



Robot do nauki programowania dla najmłodszych



w do 2020 roku na świecie będzie brakowało
20.000.000
programistów

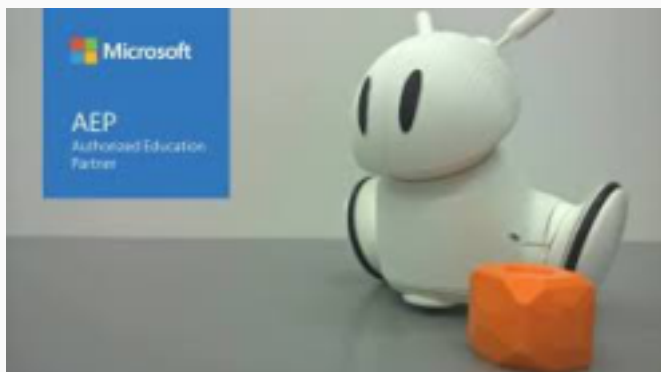
Dash i Dot



Zestaw robotów z gotowymi zabawami edukacyjnymi. Dash i Dot uczą i bawią w blisko 7000 szkół na całym świecie.

Photon

Polski robot



W 2014 roku polscy studenci stworzyli od podstaw robota do nauki programowania językiem krokowym. Uczestniczymy w innowacyjnym na skalę europejską projekcie, stworzenia robota z programem edukacyjnym do nauki programowania dla najmłodszych.



Zakres projektu:

- czas trwania 18 miesięcy
- Warsztaty dla dzieci (czas trwania to ok 12 miesięcy)
- wyposażymy partnerów (szkoly uczestniczące w projekcie) w roboty, laptopy i narzędzie informatyczne niezbędne do prowadzenia projektu
- udostępnimy materiały edukacyjne
- przeszkolimy nauczycieli i prześlemy wiedzę jak prowadzić zajęcia dla dzieci

Nauka programowania

Za pośrednictwem komputera, tabletu lub smartfona uczestnicy projektu będą programowali robota.

Stworzony język krokowy umożliwia programowanie nawet najmłodszym uczestnikom (od 6 roku życia)

Programowanie w parach rozwija umiejętność pracy w grupie

Programowanie z komentarzami w języku angielskim zwiększa kontakt uczestników z językiem obcym



Co chcemy osiągnąć

programowanie

Jezyk krokowy

Stworzony na potrzeby projektu język krokowy, umożliwia poznanie świata programowania nawet dla zupełnie początkujących



praca w grupie

Współdziałanie

Metodyka prac w trakcie projektu, wymusza na uczestnikach pracę w grupie i świetnie rozwija umiejętności społeczne



j. angielski

Wielojezyczność

Kilka wersji językowych interface'u umożliwia polepszenie kompetencji językowych uczestników



sprzęt

Innowacyjność

W ramach projektu wyposażymy partnerów w roboty, laptopy, tablety oraz tablice interaktywne co pozwoli na obeznanie z nowinkami technologicznymi uczniów



Warstwa edukacyjna

Zakres projektu w kontekście materiałów edukacyjnych

- szkolenie nauczycieli
- wyposażenie partnerów w roboty i komputery (laptopy / tablety)
- szkolenie dzieci
- materiały edukacyjne dla grup szkoleniowych
- serwis www z dodatkowymi treściami i zadaniami, dostępny w trakcie projektu i po jego zakończeniu.

Jak zacząć ?

1. Uzyskać zgodę dyrekcji szkoły na udział w projekcie.
2. Wypełnić internetową ankietę, na podstawie której przygotujemy diagnozę.
3. List intencyjny oraz diagnozę podpisuje dyrekcja szkoły oraz organ prowadzący. Po podpisaniu odsyłamy na adres organizatora projektu.
4. Wyznaczyć osoby odpowiedzialne za projekt w szkole i podmiocie prowadzącym

Adres: t.gozlinski@lubicom.pl

Ważne informacje:

1. Projekt dotyczy wyłącznie szkół, których uczniowie w roku szkolnym 2014/2015 uzyskali wyniki ze sprawdzianu po 6 klasie z matematyki na poziomie poniżej średniej wojewódzkiej, tj. **64,3 %**
1. Szkoła i podmiot prowadzący nie ponoszą kosztów bezpośrednich udziału w projekcie
1. Lubicom przygotowuje wniosek, prowadzi projekt i rozlicza go w minimalnym współudziale Gminy\Miasta
1. Tylko trójstronna chęć realizacji tego nowatorskiego przedsięwzięcia gwarantuje sukces.

Przykład - Etapy Realizacji



Kontakt



Tomasz Goźliński
Kierownik Projektu
+48 607605607
t.gozlinski@lubicom.pl
Biuro projektu
Ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa
NIP 527-119-63-60
REGON 147482108