



Odkrywcy Nowych Technologii

Oferta warsztatów dla dzieci w wieku 6-14 lat



90% dzieci biernie korzysta z Internetu.*

GMS Innowacje uczy dzieci mądrze
i kreatywnie wykorzystywać nowe
technologie.

** badanie EU Kids Online 2018*

Organizacja pracy

Oferujemy unikalne w Polsce warsztaty w tematyce racjonalnego wykorzystania nowych technologii. Naszymi celami szkoleniowymi jest kreowanie zainteresowań dzieci, wprowadzanie w tematykę zawodów przyszłości (np. projektant 3D) oraz kładzenie nacisku na bezpieczeństwo dzieci w nowoczesnym świecie.

Dzięki niemalże 20-letniemu doświadczeniu związanego z organizacją warsztatów oraz pikników naukowych, potrafimy w pełni zaangażować dzieci w zabawę i edukację (aktywne uczestnictwo).

Zajęcia prowadzone są przez wyspecjalizowaną kadrę pasjonatów nowych technologii, z przygotowaniem pedagogicznym. Dostarczamy do szkół pełne wyposażenie warsztatów.

Czas trwania warsztatów: 2 godziny dydaktyczne z przerwą.

Cennik warsztatów

- ⊕ Animacja poklatkowa – 28 zł / uczeń
- ⊕ Ceramika online i offline – 30 zł / uczeń
- ⊕ Charakteryzacja – 25 zł / uczeń
- ⊕ Ekologia w czasach technologii – 28 zł / uczeń
- ⊕ Młodzi architekci i druk 3D – 30 zł / uczeń
- ⊕ Programowanie z robotami – 25 zł / uczeń
- ⊕ Projektowanie i wybijanie znaczków/magnesów – 28 zł / uczeń
- ⊕ Wirtualna rzeczywistość – 33 zł / uczeń
- ⊕ Zostań botanikiem – 25 zł / uczeń

Animacja poklatkowa

- Φ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-13 lat.
- Φ Korzyści: rozwój zdolności manualnych dziecka, pobudzenie wyobraźni dziecka, nauka animacji poklatkowej i reżyserowania, nauka pracy w grupie z podziałem na role.

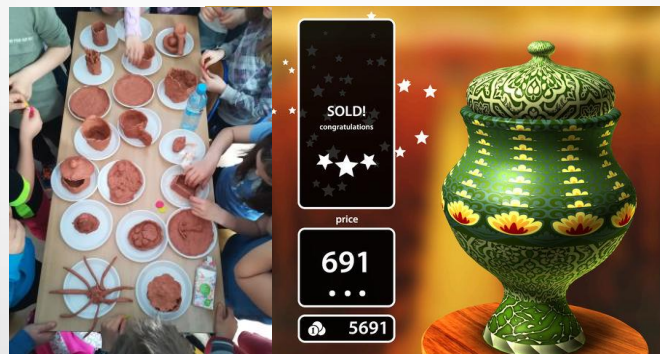
- Φ Jak przebiega warsztat:
 1. Historia filmu i animacji – prelekcja.
 2. Pokaz gotowych animacji.
 3. Praca w grupach: scenarzyści, charakteryzatorzy, operatorzy, reżyserzy, montażyści.
 4. Tworzenie postaci.
 5. Nagrywanie animacji.
 6. Prezentacja efektów pracy.

- Φ Kontynuacja: filmy będą udostępnione klasie po warsztatach.



Ceramika on-line i offline

- ⊕ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-13 lat.
- ⊕ Korzyści: rozwój motoryki małej, doskonalenie umiejętności napinania i rozluźniania mięśni, ćwiczenia ruchu nadgarstka, przedramienia i ramienia, rozwijanie kreatywności, rozwój obu półkul mózgowych, ćwiczenia logopedyczne.
- ⊕ Jak przebiega warsztat:
 1. Ceramika – mini-wykład.
 2. Przygotowywanie modeli ceramicznych z wykorzystaniem tabletów.
 3. Wirtualne aukcje wykonanych prac.
 4. Przygotowanie modeli ceramicznych z wykorzystaniem gliny szybkoschnącej.
 5. Prezentacja wykonanych prac.
- ⊕ Kontynuacja: dzieci zabierają do domu własne naczynia gliniane.



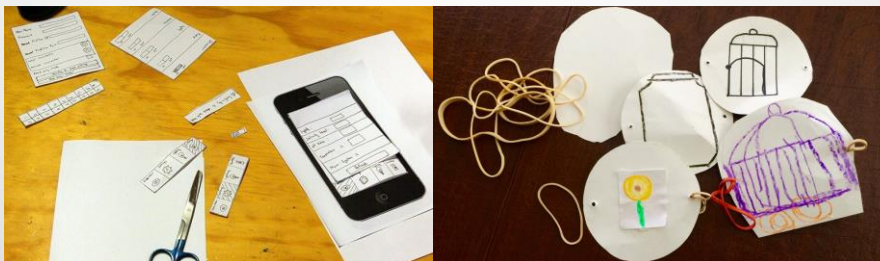
Charakteryzacja

- Φ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-12 lat.
- Φ Korzyści: rozwój kreatywności, wyobraźni i twórczego myślenia.
- Φ Jak przebiega warsztat:
 1. Charakteryzacja – co to takiego? Poznajemy świat charakteryzacji.
 2. Przykładowe realizacje – część pokazowa.
 3. Face Chart, czyli tworzenie własnych pomysłów.
 4. Nowa technologia w charakteryzacji – testowanie aplikacji.
 5. Porównanie wykonanych prac.
- Φ Kontynuacja: dzieci zdobywają wiedzę na temat charakteryzacji. Poznana aplikacja umożliwi im kreowanie siebie jako zupełnie innej postaci.



Ekologia w czasach technologii

- ⊕ Adresat: dzieci w wieku 10-14 lat.
- ⊕ Korzyści: nauka o zmianach klimatycznych, rozwój myślenia projektowego, doskonalenie umiejętności pracy w grupie, ćwiczenia obserwacji przestrzeni wokół siebie, rozwijanie kreatywności, budowanie poczucia sprawczości i postaw obywatelskich.
- ⊕ Jak przebiega warsztat:
 1. Zmian klimatyczne – co już o nich wiemy i jak technologia wpływa na klimat?
 2. Obserwacja najbliższego otoczenia i zidentyfikowanie problemów w nim występujących.
 3. Przedstawienie metody pracy „design thinking”.
 4. Podział na grupy i wybór problematyki, którą będziemy się zajmować.
 5. Prototypowanie.
 6. Konkurs na najbardziej innowacyjne rozwiązanie.
- ⊕ Kontynuacja: dzieci mogą wdrażać w życie swoje pomysły, a także szerzyć wiedzę na temat najnowszych rozwiązań ze świata technologii.



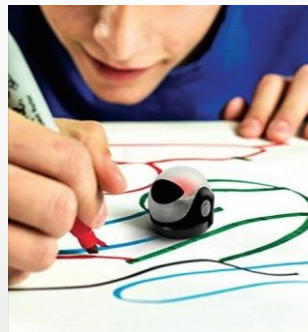
Młodzi architekci i druk 3D

- ⊕ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-14 lat.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności projektowania przestrzennego, pobudzanie wyobraźni dziecka, poznanie zaawansowanego sprzętu do druku 3D, rozbudzanie u dzieci architektonicznych pasji.
- ⊕ Jak przebiega warsztat:
 1. Zastosowanie druku 3D – prelekcja.
 2. Zaprezentowanie działania drukarek 3D.
 3. Nauka obsługi oprogramowania do projektowania przestrzennego.
 4. Przygotowanie własnych modeli w programie.
 5. Wydruk modeli na drukarkach 3D.
- ⊕ Kontynuacja: dzieci otrzymają modele wydrukowane w 3D, które wcześniej zaprojektują.



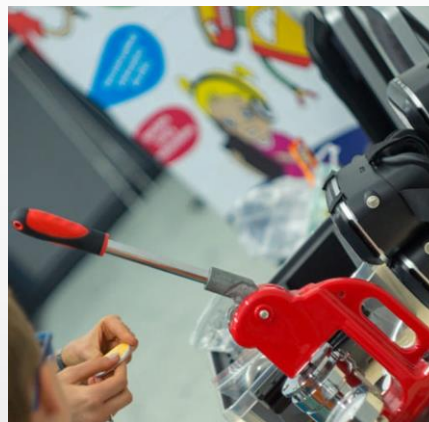
Programowanie z robotami

- Φ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-12 lat.
- Φ 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.
- Φ Jak przebiega warsztat:
 1. Programowanie z wykorzystaniem robotów – prelekcja.
 2. Przygotowanie prostej sekwencji kodów z wykorzystaniem szablonów, flamastrów i robotów.
 3. Przygotowanie złożonej sekwencji kodów.
 4. Opracowanie własnych kodów programowania.
 5. Zaprezentowanie efektów kodowania z wykorzystaniem robotów typu Ozobot.
- Φ Kontynuacja: zdobycie wiedzy na temat programowania i rozbudzenia zainteresowania.



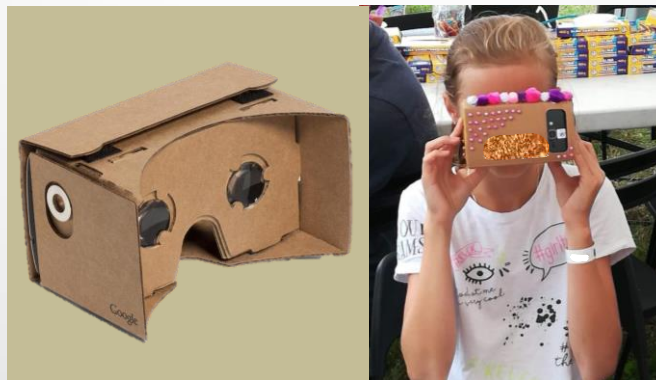
Projektowanie i wybijanie znaczków / magnesów

- Φ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-12 lat.
- Φ Korzyści: rozwój umiejętności plastycznych, pełne uczestnictwo dzieci w procesie tworzenia przedmiotów.
- Φ Jak przebiega warsztat:
 1. Bezpieczeństwo w Internecie i nie tylko - prelekcja
 2. Pokaz działania pras do znaczków/magnesów.
 3. Opracowywanie projektów własnych znaczków/magnesów.
 4. Wybijanie własnych znaczków/magnesów.
- Φ Kontynuacja: dzieci zabierają do domu własnoręcznie wykonane znaczki.



Wirtualna rzeczywistość

- Φ Adresat: dzieci w wieku 10-14 lat.
- 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 Jak przebiega warsztat:
 1. Oszukują Twój mózg – prelekcja połączona z ćwiczeniami.
 2. Zasady bezpieczeństwa z wirtualną rzeczywistością – mini-wykład + ćwiczenie.
 3. Zbuduj swoje własne google VR i sprawdź jak to działa,
 4. W świecie bezpiecznych aplikacji VR – zabawa z użyciem googli VR.
- Φ Kontynuacja: własnoręcznie wykonane okulary VR dzieci zabierają ze sobą do domów.



Zostań botanikiem

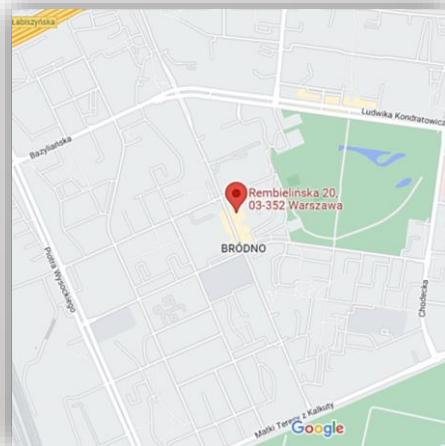
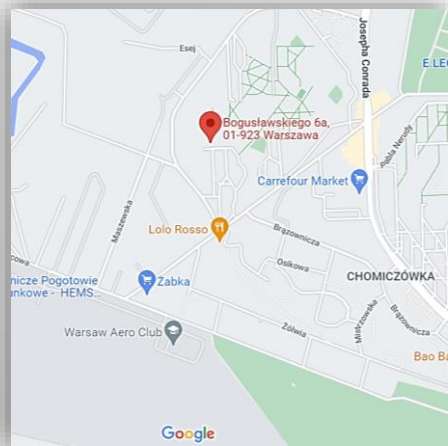
- ⊕ Adresat: dzieci w wieku 6-9 lat i 10-12 lat.
- ⊕ Korzyści: zapoznanie z florą polskich lasów (krzewy i drzewa), nauka pracy w grupie z podziałem na role, wykorzystanie nowych technologii w kontakcie z naturą.
- ⊕ Jak przebiega warsztat:
 1. Polska flora – wykład.
 2. Praca z użyciem liści i aplikacją edukacyjną – odkrywanie flory w Polsce.
 3. Pokaz działania mikroskopów elektronicznych.
 4. Odkrywanie struktury liści i przedmiotów pod mikroskopem.
- ⊕ Kontynuacja: spacer z rodzicami po parku miejskim lub lesie.



Zapraszamy uczniów szkół podstawowych klasy I-VIII do
naszych Klubów „FAN Innowacji”!

Zajęcia opisane w ofercie mogą odbyć się w naszych Klubach:

- ⊕ Warszawa Bielany, ul. Bogusławskiego 6a,
- ⊕ Warszawa Targówek, ul. Rembielińska 20.



Kluby „FAN Innowacji”

GMS Innowacje

Współpraca



Ministerstwo Rodziny,
Pracy i Polityki Społecznej



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



Cheil



Art-Magazyn

Kontakt



Grzegorz Majsterek

grzegorz.majsterek@gmsinnovacje.pl

telefon: 501 615 935

GMS Innowacje Sołodki Majsterek Sp. J.

biuro@gmsinnovacje.pl

www.gmsinnovacje.pl

Dziękujemy za uwagę
i zapraszamy!

