

OPIS PROJEKTA

Tko, što, kako, kada, gdje?

Operativni program osmišljavanja i provođenja
Lego radionica s ciljem motiviranja djece u
nastavi ka STEM području!



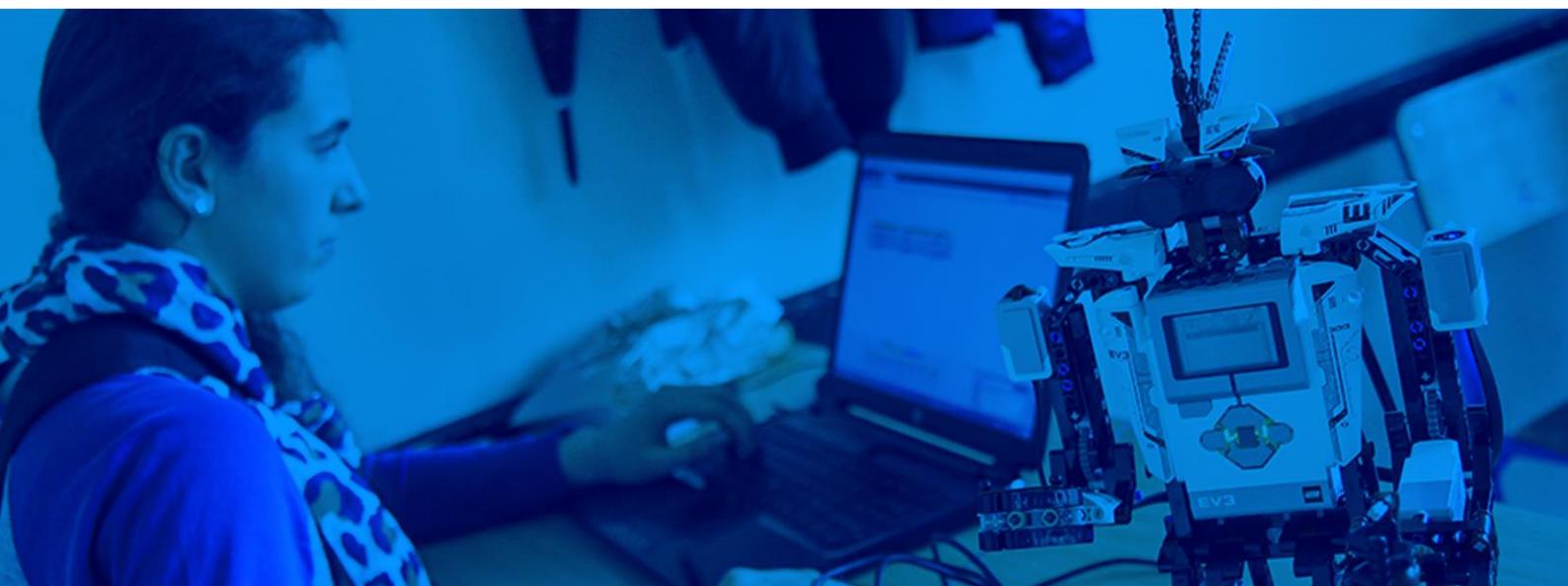
OSIJEK
SOFTWARE
CITY_



ROBOCODE

1 SADRŽAJ

2 TKO? ŠTO?.....	1
2.1 Tehnički i ljudski preduvjeti za provođenje projekt	1
2.2 Prijavljeni studenti	1
2.3 Prijavljeni profesori.....	2
3 KAKO? GDJE? KADA?	3
3.1 Upoznavanje s tehničkim i programskim mogućnostima	3
3.2 Izrada kurikuluma	3
3.3 Izrada vizualnog identiteta.....	3
3.4 Provođenja radionica	3
3.5 Hackathon.....	5
4 Financijske potrebe	6
4.1 Nabava opreme	6
4.2 Potrošni materijal	6
4.3 Organizacija hackathona	6



ROBOCODE

2 TKO? ŠTO?

RoboCode je nadolazeći projekt iniciran od člana udruge Osijek Software City-a i profesor Filozofskog fakulteta Tomislav Jakopec. Uz pomoć Marija Ljića (Biscuit People), Rotary Kluba Osijek Josip Juraj Strossmayer i studenata FFOS-a projekt će se pokrenuti od akademske godine 2017./2018. RoboCode je operativni program osmišljavanja i provođenja Lego Mindstorms radionica s ciljem motiviranja djece u razrednoj nastavi ka STEM području.

Svrha projekta je motivirati škole da shvate važnost informatike te da projekt bude potpora uvođenju obavezne informatike za 5. i 6. razrede u osnovnoj školi. Cilj projekta je motivirati najmlađe za programiranje kroz igru i slaganje blokova u Lego Mindstorms EV3 programu te da ih se kroz tu igru nauči logički razmišljati.

2.1 TEHNIČKI I LJUDSKI PREDUVJETI ZA PROVOĐENJE PROJEKT

- 10 Lego Mindstorms kompleta
 - Osigurano od strane Rotary-a Josip Juraj Strossmayer, Grada Osijeka i OSC-a
- 10 računala
 - Osnovne škole s računalnom učionicom, minimalno 10 računala u učionici
- 10 voditelja radionice
 - Studenti informacijske tehnologije Filozofskog fakulteta u Osijeku

2.2 PRIJAVLJENI STUDENTI

1. Marija Buhin
2. Ivana Ćosić

OPIS PROJEKTA

3. Ivona Grgić
4. Lana Horvatić
5. Ana Leh
6. Andrea Mihaljević
7. Manuela Mikulecki
8. Dajana Stojanović
9. Cvijetin Vidaković
10. Tena Vilček

2.3 PRIJAVLJENI PROFESORI

1. Tomislav Jakopec

ROBOCODE

3 KAKO? GDJE? KADA?

3.1 UPOZNAVANJE S TEHNIČKIM I PROGRAMSKIM MOGUĆNOSTIMA

Kako se radi o tehnologiji dostupnoj uz veće finansijske izdatke potrebno je prvo educirati voditelje radionica. Taj dio bi odradio dr. sc. Tomislav Jakopec, inicijalni začetnik Lego Mindstorms radionica.

3.2 IZRADA KURIKULUMA

Osmišljavanje kurikuluma i izrada nastavnih materijala koja prate radionice.

Materijale izrađuje dr. sc. Tomislav Jakopec u suradnji s voditeljicom projekta Anom Leh.

3.3 IZRADA VIZUALNOG IDENTITETA

Logo, web stranica, društvene mreže. Za logo i web stranicu te cijeli vizualni identitet zaduženi su studenti informacijske tehnologije, kao i za društvene mreže.

3.4 PROVOĐENJA RADIONICA

Prijava 10 osječkih škola na početku akademske godine 2017./2018. Kroz 10 tjedana odraditi 10 radionica u trajanju od 120 minuta svaka. Polaznici su učenici 5. i 6. razreda (podrška obaveznoj informatici za 5. i 6. razred od iduće akademske godine).

OPIS PROJEKTA

Radionice	Tjedni radionica
Škola 1	02. - 06. listopad
Škola 2	09. - 13. listopad
Škola 3	16. - 20. listopad
Škola 4	23. - 27. listopad
Škola 5	06. - 10. studeni
Škola 6	13. - 17. studeni
Škola 7	20. - 24. studeni
Škola 8	24. studeni - 1. prosinac
Škola 9	04. - 08. prosinac
Škola 10	11. - 15. prosinac
Priprema za Hackathon	08. - 12. siječanj 2018.
Hackathon	13. siječanj 2018.

Svaka radionica biti će namijenjena za 10 različitih učenika. Kroz 10 tjedana, volonteri će raditi s 100 djece. Nakon 10 tjedana iz svake škole biti će odabранo dvoje najbolje djece. 20 djece biti će na pripremama za Hackathon, koje će se odvijati u BIOS-u dva dana po tri sata. Od 20 djece, 10 djece biti će odabранo za Hackathon 13. siječanj 2018.

ROBOCODE

3.5 HACKATHON

Dječji hackathon biti će konačno vrednovanje ishoda učenja gdje će se djeca natjecati jedni protiv drugih rješavajući određeni i napredniji oblik zadatka, odnosno programiranja EV3RSTORM robota. Pobjednik dobiva svoj EV3 Mindstorms robot, dok ostali dobivaju utješne nagrade.

4 FINANCIJSKE POTREBE

4.1 NABAVA OPREME

Kompleti robota, plastične kutije, baterije = **osigurano**

4.2 POTROŠNI MATERIJAL

Majice za volontere, majice za učenike, hrana i piće za djecu

4.3 ORGANIZACIJA HACKATHONA

Hrana, piće, diplome, nagrade (prva nagrada EV3 Mindstorms robot)