

Warsztaty dla klas w CDT

Centralny Dom Technologii to przestrzeń stworzona do edukacji technologicznej, oferująca interdyscyplinarne warsztaty dla dzieci, młodzieży, osób dorosłych i cyfrowych debiutantów.

Warsztaty w CDT realizowane są w duchu STEAM. To innowacyjny model nauczania rozwijający kompetencje przyszłości takie jak umiejętności krytycznego i projektowego myślenia, dociekania i analizowania, współpracy i kreatywności. Budowanie tych kompetencji w ramach modelu STEAM odbywa się przez zdobywanie praktycznych umiejętności z zakresu nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki. Autorskie programy zajęć przygotowano w oparciu o szereg konsultacji, doświadczenie i wiedzę merytoryczną zespołu programowego. Warsztaty dla klas trwają 90 minut i są bezpłatne dla szkół publicznych. Zapraszamy do [rejestracji](#).

Zaprogramuj swoją opowieść (klasy 1-3)

Uczestnicy i uczestniczki poznają aplikację ScratchJr i przyswajają podstawy programowania wizualnego. Tworzą prostą animację, projektują i programują bohaterów swojej historii. Podczas zajęć przedstawiającymi różne sposoby radzenia sobie z uczuciem złości. Warsztaty łączą elementy programowania, robotyki, kreatywnego projektowania oraz rozwijają umiejętności interpersonalne.

Wyprawa robotów (klasy 1-6, warsztaty hybrydowe)

Uczestnicy i uczestniczki zapoznają się z podstawami programowania robotów. Poprzez swobodną zabawę poznajemy edukacyjne roboty Photon oraz ich możliwości. Wspólnie programujemy trasę robota wokół toru przeszkód. Po poznaniu funkcji robota, grupa zastanawia się nad możliwością wyposażenia go w sztuczną inteligencję. Na potrzeby warsztatów dostarczamy roboty wraz z tabletami.

Zaprojektuj szkołę marzeń (od klasy 4)

Uczestnicy i uczestniczki poznają podstawy modelowania 3D w programach takich jak Tinkercad lub Playground oraz wykorzystania tej technologii. Wcielają się oni w rolę projektantów szkoły przyszłości. Warsztaty przeprowadzają od etapu badania potrzeb przez projektowanie techniczne aż po produkcję prototypu rozwiązania.

Zrób swoją grę (klasy 6-8)

Warsztaty uczą podstaw programowania w oparciu o „gamingowe” zainteresowania młodzieży. Podczas warsztatu rozmawiamy o naszych ulubionych grach oraz pracujemy w programie Scratch, poznając możliwości jej modyfikacji. Uczestnicy i uczestniczki warsztatu tworzą swoją własną grę, ucząc się przy tym najważniejszych komend używanych w nauce programowania oraz metod analizy i poprawiania programistycznych błędów.

Odkryj cyberświat (szkoły średnie)

Uczestnicy i uczestniczki poznają język Colobot. Warsztaty to wstęp do programowania tekstowego. Odbiorcy samodzielnie projektują robota, który może uratować życie człowieka na misji w kosmosie. Poprzez angażujące zadania uczestnicy i uczestniczki uwalniają swoją kreatywność i poznają siłę technologii w atrakcyjnej formie poprzez wykorzystanie mechanizmów grywalizacji i interaktywnej gry.

Cyfrowa przedsiębiorczość (szkoły średnie)

Uczestnicy i uczestniczki pracując w grupach stają się przedsiębiorcami – twórcami sklepu internetowego. Muszą przygotować strategię sprzedaży na podstawie dostępnych danych, a także podejmować biznesowe decyzje. Warsztaty łączą wiedzę o funkcjonowaniu e-commerce oraz biznesu i wspierają przyszłych rekinów przedsiębiorczości.

CDT – edukacja i technologie pod jednym dachem.

Zespół CDT