

## Podsumowanie Projektu Uczniowskie Laboratoria Informatyczne 13.05.2022 r.

(w trakcie przedstawiania – Podsumowanie-projektu-Cyfrowa-Szkoła-Wielkopolska.pdf)

### DM:

**Witamy na dzisiejszym podsumowaniu projektu Cyfrowa Szkoła Wielkopolska.** Bardzo nam miło gościć Panią Dyrektorkę Annę Narewską, Pana Wicedyrektora Grzegorza Wieczorka, panią profesor Marzenę Łodzińską oraz panią profesor Magdalenę Wiśniewską oraz grupę 1 z klasy 1E, która dziś będzie uczestniczyć w warsztatach z robotyki.

### Oskar:

Nasza grupa projektowa składa się z 16 uczniów z klas 1-3. Są to: (wskazujesz każdego – gdyby ktoś nie było to wymień z imienia i nazwiska nieobecnych)

- |                              |                              |                            |
|------------------------------|------------------------------|----------------------------|
| 1. Julia Bochat kl. 3F       | 7. Hanna Kłysz kl. 3A        | 13. Oskar Różański kl. 3D  |
| 2. Wiktor Bogacki kl. 3B     | 8. Piotr Mak kl. 3A          | 14. Maciej Stasiak kl. 1B  |
| 3. Wiktor Bryłowski kl. 1B   | 9. Julia Mieloch kl. 3C      | 15. Amelia Wojtczak kl. 3C |
| 4. Gracjan Jankowski kl. 3B  | 10. Bartosz Miziała kl. 3B   | 16. Jakub Zębski kl. 3B    |
| 5. Zofia Jędruszek kl. 3B    | 11. Michał Młynarczyk kl. 3B |                            |
| 6. Krzysztof Kamiński kl. 3B | 12. Amelia Ratajek kl. 1B    |                            |

Opiekunem projektu jest pani profesor Donata Mieloch.

### Amelia W.:

**Projekt Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020** jest realizowany w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego. Głównym celem Projektu jest podniesienie kompetencji nauczycieli i uczniów z 600 wielkopolskich szkół prowadzących kształcenie ogólne na poziomie podstawowym i ponadpodstawowym. Nasza szkoła wybrała podprojekt Uczniowskie Laboratoria Informatyczne. Warsztaty informatyczne dla uczniów były realizowane od listopada 2021 do maja 2022r. Były to 64 godziny zajęć lekcyjnych.

### Oskar:

Dzięki realizacji tego dużego przedsięwzięcia szkoła otrzymała 25 tabletów do dyspozycji dla uczniów, laptopa do realizacji projektu dla opiekuna, dwa zestawy klocków Lego Education SPIKE, drukarkę 3D i filamenty oraz zestawy gier edukacyjnych: Dixit, Story Cubes oraz magiczne kostki MergeCube (pokazujesz).

### Julia M.:

Nazwa Naszej grupy to „Misja KOPERNIK”. Naszą misją było stworzenie świata Harry’ego Potter’a przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi technologicznych. U nas świat Harry’ego z magii przeistoczył się w rzeczywistość cyfrową. Przy wykorzystaniu technologii informacyjnej, mając do dyspozycji zestaw Lego Education SPIKE i drukarkę 3D oraz tablety i kostki MergeCube stworzyliśmy świat Hogwartu w naszej szkole. Zobaczcie niezwykle przygody robotów w świecie Harry’ego Potter’a. Porównamy szkołę Hogwartu z Kopernikiem i przedstawimy efekty naszej pracy w postaci filmu. Wszystkie elementy były nagrane i zmontowane samodzielnie przez naszą grupę.

## **Michał:**

Realizacja tego projektu w Naszej szkole to niesamowita okazja dla licealistów, którzy chcieli się zaangażować w projekt informatyczny i wkroczyć w świat nowoczesnych technologii. Mieliśmy możliwość uczestniczyć w ciekawych warsztatach informatycznych.

W ramach warsztatów rozwijaliśmy pasje programowania i robotyki, korzystaliśmy z zestawów Lego Education SPIKE, budowaliśmy i programowaliśmy roboty w aplikacji na tabletach z wykorzystaniem dostępnych czujników. Uczyliśmy się również obróbki zdjęć i filmów. Zbudowaliśmy drukarkę 3D i nauczyliśmy się wykorzystywać ją w praktyce rozwiązując przy tym różne problemy. Na drukarce 3D drukowaliśmy pomocne narzędzia do realizacji projektu. Tworzyliśmy ciekawe infografiki i mapy myśli w Canvie. Korzystaliśmy z gier integracyjnych – Dixit, kostek Story Cubes oraz nowoczesnych kostek Merge Cube do rzeczywistości rozszerzonej AR oraz VR. Utworzyliśmy również naszego projektowego Instagrama do umieszczania postów oraz promocji szkoły.

Wykorzystaliśmy w praktyce zdobytą wiedzę do realizacji naszych pasji. Sztuczna inteligencja, wirtualna i rozszerzona rzeczywistość są wyciągnięcie ręki, a teraz świat cyberprzestrzeni z pewnością jest nam bliższy.

## **Krzysiek:**

Przedstawię teraz Państwu film, który zrealizowaliśmy wykorzystując .....

(film „Magia w Koperniku” – głośno włączyć)

## **Krzysiek:**

Dziękujemy naszej grupie projektowej.

Teraz zapraszamy na krótkie warsztaty, na których przedstawimy jak korzystać z zestawów Lego Education Spike i aplikacji Spike Prime. Zobaczycie, jak szybko można stworzyć i zaprogramować roboty.

W trakcie warsztatów zapraszamy do zaplecza, gdzie działa drukarka 3D (Wiktor, Bartek) – w sali można również obejrzeć nasze przykładowe wydruki 3D, a na tablecie obejrzyjecie działanie kostki Merge Cube (Michał).

WARSZTATY – kl. 1E gr. 1 – przeprowadzenie warsztatów przez grupę projektową

(Nagrywanie filmów, zdjęcia w czasie warsztatów –Maciej, Julia B.)