**Gyerekjáték a programozás 3.0**

Napjainkra a számítógépek mindenhol ott vannak, legyen szó iskolánkról, háztartásunkról vagy munkahelyünkről. A programozás, mint tevékenység olyan képességeket fejleszt, mint a tervezés, problémamegoldás, kreativitás vagy a csapatmunka. Ráadásul remekül ösztönöz arra, hogy az ember újabb és újabb dolgokat tanuljon. A programozás, mint szakma jelenleg hazánk egyik legjobban keresett és megfizetett foglalkozása. A „Gyerekjáték a programozás 3.0” során különböző korosztályoknak szóló játékos feladatokkal mutattuk be, hogy valójában mennyire egyszerű és szórakoztató a programozás. A legkisebbek a szponzor támogatásával számítógépes színezőkkel múlathatták az időt, miközben az alsó tagozatos gyermekeknek egyszerű, az algoritmikus gondolkodás elsajátítását ösztönző „lámpagyújtogató kisrobot”-ot irányítva kellett akadálypályákon végighaladni. A nagyobbak egy kismajomnak segíthettek a szétszórt banánok összegyűjtésében, eközben észrevétlenül sajátíthatták el a programkód-írás rejtelmeit. A 12 év feletti korosztályt egy nekik szóló programozási keretrendszerben megoldható játékos feladattal vártuk. A „Gyerekjáték a programozás 3.0” rendkívül népszerű volt, az előre meghirdetett 18 órás időponthoz képest majdnem 19-ig jöttek az érdeklődők, eközben közel 50 regisztrált látogató fordult meg nálunk. A valós létszám ennél minden bizonnyal magasabb volt, sok esetben a résztvevők kérdései oly mértékben lefoglalták a szervezőket, hogy a regisztrációra nem maradt kapacitás. A visszajelzések pozitívak, sok esetben a szülők is leültek a gyermekek mellé elsajátítatni a játékokat, illetve az általunk elkészített ismertetőkből is nagyon sokan vittek magukkal későbbi felhasználásra.

