

DOBRODOŠLI

V RAČUNALNIŠKI MUZEJ 

```
ohNh+          +hNh+
'MMMMM        'MMMM
-omMMdo/sddo/sddo/sdMMd+-
' sMMMMMMMMMMMMMMMMMMMo '
/ydy//yNMMy/-+yMMMMMy/-+yMMMs:/sds:
MMMMMMMMMM      MMMM      MMMMMMMMMM
.+hMMMs::sMMh+-+hMMMMMh+-+hMMMs:/sMMh+.
oMMMM+  oMMMMMMMMMMMMMMMMMMMo  oMMMMo
:omMMho. :omMMho:ohho:ohho:ohMMo: .ohMMo:
MMMMM    NMMMM      'MMMMM    'MMMMM
+ymy/    +yMMMs/'      '/sMMMy/    /ymy+
'         sMMMM+      oMMMMo      '
          -SMMS.      -SMMS-
```

Ukazi:

- * najdi <beseda> - Izpiše IDje eksponatov, ki vsebujejo iskane besede.
- * eksponat <id> - Izpiše podatke o eksponatu.
- * razstave [id] - Izpiše seznam razstav; če je naveden ID, pa info o razstavi.
- * statistika - Izpiše statistiko celotne zbirke.
- * pocisti - Počisti zaslon.
- * ENGLISH - Switch to English language. (NOTE: Entries not yet translated.)

\$ >

DRAGI PEDAGOGI

Računalniški muzej je poln delujočih starih računalnikov, ki kot pravi časovni stroji odrasle spomnijo na nedavno preteklost, **mladim pa pokažejo pot v popolnoma neznan svet.**

Skozi to interaktivno postavitev omogočamo **pristno izkušnjo zgodovinskega konteksta, ki bogati pedagoški proces** tehničnih predmetov, predvsem računalništva. Odpre pa tudi širša družbena vprašanja, kot je denimo oblikovanje računalniških poklicev skozi desetletja razvoja digitalne tehnologije in njenega prodora v naše domove. Vedno s pogledom v prihodnost, ki jo bodo današnje šolajoče se generacije živele.

V Računalniškem muzeju se bodo na zelo **sproščen in poučen način z računalniškimi veščinami lahko spoznali tudi tisti, ki "niso dobri v matematiki"** in "ne bodo inženirji, ko odrastejo".

Pa tudi za učiteljske skupine pripravljamo izobraževanja (KATIS), vodstva, delavnice in poletne šole, s katerimi dopolnjujejo razumevanje pomena **dviga digitalnih kompetenc pri svojem delu** in v družbi kot celoti.

Lepo vas pozdravljamo in upamo, da se kmalu vidimo v muzeju!

Ekipa Računalniškega muzeja





4 Voden ogled Računalniškega muzeja



5 Muzejske delavnice

Sestavljanje računalnika

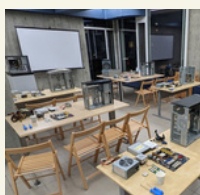
Programer/ka, poklic prihodnosti

Prikaz delovanja zgodnjih hišnih računalnikov

Napadel te je zmaj! Kaj bo tvoja naslednja poteza?

Vpliv tehnologije na sodobno družbo

Retro-net proti sodobnemu spletu



9 Tehniški dan v Računalniškem muzeju



10 Kulturni dan v Računalniškem muzeju



11 Šolske skupine



11 Katis izobraževanja 2024/2025 v Računalniškem muzeju

→ VSEBINA

VODEN OGLED RAČUNALNIŠKEGA MUZEJA



Voden ogled po razstavi se začne s predstavitvijo osnovnih konceptov programiranja, kjer se skupina spozna s pojmi kot so algoritem, strojni jezik, višji programski jeziki in hrošči. Skozi razstavo je interaktivno prikazana zgodovina računalnikov od analognih, velikih računalnikov, prek hišnih do osebnih. Računalniški muzej je prostor, kjer skupina lahko raziskuje čare klicnega interneta, starih DOS iger, se pozabava s starimi urejevalniki besedil in se v ASCII art-u slika na slovenskem terminalu Paka 3000.

Starost: 5-99 let

Trajanje: 60 min

Cena: otroci 5 EUR, odrasli 8,5 EUR

Minimalno število udeležencev: 10

Skupina 20 učencev/dijakov ima enega odraslega spremljevalca brezplačno.

Šole želimo seznaniti tudi z vedno večjim pomenom umetne inteligence, zato vas vabimo, da preizkusite nevronske mreže za tekstovno in slikovno ustvarjanje sintetičnih vsebin iz iztočnic. Ker se zavedamo pomena varne uporabe računalnikov, želimo skupine opozoriti tudi na računalniško programje z nečistimi nameni, kot so virusi in črvi.

Vsebina ogleda se prilagaja starostni skupini in potrebam pedagoga ter trenutno aktualnim razstavam.

MUZEJSKE DELAVNICE



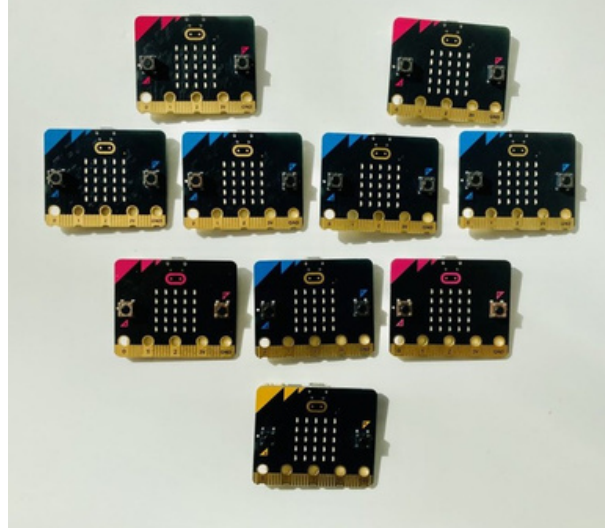
Ogled Računalniškega muzeja šolske skupine rade dopolnijo s praktičnimi muzejskimi delavnicami in tako poglobijo razumevanje in znanje o digitalnih tehnologiji, se približje spopadejo z novimi veščinami ali ocenijo svoj trenutni odnos do tehnike.

Vsebina izvedbe posamezne delavnice se prilagaja starostni skupini in potrebam pedagoga.

Trajanje: 45 min

Cena: 4 EUR

Minimalno število udeležencev: 10



SESTAVLJANJE RAČUNALNIKA

- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

Ohišje in komponente – jih znamo sestaviti, ne da nam ostane tisti odvečni vijak? Na delavnici spoznamo, iz česa je sestavljen računalnik ter se v skupinah lotimo izziva prepoznave in umestitve računalniških sestavnih delov v ohišje. Pod vodstvom muzejskega demonstratorja pa se naučimo tudi pravilnega in varnega rokovanja.

- Tehnika in tehnologije

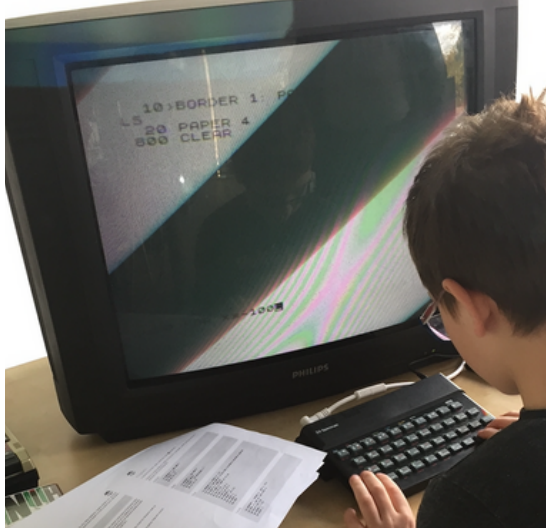
PROGRAMER/KA, POKLIC PRIHODNOSTI

- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

Kakšni so računalniki v najbolj preprosti obliki, bomo spoznali preko micro:bit-a. A strojna oprema z vezjem, procesorjem, gumbi, senzorji, antenami ... je šele začetek. Da nekaj naredi, od nas potrebuje ukaze (program). Rekli si bomo "Micro:bit, ukazujem ti..." in preko blokovnega programiranja MakeCode uporabili osnovne programerske koncepte in se naučili, kako je sestavljen računalniški program.

- Matematika
- Tehnika in tehnologije





PRIKAZ DELOVANJA ZGODNJIH HIŠNIH RAČUNALNIKOV

- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

Prikaz delovanja zgodnjih domačih računalnikov in delavnica programiranja v jeziku BASIC omogočata učencem izkušnjo zgodovinskega programskega jezika ter miselnosti, ki so jo je potreboval takratni uporabnik računalnika. Znamo tak računalnik sploh vklopiti?

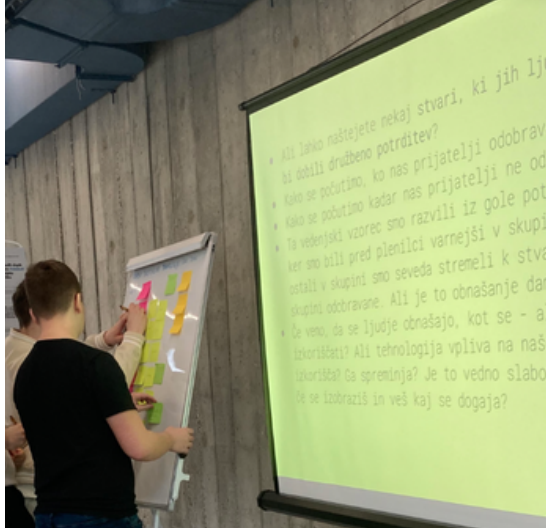
- Zgodovina
- Krosturikularnost
- Tehnika in tehnologije

NAPADEL TE JE ZMAJ! KAJ BO TVOJA NASLEDNJA POTEZA?

- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

Se spomnite knjižne serije Časovni stroj, v kateri je bralec sam izbiral, kaj se bo zgodbi zgodilo, ko je izbiral po kateri poti bo bral dalje? Zdaj pa si predstavljajte, da tako zgodbo naprogramirate in objavite na spletu, da jo lahko "šofirajo" tudi drugi. S pomočjo odprtokodnega orodja za interaktivno pripovedovanje se bomo podali na pot nelinearnih zgodb. Za ustvarjanje preproste tekstovne avanture (tako so se imenovale prve igre, ko računalniki še niso imeli mogočnih grafičnih sposobnosti in je svetu še vladala domišljija) ni potrebno napisati nobene kode, lahko pa svoje zgodbe, vzporedne scenarije in uganke razširite s spremenljivkami, pogojno logiko, slikami, CSS in JavaScriptom, ko ste na to pripravljeni. Izdelan program v HTML bomo v skupini takoj tudi preizkusili.

- Jezik
- Krosturikularnost
- Tehnika in tehnologije



VPLIV TEHNOLOGIJE NA SODOBNO DRUŽBO

- OŠ / 3
- SŠ

Delavnica Vpliv tehnologije na sodobno družbo je zasnovana kot provokativen pogovor z mladostniki, v katerem preko aktivne udeležbe sami komentirajo rabo in vplive tehnoloških sredstev na svoj vsakdan (ozavestijo) in ugotovitve primerjajo z razstavljenim umetniškimi interpretacijami in študentskimi etnografskimi raziskavami.

- Medijska pismenost
- Družboslovje in humanistika
- Tehnika in tehnologije

RETRO-NET PROTI SODOBNEMU SPLETU

- OŠ / 3
- SŠ

Skozi praktično primerjavo se potopimo v strukturo, predstavitev in vsebino Svetovnega Spleta v njegovi najstarejši obliki. Kako se razlikuje od današnje izkušnje na spletu in zakaj? Kakšna tehnološka revolucija je poganjala te spremembe? Kako so predružačile našo družbo in načine sporazumevanja? Kaj smo od interneta pričakovali takrat in kaj danes?

- Medijska pismenost
- Zgodovina
- Tehnika in tehnologije



TEHNIŠKI DAN V RAČUNALNIŠKEM MUZEJU



- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

V Računalniškem muzeju lahko preživite tudi cel dan in se potopite tako v zgodovino digitalne tehnologije kot nabiranje praktičnih znanj iz delovanja, sestave in programiranja. Obogatimo pa ga s premisleki o vplivu uporabe tehnologije na posameznika ter se pogovorimo o varnosti.

Trajanje: 4 šolske ure

Cena: 14 EUR / osebo

Minimalno število udeležencev: 20

Tehniški dan obsega voden ogled stalne razstave, 2 vodeni tematski delavnici in eno samostojno praktično vsebino. V primeru izbire celotnega tehniškega dne, je **vstop za odrasle spremljevalce brezplačen**, všteti pa je tudi brezplačen ogled aktualne začasne razstave.

KULTURNI DAN V RAČUNALNIŠKEM MUZEJU



- OŠ / 2
- OŠ / 3
- SŠ

V Računalniškem muzeju lahko preživite tudi kulturni dan in se poleg spoznavanja z zgodovino računalništva lotite tudi lastnega ustvarjanja, podkreplejenga z digitalno tehnologijo. Preko pripovedništva in improvizacijskega gledališča bomo namreč dan posvetili lastni domišljiji in jezikovni ustvarjalnosti ob oblikovanju zgodb, ki jih bomo naredili interaktivne s pomočjo kančka digitalne spretnosti.

Trajanje: 4 šolske ure

Cena: 14 EUR / osebo

Minimalno število udeležencev: 20

Kulturni dan obsega voden ogled stalne razstave, spoznavanje s tehnikami improvizacijskega gledališča za ustvarjanje zgodb, ter daljšo delavnico programiranja interaktivne fikcije (oziroma tekstovnih avantur, kot se jim je reklo včasih). V primeru izbire celotnega kulturnega dne, je **vstop za odrasle spremljevalce brezplačen**, všteti pa je tudi brezplačen ogled aktualne začasne razstave.

ŠOLSKE SKUPINE

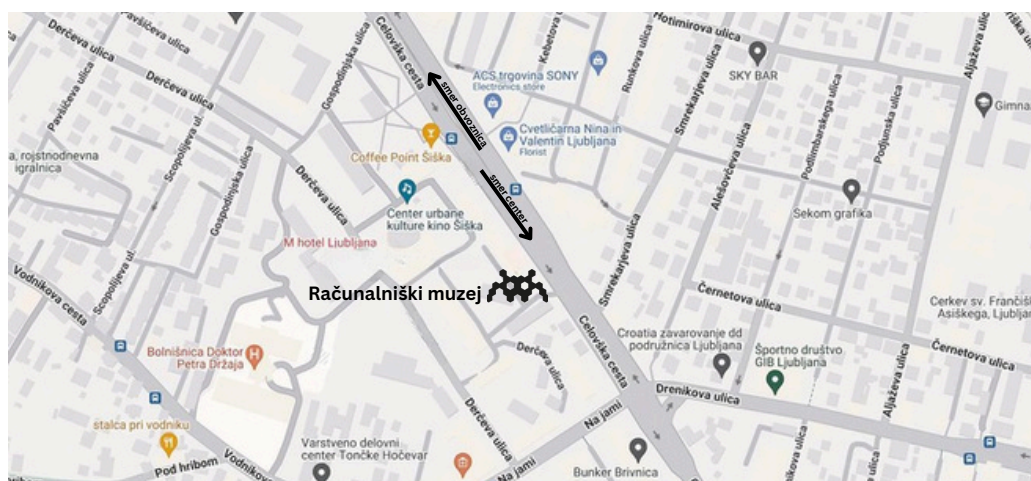
Dan in uro obiska prilagodimo vašim potrebam

Vodeni ogledi in delavnice za šolske skupine se izvajajo po vnaprejšnjem dogovoru in rezervaciji termina **vse dni v tednu, dopoldan ali popoldan.**

Za več informacij in rezervacije se obrnite na

info@racunalniski-muzej.si

Nahajamo se v Ljubljanski kulturni četrti Šiška, blizu Kina Šiška, na **Celovški cesti 111, Ljubljana**, v delu stavbe, ki je najbližje Drenikovi cesti oziroma centru mesta. Glavni vhod za obiskovalce je na ploščadi ob Celovški cesti.



racunalniski-muzej.si



info@racunalniski-muzej.si

KATIS IZOBRAŽEVANJA 2024/2025 V RAČUNALNIŠKEM MUZEJU



Vse dejavnosti na takšen ali drugačen način potekajo v digitalnem okolju. Pri vsakem modulu del aktivnosti poteka na računalnikih, ki so udeležencem in udeleženkam na voljo tudi v Računalniškem muzeju in tako lastništvo osebnega računalnika ni pogoj za udeležbo. Je pa uporaba lastne opreme spodbujana, da si udeleženci lažje prenesejo vsebine tudi v svoj delovni proces.

Program poleg zgoraj navedenih vsebin predvideva tudi odmore za kavo in kosilo, pred muzejem pa je veliko parkirišče in avtobusna postaja, kar omogoča enostaven dostop do lokacije izobraževanja. Za večje število pedagogov iz istega kolektiva, je po predhodnem dogovoru možna organizacija izobraževanj tudi na lokaciji vaše šole.

Za več informacij ali prijavo izven **KATIS sistema** se obrnite na gaja@racunalniski-muzej.si.



RAČUNALNIŠKI
MUZEJ

