

2020 Małopolski Festiwal
PROGRAMOWANIA
Małopolska - GRAMY!!!

Publikacja podsumowująca

PROJEKT REALIZOWANY PRZY WSPARCIU FINANSOWYM WOJEWÓDZTWA MAŁOPOLSKIEGO.

SPIS TREŚCI:

1. Od festiwalu do festiwalu - IV edycja MFP na tle poprzednich edycji Festiwalu "Małopolska koduje".
2. IV edycja MFP w liczbach.
3. Maraton Minecraft.
4. „Szkoła przyszłości” - warsztaty dla uczniów.
5. Konkurs „Małopolska w Minecraft” dla uczniów małopolskich szkół podstawowych.
6. Konferencja „Cyfrowe światy. Symulacje i modelowanie w grach komputerowych i nie tylko”.
7. Partnerzy.
8. Podziękowania.

OD FESTIWALU DO FESTIWALU

– IV EDYCJA MFP NA TLE POPRZEDNICH EDYCJI FESTIWALU

„MAŁOPOLSKA KODUJE”

Małopolski Festiwal Programowania “Małopolska koduje” to przedsięwzięcie o charakterze cyklicznym promujące Małopolskę jako region innowacyjny i kreatywny, którego realizacja jest możliwa dzięki współpracy Fundacji Szkoła Medialna z partnerami zrzeszonymi w ramach Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji - szerokiego porozumienia podmiotów reprezentujących organizacje pozarządowe, uczelnie, instytucje nauki i kultury, biznes, sektor technologiczny, a stawiających sobie za cel nabywanie nowych umiejętności, stwarzanie możliwości wymiany wiedzy oraz nawiązywania nowych kontaktów biznesowych przez osoby i firmy działające w obszarach nowych technologii oraz wspieranie rozwoju nowoczesnej edukacji, opartej na świadomym i twórczym korzystaniu z technologii cyfrowych.

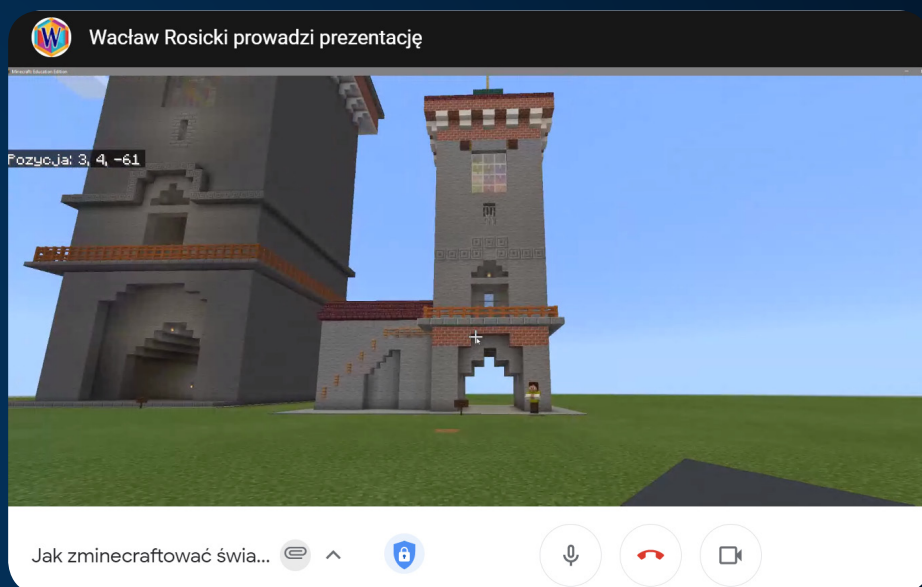
Nauka programowania to umiejętność rozwiązywania problemów, a kodowanie to język teraźniejszości i przyszłości. Ucząc się programowania uczniowie rozwijają nie tylko swoją kreatywność, ale także zdobywają umiejętności, które zapewniają lepsze rozumienie otaczającego świata i sukces w karierze edukacyjnej oraz zawodowej.

Z raportu przygotowanego przez SuperData Research wynika, że rynek gier komputerowych w 2015 roku był wart ponad 74 miliardy dolarów – z czego najwięcej - ponad 22, segment gier mobilnych. A zatem produkcja i programowanie gier to przestrzeń do kooperacji świata nauki i biznesu, a także rynek pracy. Polacy mają duże sukcesy w produkcji gier i chociaż firmy produkujące gry powstają najczęściej na bazie pasji i wiedzy ich założycieli, to ich sukcesy znajdują przełożenie na późniejsze duże zyski. Dlatego podczas tegorocznego Festiwalu “Małopolska koduje” skupiliśmy się wokół tematu kształcenia dla branży gier.

Poprzednie trzy edycje Festiwalu - 2017, 2018, 2019 r. potwierdziły duże zainteresowanie uczniów i nauczycieli tematyką programowania, robotyki i nowych technologii. Pokazały również ogromny potencjał tkwiący w obszarze synergii podmiotów reprezentujących świat nauki, edukacji, biznesu i organizacji pozarządowych na rzecz budowania nowoczesnej szkoły. Poprzez współpracę partnerów MICE Małopolski Festiwal Programowania staje się okazją do organizacji wydarzeń i spotkań technologicznych, służących m.in. pozyskiwaniu wiedzy, nawiązywaniu nowych kontaktów i promocji wykorzystania najnowszych technologii w edukacji, a co za tym idzie definiowaniu Małopolski, jako regionu otwartego na innowacyjne technologie i rozwiązania.

Nauka programowania to umiejętność rozwiązywania problemów. Ucząc się programowania uczniowie rozwijają nie tylko swoją kreatywność, ale także zdobywają umiejętności, które zapewniają lepsze rozumienie otaczającego świata i sukces w karierze edukacyjnej oraz zawodowej. W tym roku w sposób szczególny festiwalowe zadania skupiły się wokół tematyki gier i gamifikacji jako metody edukacyjnej, której potencjał nie jest jeszcze dostatecznie wykorzystany.

Do zobaczenia za rok!



IV EDYCJA MFP W LICZBACH.

Małopolski Festiwal Programowania „Małopolska koduje” odbywał się już po raz czwarty, wyjątkowo z uwagi na pandemię online i wyjątkowo na przełomie listopada i grudnia 2020 r. Niezmiennie jednak dzięki festiwalowym wydarzeniom region Małopolski stał się przestrzenią do propagowania innowacyjnych technologii i programowania w edukacji i nauce, ze szczególnym uwzględnieniem gier i gamifikacji, zgodnie z hasłem przewodnim „Małopolska - gramy!”.

Festiwal swoim zasięgiem objął nie tylko całą Małopolskę, bo festiwalowe wydarzenia, w tym szczególnie konferencja naukowa realizowana zdalnie, pozwoliły na uczestnictwo wszystkim osobom zainteresowanym tematyką nowych technologii i programowania. Jak co roku, festiwal powstał na gruncie kooperacji Fundacji Szkoła Medialna z partnerami Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji, którzy otworzyli wirtualne drzwi realizując festiwalowe wydarzenia, promując w ten sposób ideę nowoczesnej edukacji, której najważniejszym sensem jest przygotowywanie dzieci i młodzieży do świadomego i kreatywnego współtworzenia nowoczesnego społeczeństwa oraz rozwój przedsiębiorczości i kompetencji mieszkańców regionu. Wspólnie pracujemy na rzecz lepszej, nowoczesnej i kreatywnej edukacji.

A oto Małopolski Festiwal Programowania „Małopolska koduje” 2020 w liczbach:

20
WARSZTATÓW
DLA UCZNIÓW

130
PRAC
KONKURSOWYCH

201
UCZESTNIKÓW
KONKURSU

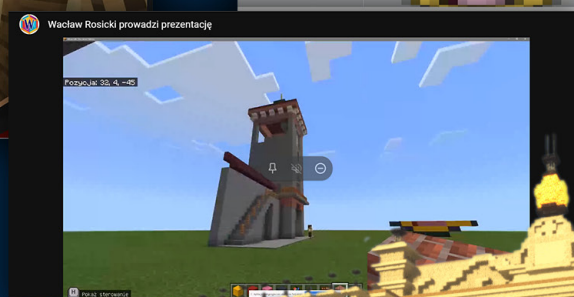
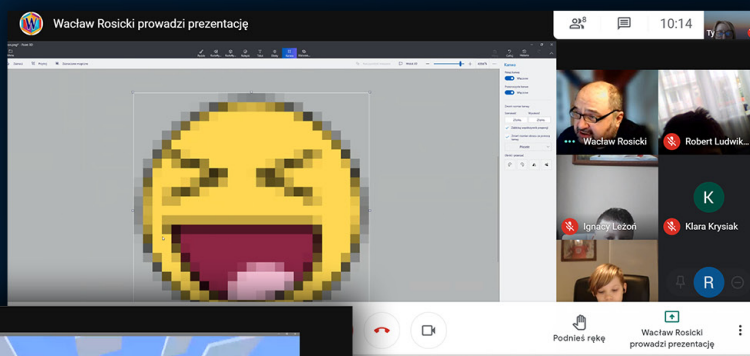
1200
MINUT
PROGRAMOWANIA

18
PARTNERÓW

MARATON Minecraft

Niezwykłą przygodą dla uczniów szkoły podstawowej był Maraton Minecraft. Uczniowie w grupach wiekowych klas 1-3 i 4-8 udali się w podróż w kosmiczny świat Minecrafta, zgłębiając tajniki fizyki, matematyki i astronomii. W ramach Małopolskiego Festiwalu Programowania Małopolska Koduje 2020 spotkaliśmy się na specjalnie przygotowanym serwerze i trzech autorskich mapach. Zwiedzaliśmy planety Układu Słonecznego, wspólnie zbudowaliśmy bazę na Marsie, weszliśmy w zbroję średniowiecznego rycerza, a na zakończenie przez labirynt uczniowie uciekli w świat nauki. Dużą atrakcją były odwzorowane w kosmicznym świecie Minecrafta małopolskie zabytki jak Kościół Mariacki. Wszystko to przy akompaniamencie przeróżnych parkurów, zagadek, quizów i zabaw.

Maraton Minecraft dla najmłodszych uczniów został zorganizowany stacjonarnie w Da Vinci Publicznej Szkole Podstawowej w Krakowie, która jest szkołą modelową Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji. Starsi uczniowie wzięli udział w Maratonie online. Zarówno najmłodszy jak i starsi budowniczy świetnie się bawili, a finałem naszej zabawy i nauki w świecie Minecraft był udział uczniów z klas 4-8 w festiwalowym konkursie programistycznym. Konkurs polegał na zbudowaniu w grze Minecraft miejsc, obiektów, zabytków kultury, przyrody i architektury charakterystycznych dla Małopolski. Prace konkursowe możemy oglądać w specjalnej galerii konkursowej.



Celem zajęć było poznanie informacji i ciekawostek związanych z planetami Układu Słonecznego, pogłębianie i rozwijanie wiedzy z matematyki, fizyki i astronomii, a przede wszystkim rozwijanie myślenia komputacyjnego, doskonalenie umiejętności logicznego myślenia, kooperacji i współpracy w grupie poprzez grę na serwerze i mapach Minecraft.

Na Maraton złożyło się 20 warsztatów, w których wzięło udział ponad 100 uczniów z klas 1-8 szkoły podstawowej.

W kolejnych edycjach Festiwalu zwracamy się także do nauczycieli, dedykując im ciekawe materiały edukacyjne. Stąd pomysł opracowania i opublikowania scenariuszy zajęć realizowanych w ramach Maratonu Minecraft, które stanowią gotowy plan lub inspirację do wykorzystania gry podczas lekcji. Scenariusz zajęć dla uczniów z klas 1-3 to "Kosmiczna przygoda w świecie Minecraft", natomiast nauczycielom uczącym w klasach starszych dedykujemy scenariusz zajęć "Kosmiczny świat fizyki i astronomii na mapach Minecraft".



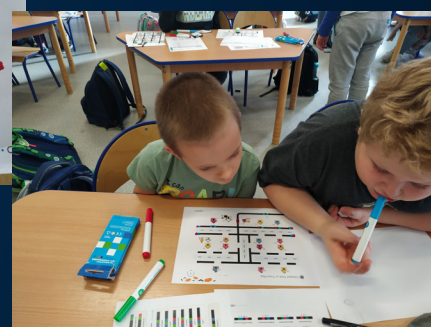
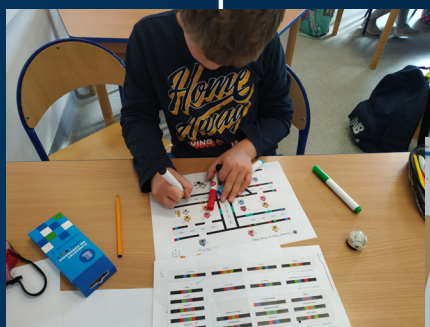
„SZKOŁA PRZYSZŁOŚCI” – WARSZTATY DLA UCZNIÓW.

„Szkoła przyszłości” to moduł w ramach Małopolskiego Festiwalu Programowania nastawiony na dzielenie się wiedzą i dobrymi praktykami w zakresie programowania i robotyki. To wydarzenia, zajęcia otwarte i pokazy organizowane przez podmioty działające w obszarze nowych technologii, nauczania programowania oraz robotyki z terenu Małopolski. Do projektu podczas każdej edycji Festiwalu zaproszone zostają instytucje, firmy, uczelnie, szkoły, instytucje kultury i nauki, w tym biblioteki i domy kultury, które w swoich siedzibach organizują zajęcia otwarte dla dzieci i młodzieży. W tym roku podmioty te organizowały szereg wydarzeń online dedykowanych dla uczniów i nauczycieli. Szczególnym wydarzeniem były warsztaty dla uczniów zorganizowane w szkole modelowej MICE, w ramach których uczniowie zgłębiali tajniki programowania. Najmłodszy uczniowie z klas 1-2 wzięli udział w stacjonarnych zajęciach i poznawali podstawy programowania z pomocą edukacyjnego robota Ozobota. Wykorzystując kolorowe kody, jako komendy dla robota, dzieci programowały jego ruchy na specjalnie przygotowanych planszach. Kreatywne zajęcia z sympatycznym robotem pozwoliły uczniom odkryć smak nieskończonych możliwości programowania.

Starsi uczniowie z klas 3-7 wzięli udział w zajęciach on-line z wykorzystaniem gry Minecraft.

Warsztaty pod tytułem “Jak zmincraftować świat? - czyli o tym, jak wykonać imponująco wyglądające budowle w Minecraft przygotowane zostały z myślą o miłośnikach Minecrafta, ale także o wszystkich, którzy lubią przygody z grafiką i obrazem.

W zajęciach udział wzięło ponad 100 uczniów z klas 1-7 szkoły podstawowej.



KONKURS

„MAŁOPOLSKA W MINECRAFT”

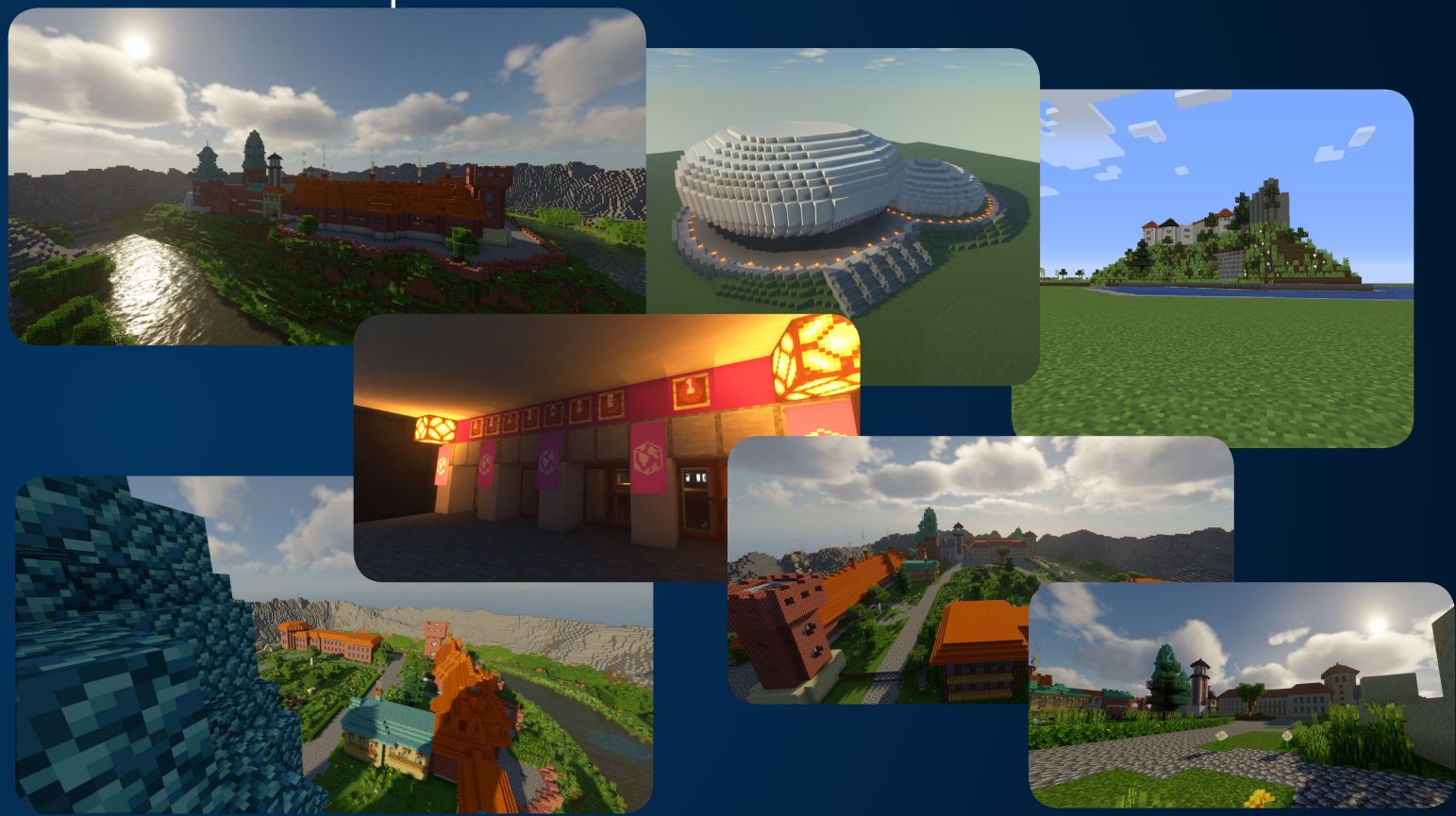
W ramach tegorocznej edycji Festiwalu uczniów klas 4-8 szkół podstawowych z Małopolski zaprosiliśmy do udziału w Konkursie pt. „Małopolska w Minecraft”.

Konkurs polegał na zbudowaniu w grze Minecraft miejsc, obiektów, zabytków kultury, przyrody i architektury charakterystycznych dla Małopolski.

Konkurs potwierdził ogromną kreatywność młodych budowniczych, dużą wyobraźnię, ale także znajomość i umiejętność posługiwania się nowymi technologiami. W konkursie wzięło udział indywidualnie lub w zespołach 201 uczestników. Na konkurs wpłynęło 135 prac, a ich poziom był bardzo wysoki. Jury stanęło przed trudnym zadaniem wyboru laureatów. Po długich i burzliwych obradach, wyłoniono zwycięzców:

ZWYCIĘZCY!

Miejsce 1	Szymon Sadkowski, Hubert Pilch, Mikołaj Gorczyca	Szkoła Podstawowa nr 1 im. Stanisława Jachowicza w Bochni	praca Wawel
Miejsce 2	Mieszko Rosicki, Aleksander Piotrowski, Wojciech Cichy	Da Vinci Publiczna Szkoła Podstawowa w Krakowie	praca Tauron Arena
Miejsce 3	Tomasz Łątka	Szkoła Podstawowa nr 8 im. K. K. Baczyńskiego w Tarnowie	praca Zamek w Niedzicy

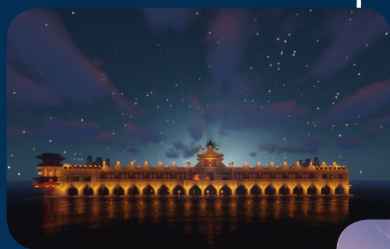


WYRÓŻNIENIA

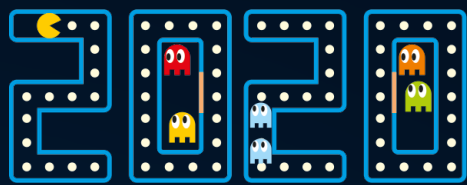
Bartosz Kłósek, Kacper Uczkiewicz	Szkoła Podstawowa nr 1 im. Stanisława Jachowicza w Bochni	Sukiennice Krakowskie,
Kornel Stec	Szkoła Podstawowa nr 1 im. Stanisława Jachowicza w Bochni	Kościół Mariacki w Krakowie,
Dawid Wiśniewski, Franciszek Zienkowski, Antoni Synowiec	Szkoła Podstawowa nr 1 im. Stanisława Jachowicza w Bochni	Sukiennice Krakowskie,
Aleksandra Krysa, Karol Kopacz, Gabriela Rakoczy	Zespół Szkół Gminnych w Łączycy im. Marii Skłodowskiej Curie	Barbakan
Bańbuła Hubert, Malago Aleksander, Dukała Karol	Publiczna Szkoła Podstawowa im. Św. W. Pallottiego	Kopalnia Soli w Wieliczce,
Kościelniak Bartek	Publiczna Szkoła Podstawowa im. Św. W. Pallottiego	Plac Centralny,
Miłosz Jabłoński	Szkoła Podstawowa nr 18 im. Świętej Anny w Krakowie	Smok Wawelski,
Adam Kot, Szymon Chyla, Witold Tętnowski	Szkoła Podstawowa nr 33 w Krakowie	Barbakan,
Tymon Obirek, Miłosz Obirek	Społeczna Szkoła Podstawowa nr 3 STO w Krakowie	Kopiec Kościuszki,
Tomasz Kasperczyk	Da Vinci Publiczna Szkoła Podstawowa w Krakowie	Rynek Główny w Krakowie

Wszystkim uczestnikom gratulujemy!

Prace konkursowe można zobaczyć w specjalnej galerii konkursowej na stronie internetowej Festiwalu: <https://malopolskakoduje.pl/galeria-prac-konkursowych/>



KONFERENCJA

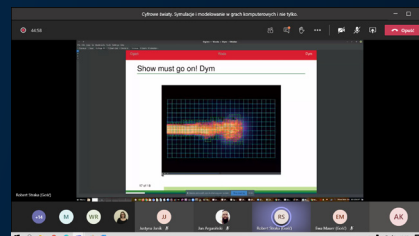
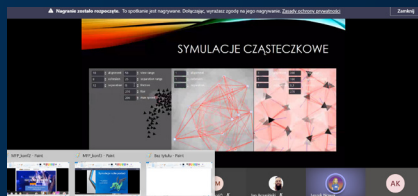
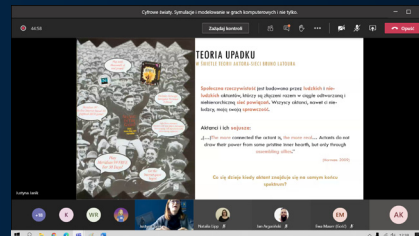
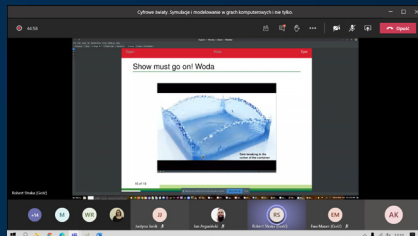
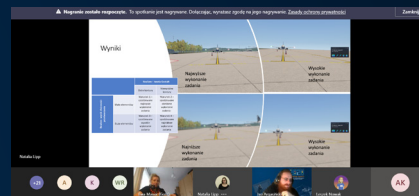
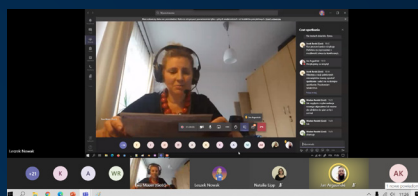
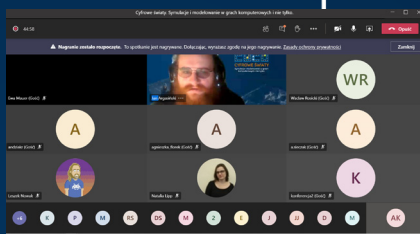


CYFROWE ŚWIATY

Symulacje i modelowanie w grach komputerowych i nie tylko.

i modelowanie w grach komputerowych i nie tylko”. Temat tworzenia, w tym modelowania i programowania gier jest naukowo interesujący, ale i jednocześnie bardzo szeroki - atrakcyjny dla ludzi zajmujących się fizyką, VR i AR, sztuczną inteligencją, ale też dla grafików i twórców gier zarówno edukacyjnych, jak i rozrywkowych, w których wykorzystuje się przecież całe bogactwo różnych symulacji i modeli. W ramach konferencji, której potencjał i prestiż zbudowały wybitne autorytety naukowe i praktycy z branży gier udało nam się pokazać możliwości związane z zagadnieniem gier, także w zakresie kreowania przyszłości edukacyjnej uczniów i studentów oraz rynku pracy. Podobnie jak w roku ubiegłym konferencja stała się płaszczyzną prezentacji technologii i wymiany doświadczeń uznanych autorytetów naukowych oraz ważną inicjatywą integrującą świat nauki, edukacji i biznesu wokół tematu produkcji, modelowania i programowania gier, które stają się istotnym narzędziem edukacji i nauki, także w dorosłym życiu, służąc m. in. do doskonalenia kompetencji zawodowych i kształcenia kompetencji kluczowych przyszłych uczestników rynku pracy. Udział w Konferencji wzięli uczniowie szkół średnich, studenci, pracownicy naukowcy oraz przedstawiciele biznesu związanego z technologią i produkcją gier.

W ramach tegorocznego Festiwalu we współpracy z krakowskimi uczelniami i sektorem kreatywnym promującym technologię gier komputerowych zorganizowaliśmy trzecią już festiwalową Konferencję naukową w Zakładzie Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego pt. „Cyfrowe światy. Symulacje



Podobnie jak w latach ubiegłych konferencja stała się płaszczyzną prezentacji technologii i wymiany doświadczeń uznanych autorytetów naukowych oraz zapisała się jako ważna inicjatywa integrująca świat nauki, edukacji i biznesu. W ramach konferencji odbyły się następujące wykłady i prezentacje:

Jak gry komputerowe zmieniają szkołę?

Ewa Mauer, prezes Fundacji Szkoła Medialna,
Dyrektor Da Vinci Publicznej Szkoły Podstawowej w Krakowie

Konkurs gier edukacyjnych GEEK

Beata Chodacka, wiceprezes Oddziału Małopolskiego Polskiego
Towarzystwa Informatycznego

Symulacje ruchu postaci

dr hab. Paweł Węgrzyn, Zakład Technologii Gier; Wydział
Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej; Uniwersytet Jagielloński

Symulacje Fizyki i Ich Implementacja w Grach

Leszek Nowak, Zakład Technologii Informatycznych, Wydział
Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej; Uniwersytet Jagielloński

Jak realny jest wirtualny świat? Procesy wyobraźni jako moderatory relacji pomiędzy realizmem a skutecznością wykonywaniem zadań

Natalia Lipp, Instytut Psychologii Stosowanej; Wydział
Zarządzania i Komunikacji Społecznej; Uniwersytet Jagielloński

Gra w życie, gra w świat – o urodzie i (wybranych) zastosowaniach automatów komórkowych

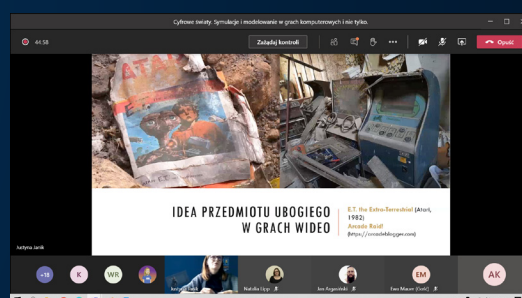
dr Jan K. Argasiński, Zakład Technologii Gier; Wydział Fizyki,
Astronomii i Informatyki Stosowanej; Uniwersytet Jagielloński

Cyfrowe ruiny. Opuszczone MMO i ich światy

dr Justyna Janik, Instytut Sztuk Audiowizualnych; Wydział
Zarządzania i Komunikacji Społecznej; Uniwersytet Jagielloński

Ogień + woda = dym, czyli o symulacjach przepływu płynów

dr Robert Straka, Katedra Techniki Ciepłej i Ochrony
Środowiska; Wydział Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej;
Akademia Górniczo-Hutnicza



PARTNERZY

Partner



Realizacja



Patroni



Partnerzy



PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy:

Urzędowi Marszałkowskiemu Województwa Małopolskiego za współpracę i wsparcie idei Małopolskiego Festiwalu Programowania “Małopolska koduje” oraz Marszałkowi Województwa Małopolskiego za objęcie patronatem Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji, której partnerzy systematycznie wspierają ideę MFP.

Partnerom Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji - szerokiemu porozumieniu podmiotów, którym bliska jest idea nowoczesnej edukacji cyfrowej za zaangażowanie, pomysły i działania, które współtworzą Małopolski Festiwal Programowania, w tym szczególnie dziękujemy:

Pani prof. dr hab. Ewie Gudowskiej-Nowak

Dziekan Wydziału Fizyki, Astronomii i Fizyki Stosowanej
Uniwersytetu Jagiellońskiego

Panu dr Janowi Argasińskiemu

Zakład Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego

Panu dr hab. Pawłowi Węgrzynowi

Prodziekan ds. infrastruktury i finansów

Pani Beacie Chodackiej

Oddział Małopolski Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Panu Maciejowi Szafarczykowi i Adamowi Białoniowi

firma HeadTrip

Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie

Redaktorowi Kamilowi Wszółkowi

z Radia Kraków za promowanie idei Małopolskiego Festiwalu w eterze

Zapraszamy do grona Partnerów MFP podczas kolejnych edycji Festiwalu wszystkie firmy i organizacje chcące wspierać ideę rozwijania kompetencji informatycznych wśród dzieci i młodzieży. To świetna okazja do rozpoczęcia współpracy z instytucjami kultury, światem edukacji, nauki i biznesu.

Serdecznie zapraszamy!