



Odkrywcy Nowych Technologii

Oferta atrakcji piknikowych dla dzieci i młodzieży



90% dzieci biernie korzysta z Internetu.*

GMS Innowacje uczy dzieci mądrze
i kreatywnie wykorzystywać nowe technologie.

** badanie EU Kids Online 2018*

Cennik pikników

- Φ prelekcja dla dzieci lub rodziców – **1000 zł**
- Φ konkursy dla dzieci – **2000 zł** (3 konkursy), **2600 zł** (5 konkursów)
- Φ stanowisko wirtualnej rzeczywistości (okulary VR i Oculus Go) – **2000 zł**
- Φ stanowisko tworzenia wirtualnej rzeczywistości – **2800 zł** (100 osób), **4000 zł** (250 osób)
- Φ stanowisko programowania z robotami Ozobot – **2000 zł**
- Φ stanowisko ekologicznych aplikacji edukacyjnych – **2200 zł**
- Φ stanowisko animacji poklatkowej – **2200 zł**
- Φ stanowisko wyścigi robotów – **2200 zł** (2 tory - 2 roboty), **3000 zł** (4 tory - 4 roboty)
- Φ stanowisko robota kulistego – **2400 zł**
- Φ stanowisko wybijania znaczków – **2400 zł**, stanowisko wybijania magnesów – **2700 zł**
- Φ stanowisko ceramiki – **2500 zł**, dodatkowo **1500 zł** (tworzenie medali w glinie)
- Φ stanowisko drukowania w technologii 3D – **2700 zł**

Dodatkowe atrakcje

- ⊕ **stanowisko fizjoterapeutyczne** (m.in. korygowanie wady postawy, konsultacje z rodzicami)
- ⊕ **stanowisko muzyczne** (muzyka klasyczna, zabawy z ciekawymi instrumentami)
- ⊕ **pokazy i nauka żonglerki piłką nożną** (międzynarodowy mistrz, warsztaty żonglerki dla dzieci)
- ⊕ **wyrobienie mydełek lub soli kąpielowych** (bezpieczne produkty),
- ⊕ **fotobudka** (pamiątka z pikniku)
- ⊕ **interaktywna ścianka** (gra w rzucanie piłeczkami do interaktywnej ściany)
- ⊕ **stanowisko krawieckie** (projektowanie i szycie własnych poduszek, koszulek, kapci, itp.)
- ⊕ **ponadto możemy zorganizować:** stanowiska zdalnie sterowanych samochodów, dronów, żywieniowe, taneczne, decoupage, florystyczne, chemiczne, regionalne z Mazowsza, malowanie buziek, czerpaknia papieru i wiele innych...

Organizacja pracy

- ⊕ organizacja stanowisk w **formule otwartej** (każdy zwiedzający może w każdej chwili uczestniczyć w zabawie)
- ⊕ zakładana liczba uczestników pikniku: **od kilkudziesięciu do kilku tysięcy** osób
- ⊕ zakładany czas prowadzenia pikniku **to 1 dzień (do 6h)** – możliwość indywidualnych ustaleń
- ⊕ miejsce organizacji pikniku: **dowolne miejsce** w Polsce
- ⊕ zapewniamy **kompleksową obsługę** warsztatów (odpowiednia ilość osób z kilkunastoletnim doświadczeniem w prowadzeniu i koordynowaniu atrakcji dla dzieci)
- ⊕ dostarczamy na miejsce **pełne wyposażenie stanowisk i atrakcji**
- ⊕ do wyceny doliczamy **koszty logistyki** (m.in. stoły, krzesła, transport)
- ⊕ podane w ofercie ceny są **cenami netto**, należy do nich doliczyć podatek VAT – 23%

Prelekcje i konkursy

- ⊕ Adresat: dzieci od 3 roku życia, młodzież.
- ⊕ Prelekcje: tematy do wyboru: nowe technologie w edukacji dziecięcej, lub bezpieczeństwo dzieci w Internecie.
- ⊕ Konkursy: 3 lub 5 konkursów w ciągu dnia, atrakcyjne nagrody dla zwycięzców i upominki dla każdego. Przykładowa tematyka konkursów:
 - tworzenie własnej koszulki,
 - wyścigi robotów po torze w kształcie parku,
 - zaprojektowanie najładniejszego znaczka lub magnesu,
 - zaprogramowanie robotów po torze w dowolnym kształcie,
 - najładniejszy przedmiot wykonany z gliny,
 - modelowanie własnych okularów VR.



Stanowisko wirtualnej rzeczywistości i tworzenia VR

- Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- Φ Korzyści: zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa podczas korzystania z wirtualnej rzeczywistości, pobudzenie wyobraźni dziecka, wykorzystanie nowoczesnego sprzętu i aplikacji, możliwość obejrzenia wyjątkowych miejsc, zwierząt, poznanie historii.
- Φ Opis (wirtualna rzeczywistość): dzięki 8 okularom VR i 2 Oculus Go dzieci mogą obejrzeć filmy lub przenieść się do wirtualnego świata dinozaurów. Nie zabraknie także najlepszych aplikacji VR dla dzieci: m.in. sterowanie orłem w przestworzach za pomocą ruchów głowy, czy lot statkiem z gwiazdnych wojen.
- Φ Opis (tworzenie VR): dzieci mogą także stworzyć własne kartonowe okulary VR. Otrzymują elementy do złożenia, po krótkim instruktażu składają swoje okulary, przyozdabiają je i sprawdzają bezpieczne aplikacje i filmy edukacyjne.



Stanowisko programowania z robotami

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: nauka jasnego wyrażania swoich oczekiwań, poczucie sprawstwa, nauka logicznego myślenia, rozwijanie umiejętności konsekwentnego dążenia do celu, nauka cierpliwości i wytrwałości, rozwija twórcze myślenie i szukania nowych rozwiązań.
- ⊕ Opis: wprowadzenie dziecka w świat programowania z 6 robotami Ozobot. Za pomocą flamastrów (lub programując na tablecie) dzieci mogą w prosty sposób napisać swój pierwszy program. Robot rozpoznaje odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podąża ich śladem. Nieograniczone możliwości programowania robota po torze np. w kształcie szkoły, projektując cykl rozwojowy płazów czy programując drogę ze szkoły do domu.



Stanowisko bezpiecznych aplikacji

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: aplikacje edukacyjne rozwijają m.in. spostrzegawczość, uczą liczenia, odmierzania czasu, zaspokajają ciekawość dzieci, chęć poznawania nowych kultur i miejsc.
- ⊕ Opis: stanowisko łączy zabawę z nauką na 6 tabletach. Dzieci poznają zasady bezpiecznego użytkowania aplikacji i Internetu. Następnie wyselekcjonowane aplikacje edukacyjne przeniosą dzieci m. in. w świat dinozaurów, na pustynię, do dżungli oraz do starożytnego Egiptu, Rzymu, czy Japonii. Nie zabraknie także aplikacji recyklingowej.



Stanowisko recyklingowej animacji komputerowej

- ⊕ Adresat: dzieci od 5 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności manualnych dziecka, pobudzenie wyobraźni dziecka, nowoczesna nauka elementów programowania, animacji poklatkowej i reżyserowania.
- ⊕ Opis: dzieci tworzą scenariusz własnego filmu o wybranej tematyce. Następnie wykonują wszystkie postacie z plasteliny lub z innych elementów oraz tworzą elementy tła. Wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa: dzieci ustawiają postacie na tle przed tabletem i robią sekwencje zdjęć postaci w różnych pozach. Następnie w specjalnej aplikacji zdjęcia są nakładane na siebie i tak powstaje film, który może być udostępniony rodzicom po pikniku.



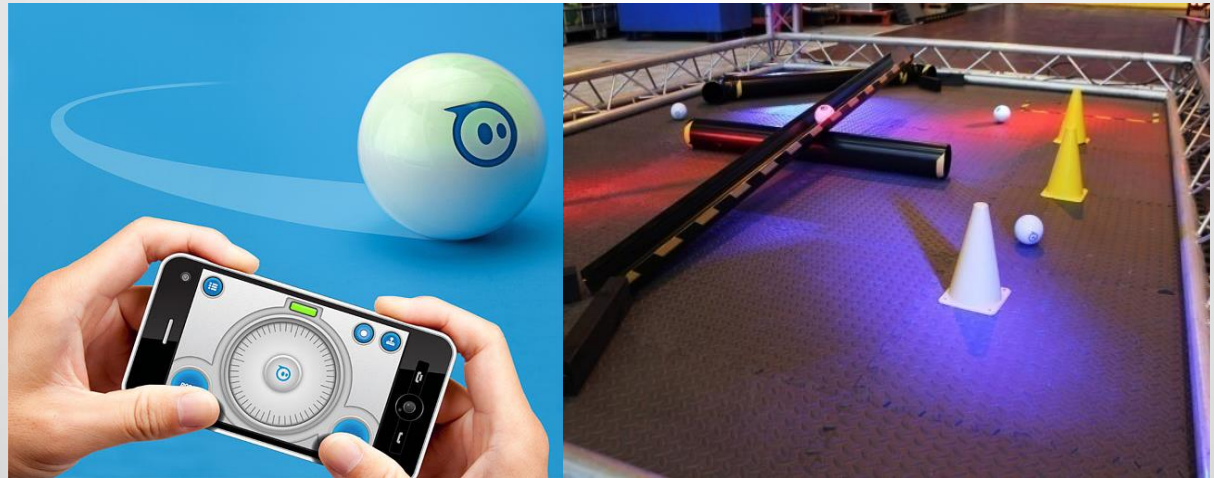
Stanowisko wyścigi robotów

- ⊕ Adresat: dzieci od 3 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności manualnych dziecka, wprowadzenie w atrakcyjny i nowoczesny temat robotyki.
- ⊕ Opis: specjalnie zaprojektowane tory dla robotów w tematyce parku miejskiego lub fabryki, po których dzieci poruszają się zdalnie sterowanymi robotami. Zadaniem dzieci jest przeprowadzanie robota od startu do mety po stworzonym labiryncie. Intuicyjne sterowanie oraz chęć sprawdzenia własnych umiejętności przyciąga każde dziecko.



Stanowisko robota kulistego

- ⊕ Adresat: dzieci od 6 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: poprawa zdolności manualnych dzieci, nauka tworzenia i programowania.
- ⊕ Opis: 2 roboty kuliste z mechanizmem żyroskopowym na specjalnym torze przeszkód. Dzieci mają wpływ na układ przeszkód dla robota na torze, następnie uczą sterować się nim przy pomocy aplikacji mobilnej. Starają się pokonać każdą przeszkodę, skaczą robotem na specjalnych rampach, jeżdżą tunelami lub slalomem pomiędzy przeszkodami.



Stanowisko wybijania znaczków lub magnesów

- ⊕ Adresat: dzieci od 3 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój umiejętności plastycznych, pełne uczestnictwo dzieci w procesie tworzenia przedmiotów.
- ⊕ Opis: dzieci mogą same projektować i wykonywać znaczki lub magnesy, a następnie układać wszystkie elementy na maszynie i same go wybić, by w końcu zabrać je ze sobą do domu. Istnieje możliwość przygotowania serii zmian godła Polski na przestrzeni wieków lub znaków recyklingowych.



Stanowisko ceramiki i medali w glinie

- Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- Φ Korzyści: rozwój motoryki małej, doskonalenie umiejętności napinania i rozluźniania mięśni, ćwiczenia ruchu nadgarstka, przedramienia i ramienia, rozwijanie kreatywności, rozwój obu półkul mózgowych.
- Φ Opis (ceramika): dzieci na tabletach, w specjalnej aplikacji wykonują naczynia na kole garncarskim. Malują je, przyozdabiają i wystawiają na wirtualnej aukcji, za co otrzymują punkty. Następnie dzieci otrzymują glinę szybkoschnącą i tworzą prawdziwe przedmioty z gliny, które potem zabierają do domu.
- Φ Opis (medale w glinie): istnieje także możliwość wykonania specjalnych odlewów (np. z patriotami, robotami, znakami recyklingowymi), którymi dzieci będą wybijały medale pamiątkowe na glinie.



Stanowisko drukowania w technologii 3D

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności projektowania przestrzennego, pobudzanie wyobraźni dziecka, poznanie zaawansowanego sprzętu do druku 3D, rozbudzanie u dzieci architektonicznych pasji.
- ⊕ Opis: na początku następuje prezentacja urządzenia i technologii drukowania w 3D. Potem dzieci wybierają kształt do drukowania z dostępnych (np. postacie z bajek, diamenty, zwierzęta, itp.) i następuje drukowanie przedmiotu. Po wydrukowaniu dzieci dołączają do przedmiotu zawieszkę i zabierają własne modele do domu.



Doświadczenie

- ⊕ **kilkanaście lat doświadczeń** związanych z organizacją imprez plenerowych dla dzieci
- ⊕ doświadczenie we współpracy z agencjami eventowymi, dużymi firmami, organizacjami pozarządowymi i jednostkami samorządu terytorialnego **w Polsce i zagranicą**
- ⊕ wyspecjalizowana kadra animatorów, z przygotowaniem pedagogicznym
- ⊕ **profesjonalne scenariusze** zabaw edukacyjnych łączących świat wirtualny z realnym
- ⊕ eksperci z dziedziny nowych technologii i bezpieczeństwa dzieci w sieci
- ⊕ doświadczenie w organizacji warsztatów, spotkań i lekcji **dla dzieci już od 3 roku życia**
- ⊕ doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą ze specjalnymi potrzebami
- ⊕ **kreatywne podejście do młodego człowieka**

Współpraca



MINISTERSTWO
ROZWOJU
REGIONALNEGO



Ministerstwo Rodziny,
Pracy i Polityki Społecznej



FIO
FUNDACJA INICJATYW
OBYWATELSKICH



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



FUNDACJA
ROZWOJU
SPOŁECZEŃSTWA
INFORMACYJNEGO



EDIPRESSE
POLSKA



Spirit of Wonder
Pentel



McDonald's



EBD
EUROPEAN BUSINESS DIALOGUE



boprojekt
PRACOWNIA PROJEKTOWA

Cheil



SAMSUNG



GO
GOCLEVER
INFINITE INVENTION



OVERMAX
Your electronic world



fingerprint



Da Vinci
LEARNING



miasto
DZIECI.pl



Qlturka.pl
dziecko i kultura



ego
dziecka.pl



tu bije serce
stolicy



CONCORDIA
DES IGIN



MiniMini+



buliba



MEBLE
PUZZLE

Art-Magazyn

Kontakt



Grzegorz Majsterek

grzegorz.majsterek@gmsinnowacje.pl

telefon: 501 615 935

GMS Innowacje Sołodki Majsterek Sp. J.

biuro@gmsinnowacje.pl

www.gmsinnowacje.pl