



MOBILNA

AKADEMIA

PROGRAMOWANIA





KIM JESTEŚMY



STOWARZYSZENIE 2PINY

Powstaliśmy w sierpniu 2017 roku, w Łodzi. Terenem naszych działań jest cała Polska. Od samego początku towarzyszy nam myśl G. Domana **"Zabawa jest nauką, nauka jest zabawą. Im więcej zabawy tym więcej nauki"**.

Jednym z naszych projektów jest Mobilna Akademia Programowania. Dotychczas skorzystało z niej ponad 25 000 dzieci z całej Polski. Jako jedni z nielicznych w Polsce mamy w swoich szeregach osobę, która poprowadziła ponad 2500h warsztatów z dziećmi, z tematyki kodowania. Przed powstaniem stowarzyszenia pracowaliśmy po kilkanaście lat w szkołach różnego typu.

Jeden z naszych wiceprezesów jest doktorem nauk technicznych, który oprócz pracy ze studentami prowadzi też zajęcia dla dzieci z akrobatyki. Nasze wieloletnie doświadczenie pedagogiczne to nasz niewątpliwy atut.

Oprócz zajęć z kodowania oraz akrobatyki zajmujemy się też terapią dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Nasz prezes oraz wiceprezes pracowali przez wiele lat jako nauczyciele wspomagający w gimnazjum.

Jesteśmy pomysłodawcami kilku projektów o zasięgu ogólnopolskim - "112 - używaj z rozwagą", "Akademia Korbo", "Legoterapia", "Escape room - zastosowanie w edukacji".

"Mobilna Akademia Programowania" to nasz największy projekt i mamy nadzieję, że Państwu się spodoba i wkrótce się spotkamy.

Zapraszamy na naszą stronę www.2piny.pl i naszego fb @2piny



ILE TO KOSZTUJE



Zajęcia przeznaczone dla dzieci młodszych możemy poprowadzić też w grupach starszych. Czyli proponowane zajęcia umieszczamy z najmłodszą grupą wiekową z jaką mogą być przeprowadzone.

Prowadzimy zajęcia dla grup zorganizowanych w szkołach, przedszkolach itp. Możemy też być częścią ferii lub wakacji. Możemy się spotkać tylko raz, ale też poprowadzić cykl zajęć np. 1 raz w miesiącu przez cały rok szkolny np. co tydzień.

W całej Polsce obowiązują takie same ceny. Działamy na terenie całego kraju!

Za 30 min - 15zł od dziecka

Za 45 min zajęć – 20zł od dziecka

Za 1,5h zajęć – 35 zł od dziecka

Zajęcia z długopisami 3d - 1h - 30 zł od uczestnika, 1,5h - 40zł

(ceny dla grup około 20 osobowych - przy mniejszych grupach wycena indywidualna)

Dla dzieci w wieku 3-4 lat możemy poprowadzić zajęcia 30 min.

Zajęcia z Ipadami, Scottie Go!, Robotem Photon, Lego Maszyny Proste, Matematyka z Minecraftem oraz Matematyka z LEGO i Robot Mind, Botzees, Apitor, Lego Briq Motion, micro:bit, drony DJJ Tello Edu – minimum 1,5h

Reszta zajęć – minimum 45min

Można łączyć zajęcia np. 45min Ozoboty + 45 min Robot Doc = 35zł zamiast 40zł.

Grupy minimum 20 osobowe.

Jeżeli musimy dojechać z Łodzi, w inne miejsce Polski do cen należy doliczyć koszt dojazdu 100zł za 100km (liczymy kilometry w dwie strony).



3 - 4 lata



GĄSIENICA FISHER PRICE (3 - 5 LAT)

Gąsienica pomaga najmłodszym rozwiązywać problemy (dzieci "programują" różne kombinacje, aby zmieniać kierunek poruszania się gąsieniczki), uczy je planowania i układania sekwencji (dzieci mogą planować drogę, układając elementy w odpowiedniej kolejności, a gąsieniczka przejdzie dokładnie zaprogramowaną drogę) oraz rozwija umiejętności krytycznego myślenia (gdy dzieci nauczą się, jak "programować" drogę, mogą zaplanować, w jaki sposób wysłać gąsieniczkę w dowolne miejsce).

Zajęcia przeznaczone dla dzieci od lat 3 do 6. W zależności od wieku dostosowujemy zadania. Najmłodsze dzieci uczą się kierować gąsienicą i powoli przechodzą do trudniejszych zadań. Starsi łączą sterowanie gąsienicy z planowaniem i budowaniem tras dla niej. Dzieci podczas zabawy uczą się rozpoznawania kierunków (prawo – lewo), współpracy w grupie, umiejętności rozwiązywania konfliktów. Gąsienica rozwija myślenie przyczynowo skutkowe. Dzięki atrakcyjnej formie powoduje, że dzieci mogą się nią bawić godzinami nie wiedząc nawet, że się uczą.

KROKODYL KOKO (4-6 LAT)

Koko jest w stanie rozpoznać magnetyczne "jedzenie" i reaguje, gdy się do niego zbliży. Dzięki Koko dzieci poznają podstawowe pojęcia programowania i robotyki edukacyjnej w prosty i zabawny sposób, rozwijając umiejętność rozumienia związków przyczynowo-skutkowych. Pobudza rozwój orientacji przestrzennej i myślenia logicznego u dzieci.

LEGO DUPLO POCIĄG PAROWY (3 -5 LAT)

Dzięki silnikowi z funkcją ręcznego startu małe dzieci mogą zostać prawdziwymi maszynistami. Wystarczy delikatnie popchnąć zabawkę do przodu lub do tyłu, by zaczęła jechać, albo przytrzymać ją lub podnieść, by się zatrzymała. Pomóż dziecku ustawić pięć kolorowych klocków funkcyjnych na torach. Klocki umożliwiają odegranie sygnału dźwiękowego, włączanie i wyłączanie świateł, zatrzymanie i tankowanie, zmianę kierunku oraz zatrzymanie pociągu. Stacja kolejowa, wywrotka z węglem, dwie figurki DUPLO oraz figurka zwierzęcia i nieskomplikowane tory kolejowe z tego zestawu LEGO DUPLO pozwalają na rewelacyjną zabawę klasycznymi pociągami.

5 - 6 lat



„SIX BRICKS ” – zajęcia z wykorzystaniem LEGO DUPLO dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej

Przy kształtowaniu umysłów młodych uczniów doświadczenia dobrane do ich etapu rozwoju mają nieocenione znaczenie. Aby przyswoić pewne pojęcia, dzieci muszą mieć dość czasu, aby skorzystać z konkretnych narzędzi. Muszą mieć możliwość wykorzystania całego ciała do zdobywania informacji i rozwijania pomysłów, rozbudzania ciekawości i wyobraźni.

Ćwiczenia „Six Bricks” to krótkie, proste ćwiczenia lub zabawy mające rozbudzić umysł i skłonić dzieci do ruszania się, myślenia i zapamiętywania. Nie stanowią programu nauczania jako takiego, ale pozwalają rozwijać wszystkie obszary ujęte w programie.

Każde dziecko ma zestaw sześciu klocków – 2x4 piny, każdy innego koloru – na swojej ławce lub dostępny każdego dnia w szkole. Nauczyciel może wtedy łatwo rozpocząć każde ćwiczenie w dowolnym momencie. Powtarzanie zapewnia lepszą organizację umysłu; tajemnica powodzenia tych ćwiczeń leży w ich regularnym powtarzaniu, co pozwala dzieciom ugruntować nową wiedzę.

Podczas zabaw dzieci rozwijają najważniejszą, podstawową funkcję mózgu – umiejętność kontrolowania własnego zachowania w dążeniu do określonego celu. Ćwiczenia „Six Bricks” możemy podzielić na takie które:

- rozwijają percepcję
- rozwijają umiejętność czytania
- rozwijają umiejętność liczenia
- rozwijają sprawność fizyczną
- rozwijają kompetencje społeczne i emocjonalne
- ćwiczenia związane z grami zespołowymi

Obecnie w naszej bazie mamy około 250 ćwiczeń – większość z nich przeznaczonych jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Część ćwiczeń da się jednak też wykorzystać bez ograniczeń wiekowych.



5 - 6 lat



OZOBOT (5 - 12 LAT)

Zajęcia z wykorzystaniem Ozobota (zabawki roku 2016). Ozobot zabiera dzieci (w wieku od 5 lat) w niesamowitą przygodę rysowania, rozwiązywania problemów i pracy grupowej. Za pomocą kolorowych kodów (na kartce papieru lub tablecie) dzieci programują zadania, które wykonuje robot.

Podczas naszych zajęć raczej nie korzystamy z gotowych kart pracy. Zadania które otrzymują dzieci wymagają współpracy, rozwiązywania realnych problemów. Ważne jest to, że podczas pracy naszymi metodami dzieci uczą się też ponoszenia porażek. Nie każdej grupie udaje się wykonać zadanie. Podczas zajęć wykorzystujemy również puzzle do ozobata.

ROBOT DOC (5 - 9 LAT)

DOC to pierwsza zabawka w historii, która przybliży dzieciom aspekty robotyki w przyjemny i twórczy sposób. Robot może być zaprogramowany tak, aby wędrować dowolnie lub według poleceń na kartach. Pomaga dziecku rozwijać myślenie logiczne i umiejętności rozwiązywania problemów. Zajęcia z DOC rozwijają umiejętność współpracy, logicznego myślenia, samodzielność, kreatywność.

Robobloq QOBO - EDUKACYJNY ROBOT ŚLIMAK (5 - 7 lat)

Robobloq Qobo jest niewielkim robotem, który zainteresuje dzieci programowaniem bez wykorzystania wyświetlacza. Przeznaczony dla dzieci od 3 roku życia robot, który pokaże im, że można bawić się bez wykorzystania smartfona, tableta, czy komputera. Programowanie odbywa się przez odpowiednie ułożenie kart z instrukcjami, które ma wykonać Qobo. Zestaw zawiera 30 kart - puzzli.

LOGICZNE GRY PLANSZOWE (5 - 12 LAT)

Gry, które wykorzystujemy to tzw Smart Games. Mają za zadanie rozwijać umiejętność logicznego myślenia, myślenia przestrzennego, planowania i współpracy. Z młodszymi dziećmi wykorzystujemy gry „Czerwony Kapturek” i „Trzy Świnki”, ze starszymi „2%” , „FUSE” oraz „Athena”.

WIRTUALNA MATA DO KODOWANIA (6-9 LAT)

Kompleksowa pomoc dydaktyczna idealnie sprawdzająca się na zajęciach dydaktycznych w przedszkolu i w szkole. Na zajęciach dzieci mają do wykonania zadania o różnym poziomie trudności. Zaczynamy od prostych rzeczy gdzie muszą wyznaczyć drogę z punktu A do B, poprzez omijanie przeszkód aż po tworzenie tras z określonymi warunkami. Dzieci pracują na Ipadach w parach. Podczas zajęć wymagany jest komputer z dostępem do Internetu oraz projektor.

5 - 6 lat



IPADY (5-12lat)

W naszej pracy wychodzimy z założenia, że najlepsze (ipady) dla najlepszych (dzieci). Dlatego też zdecydowaliśmy się na produkt APPLE. Wykorzystujemy je do gier edukacyjnych (kodowanie, programowanie) oraz do pracy z nakładkami OSMO.

Osmo to jedyne w swoim rodzaju akcesorium edukacyjne, która otwiera iPada na zabawę w świecie fizycznym. Kamera Osmo w połączeniu ze sztuczną inteligencją całego systemu łączy świat rzeczywisty z cyfrowym.

Wykorzystujemy Osmo Awbie (nauka kodowania), Osmo Tangram (rozwój myślenia przestrzennego), Osmo Pizza CO. (zarządzanie pizzerią – dodawanie, odejmowanie, ułamki).

ROBOT PHOTON (6-12 lat)

Photon jest pierwszym na świecie robotem, który rozwija się razem z dzieckiem. Oznacza to, że jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Po wyjęciu Photona z pudełka, robot nie potrafi nic. Poprzez specjalnie zaprojektowaną aplikację mobilną na tablety i smartphony dzieci pomagają nauczyć mu się wszystkiego od podstaw – kierunków, kolorów czy nawet reagowania na bodźce i interakcję z otoczeniem. Robot wyposażony jest w 10 programowalnych czujników, które pozwalają mu na interakcję z otoczeniem.

KLOCKI KORBO CODE (5-8 lat)

Zastosowanie klocków KORBO podczas zajęć kodowania z dziećmi to przede wszystkim możliwość wprowadzenia dynamiki, mechanizmów i ruchu elementów kodu. Możliwość sprawdzenia kodu przez jego rzeczywiste uruchomienie wyróżnia ten zestaw spośród innych narzędzi wspierających naukę kodowania wśród najmłodszych. Właśnie te aspekty szczególnie przemawiają za wykorzystaniem zestawów KORBO do ćwiczeń rozwijających myślenie logiczne, algorytmiczne i komputacyjne.

BOTZEES (5-9lat)

Klocki do złożenia i budowy robota, które można następnie zaprogramować, posiadające funkcję Augmented Reality - Rozszerzona rzeczywistość. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci przedszkolnych oraz klas 1-3. Do zbudowania 6 różnych projektów z jednego pudełka.



7 - 10 lat



ROBOT MIND (7-12lat)

Starszy brat Robota DOC. Oprócz sterowania strzałkami można nim rysować, sterować głosowo oraz programować za pomocą tabletu. Dzięki temu daje więcej możliwości niż DOC.

Rozwija logiczne myślenie, umiejętności planowania oraz rozwiązywania problemów.

SCOTTIE GO! (8-12 lat)

Scottie Go! to innowacyjna gra do nauki programowania dla najmłodszych. Jest połączeniem realnych, kartonowych klocków służących do pisania przez graczy programów oraz aplikacji, która pozwala zeskanować te programy i przekształcić je na ruch i zachowanie Scottiego oraz poznanych w grze innych bohaterów. W dziesięciu modułach w wersji edukacyjnej na graczy czeka szereg zadań o rosnącym poziomie trudności, które pozwalają uczniom i nauczycielom sprawnie rozwijać kompetencje w zakresie programowania.

Na tych zajęciach uczniowie korzystają z naszego sprzętu - Ipady.

Apitor X (9 - 12 lat)

Apitor Robot X to nowy zestaw programowalnych klocków Apitor do budowy programowalnego robota dla dzieci w wieku 8+ lat.

Zestaw jest oparty o koncepcję STEM i pozwala dzieciom na wykorzystanie swoich ogromnych pokładów kreatywności oraz wyrażenie siebie przez budowanie robotów z kolorowych klocków. Dzięki prostej w obsłudze aplikacji na urządzenia mobilne, zbudowane przez dzieci konstrukcje „ożywają” i stają się w pełni funkcjonalnymi robotami!

Lego Bric Motion (9 - 12 lat)

Nowoczesna i angażująca fizyka dla najmłodszych i trochę starszych uczniów szkół podstawowych!

Zachęć uczniów do poznawania zasad fizyki w akcji.

Nowość od LEGO Education - zestaw BricQ Motion zaprasza uczniów do eksperymentowania z siłami, ruchem i mechaniką. Dzieci w klasach 1-3 mają możliwość współtworzenia projektów rozwijających wiedzę o świecie, sprawności manualne i intelektualne. W nauczaniu zintegrowanym wiedza ta łączy się bezpośrednio z matematyką (mierzenie odległości, ważenie obiektów), mikromotoryką dłoni potrzebną przy pisaniu, edukacją przyrodniczą i umiejętnością pracy w grupie.

Starsi uczniowie mają możliwość nauki przed doświadczanie praw fizyki, o których uczą się na lekcjach teoretycznych. Zestaw dla starszych klas może być wykorzystany do eksperymentów, obliczeń i wyciągania własnych wniosków.

JACEK SULIGA 663882124, JACEKSULIGA@INTERIA.EU



10-18 lat



LEGO Maszyny proste i silnik(10-14lat)

Poprzez manipulację klockami LEGO i silnikiem, dzieci będą miały możliwość eksperymentowania z różnymi konstrukcjami i układami. To świetny sposób na zrozumienie podstawowych zasad działania mechanizmów i układów napędowych.

Nasz zestaw LEGO Education umożliwia tworzenie nietuzinkowych konstrukcji. Dzieci będą miały szansę wykazać się wyobraźnią i tworzyć unikalne projekty, ucząc się jednocześnie, jak zastosować swoje pomysły w praktyce.

Podczas warsztatów zachęcamy dzieci do rozwiązywania różnorodnych wyzwań i problemów technicznych. To doskonały sposób na rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i twórczego podejścia do problemów.

Wspólne budowanie i eksperymentowanie promuje współpracę i komunikację w grupie. Dzieci będą miały okazję pracować razem, dzielić się pomysłami i uczyć się od siebie nawzajem.

mikrokontrolery Micro:bit (10-14 lat)

Programowanie staje się kluczową umiejętnością w dzisiejszym świecie. Nasze warsztaty umożliwią dzieciom zdobycie podstawowych umiejętności programowania, które są niezwykle cenne w erze cyfrowej.

Micro:bit to platforma, która zachęca do twórczej ekspresji. Dzieci będą mogły zaprojektować własne interaktywne projekty, od prostych gier po interaktywne opowieści.

Programowanie wymaga logicznego myślenia i rozwiązywania problemów. Dzięki micro:bit dzieci będą mogły praktykować te umiejętności, rozwijając jednocześnie umysł analityczny.

Micro:bit to także wprowadzenie do podstaw elektroniki. Dzieci będą miały okazję eksperymentować z podłączaniem komponentów i zrozumieją, jak działają proste obwody.

Tworzenie własnych projektów i widzenie, jak kod staje się rzeczywistością, przyniesie dzieciom ogromną satysfakcję i radość. Nauka poprzez zabawę to najlepszy sposób na zdobywanie wiedzy.

Drony DJI Tello Edu(12-18 lat)

Warsztaty pozwolą młodzieży poznać podstawy lotnictwa, zrozumieć zasady sterowania dronem oraz odkryć, jak piloci zarządzają lotami maszyn. To szansa na zdobycie wiedzy z zakresu lotnictwa i nawigacji.

DJI Tello EDU oferuje zaawansowane możliwości programowania. Młodzież będzie miała szansę tworzenia skomplikowanych sekwencji lotu, zadań i manewrów, rozwijając umiejętności programowania i myślenia algorytmicznego.

Drony to nie tylko narzędzia techniczne, to także artystyczne medium. Uczestnicy będą mogli rejestrować spektakularne ujęcia z powietrza, a także tworzyć swoje projekty artystyczne, zdobywając umiejętności medialne.

W ramach warsztatów młodzież nauczy się o zasadach bezpiecznego użytkowania dronów, a także odpowiedzialności za swoje działania, co jest istotne w kontekście rosnącej popularności tych urządzeń.

Warsztaty z DJI Tello EDU to praktyczna nauka elektroniki i technologii. Młodzież będzie mogła poznać podstawy związane z działaniem dronów, co przyda się zarówno w świecie technologii, jak i w życiu codziennym.

Szkolenia dla rad pedagogicznych



„NAUKA PROGRAMOWANIA W EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ I WCZESNOSZKOLNEJ”

6h zegarowych – 3000 zł - grupa max 24 osoby

3h zegarowe - 2000 zł – grupa max 24 osoby

CZEGO SIĘ NAUCZYSZ?

Układania elementów według podanego kodu.

Nauka debugowania – wykrywania błędów.

Układanie przedmiotów w szeregi.

Doskonalenie umiejętności współdziałania w zespole, i stosowania zasad.

Doskonalenie umiejętności myślenia komputacyjnego.

JAKIE NARZĘDZIA POZNASZ?

Zastosowanie klocków Bamp w nauce debugowania.

Zastosowanie klocków LEGO w doskonaleniu myślenia komputacyjnego.

Tworzenie algorytmów

Program Six Bricks

Roboty i zabawki edukacyjne przydatne w nauce kodowania (ozoboty, gąsienice fisher price, robot DOC).

Aplikacje i gry komputerowe, które można przenieść na matę do kodowania (Ipady + Osmo, Scottie GO).

Gry planszowe przydatne w nauce kodowania

TYLKO PRAKTYKA

Całe szkolenia ma charakter warsztatowy. Uczestniczki mają możliwość poznać każde narzędzie. Wykonywane są różnego rodzaju ćwiczenia z ich wykorzystywaniem .



"APLIKACJE PRZYDATNE W NAUCE KODOWANIA"

3h zegarowe - 2000 zł – grupa max 24 osoby

JAKIE NARZĘDZIA POZNASZ?

Podczas warsztatów poznasz wiele aplikacji (darmowych i płatnych) przydatnych w nauce kodowania. Korzystamy m.in z takich aplikacji jak Code Robot, Space Coders, Coding Game, Code Adventures, Lightbot i wiele innych.

TYLKO PRAKTYKA

Całe szkolenia ma charakter warsztatowy. Uczestniczki mają możliwość poznać każde narzędzie. Wykonywane są różnego rodzaju ćwiczenia z ich wykorzystywaniem .

"ZASTOSOWANIE MINECRAFT EDUCATION EDITION W EDUKACJI "- możliwość

szkolenia onilne - 3h zegarowe - grupa max 29 osób (uczestnicy są w grze) - 2000zł

CZEGO SIĘ NAUCZYSZ?

Minecraft Education Edition można wykorzystywać w nauce przedmiotów ścisłych jak i humanistycznych. Można umieszczać w nim zewnętrzne linki np do YT czy genial.ly.

Światów nie trzeba tworzyć od 0 - wystarczy modyfikować już wcześniej przygotowane.

Tego wszystkiego nauczycie się na tym szkoleniu.

