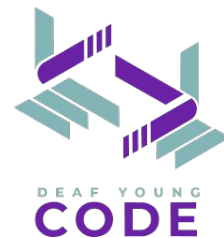
Co-funded by
the European Union

Čo je PM?



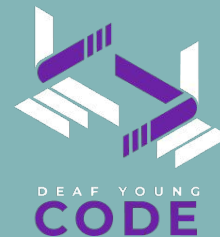
- je prístup k riešeniu problémov odvodený
- uplatniteľné v mnohých oblastiach mimo programovania
- umožniť jednotlivcom riešiť zložité problémy pomocou štruktúrovaných metód

Čo je PM?



- logické uvažovanie a abstrakcia
- v digitálnom veku nevyhnutné pre pochopenie
- a efektívne využívanie technológií

Video



Odkaz na YouTube

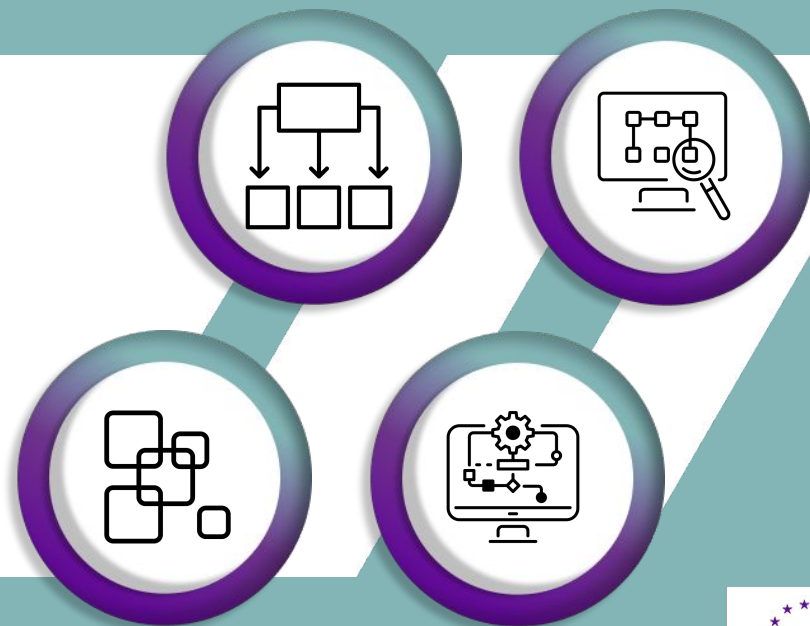
[Počítačové myslenie](#)



Co-funded by
the European Union

Štyri kľúčové komponenty

1. Dekompozícia (rozklad)
2. Rozpoznávanie vzorov
3. Abstrakcia
4. Návrh algoritmu



Význam PM

- zlepšuje schopnosti riešiť problémy
- podporuje kreativitu
- pripravuje sa na digitálnu budúcnosť
- použiteľné v rôznych oblastiach: matematika, biológia, obchody, business



PM v praxi

- vývoj softvéru
- analýza údajov
- strojové učenie
- riešenie každodenných výziev

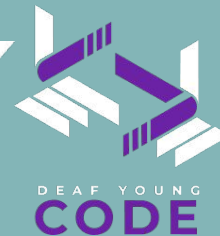


Ako sa naučiť PM

- prax v riešení problémov
- spolupracovať s ostatnými
- zapájať sa do kreatívnych úloh s viacerými riešeniami
- uplatňovať PM v reálnych situáciách



Ďakujeme za pozornosť!



Sledujte d'alšiu prezentáciu!

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia sa zhodovať s názormi Európskej únie. Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nenesú žiadnu zodpovednosť.

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union