

Projekt "Programista z klasą"

Super User / Kategoria: [Artykuły strona główna](#) / Utworzono: 30 sierpień 2018 / Odsłony: 6994



O PROJEKCIE

Projekt Programista z Klasą to projekt realizowany przez Wyższą Szkołę Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, współfinansowanego przez Unię Europejską w okresie od 28.07.2017 26.01.2020. Warto dodać, że projekt WSliZ został oceniony najlepiej wśród wszystkich złożonych propozycji z całej Polski, w ramach unijnego konkursu.

Cel projektu jest zwiększenie kompetencji w zakresie programowania w grupie docelowej:

- 329 nauczycieli edukacji publicznej,
- 22 osoby dorosłe,
- 2457 uczniów klas 1-3
- Szkoleniami zostanie objętych w sumie 3119.

Planowane działania w projekcie to:

- 16 – godzinne szkolenia dla nauczycieli,
- szkolenie w formule blended-learning dla przedstawicieli bibliotek i domów kultury,
- 30 – godzinne zajęcia lekcyjne dla uczniów.

Platforma e-learningowa e-wsiz.edu.pl będzie służyła wsparciem podczas realizacji szkoleń oraz podczas indywidualnej nauki. Ponieważ platforma jest dostępna bezpłatnie dla każdej osoby chcącej się uczyć, materiały wypracowane w projekcie będą docelowo dostępne dla wszystkich zainteresowanych tematyka programowania. Na platformie znajdują się (lub zostaną umieszczone w najbliższej przyszłości):

- biblioteczka materiałów dydaktycznych
- baza testów elektronicznych weryfikujących indywidualnie wiedzę użytkowników,
- forum wymiany pomysłów na nowe programy nauczania oraz zadania,
- narzędzia do komunikacji synchronicznej i asynchronicznej.

Główne korzyści dla uczestników projektu

- ponad 10 tys., godzin wsparcia trenerów dla nauczycieli (trener, animator, trener nauczyciel, prelegent – webinarium),
- doradztwo przez cały okres zajęć pozalekcyjnych dla uczniów (22 miesiące)
- dostęp do platformy edukacyjnej,
- sprzęt informatyczny przekazany nauczycielom i do szkół w ramach projektu,
- bezpłatne materiały edukacyjne dla nauczycieli i osób dorosłych biorących udział w szkoleniu,
- gry planszowe przekazane do szkół w ramach projektu.