



Inteligentny Samorząd - Change the Game. Zgłoś udział szkoły w projekcie!

2020-02-18

Młode pokolenie od zawsze stanowi największy kapitał każdego silnego społeczeństwa a jego kształtowanie jest kluczowym wyzwaniem szczególnie w XXI wieku. Żyjemy w świecie nowych technologii i te technologie mają kluczowy wpływ na nas jak i na nasze środowisko rodzinne i zawodowe. Prawidłowy dobór kompetencji, które będą przydatne młodym ludziom w przyszłości staje się wyzwaniem. Fundacja ArchitectsPL oraz Urząd Komunikacji Elektronicznej rozpoczynają międzynarodowy projekt Inteligentny Samorząd - „Change the Game”.

Celem projektu „Change the Game” jest zaangażowanie młodych ludzi do własnej projekcji otaczającego ich świata, w którym funkcjonują oraz w jaki sposób mogą wpłynąć na otaczającą ich rzeczywistość: mierząc i analizując pewne czynniki środowiskowe takie jak np. zanieczyszczenie powietrza w swoich miejscowościach. Kluczowe będzie także zaproponowanie przez uczestników własnych cyfrowych metod prezentacji i atrakcyjnych wizualizacji pokazujących jak zmieniały się zmierzone wartości parametrów środowiskowych w czasie i porównanie ich np. z danymi zebranymi przez inny zespół z innej miejscowości.

Uczniowie biorący udział w projekcie nabędą nowe kompetencje, które mogą się okazać szczególnie ważne w kontekście trendów technologicznych przyszłości takich jak Internet Rzeczy (ang. Internet of Things), nauka o danych (ang. Data Science), ale też kompetencji społecznych. Do kompetencji tych należą:

- świadome wykorzystywanie narzędzi pomiarowych, mierzących parametry naszego środowiska
- rozwój kompetencji programistycznych (wizualizacja danych oraz budowa aplikacji)
- dzielenie się wiedzą z rówieśnikami oraz rodzinami/opiekunami
- współpraca z kolegami i koleżanki na płaszczyźnie międzynarodowej w dziedzinie nowych technologii

Niniejszy projekt ma charakter międzynarodowy, ponieważ do współpracy w ramach projektu „Change The Game”, Fundacja ArchitectsPL zaprasza szkoły zarówno z terenu Polski jak i Litwy.

Projekt Inteligentny Samorząd – „Change the Game ” będzie miał następujący przebieg:

- Kilkadziesiąt szkół w Polsce i na Litwie w ramach uczestnictwa w projekcie otrzyma nieodpłatnie przenośne sensory pomiaru jakości powietrza.
- Sensory te są dedykowane do klas, których uczniowie i uczennice miały już wstępne zajęcia związane z różnymi technikami programistycznymi lub wizualizacyjnymi (prezentacja danych)
- Przez 2 miesiące dzieci będą dokonywały pomiarów w miejscu swojego zamieszkania (może to być: miasto, wieś, gmina lub też pomiary mogą obejmować szerszy geograficznie teren np. województwo).
- Wyniki pomiarów powinny zostać zaprezentowane w sposób cyfrowy (dedykowana aplikacja, prezentacja bądź inna cyfrowa forma wizualizacji danych).
- Szkoły zaangażowane w projekt na dedykowanych lekcjach będą omawiać wyniki pomiarów jakości powietrza szczególnie w kontekście aspektów zdrowotnych.
- W wyniku głosowania vox populi zostanie wybrana i nagrodzona najlepsza wizualizacja



**Magiczny
Kraków**

przygotowana przez szkołę albo grupę szkół.

Uwaga! Wydział Edukacji UMK dysponuje możliwością zakwalifikowania jednej szkoły podstawowej do udziału w projekcie. Zainteresowane szkoły prosimy o przesłanie zgłoszenia na adres Wydziału Edukacji: ek.umk@um.krakow.pl - decyduje kolejność zgłoszeń!

Więcej informacji o projekcie, w tym jego regulamin, można znaleźć na stronie www.changethegame.pl