

p. Kier A. Pasiek  
DIREKTOR  
Cezary Justyński



DK2. BPS z dn. 30.09.2017

p. Główny  
10/10 31 2017  
KIEROWNIK  
Adam Pasiek

URZĘD MIASTO ŁÓDŹ  
DEPARTAMENT OBSŁUGI I ADMINISTRACJI  
WYDZIAŁ ZADANIA KONTAKT Z MIESZKAŃCAMI  
ul. Piotrkowska 104, 91-001 Łódź

08-03-2017

URZĘD MIASTO ŁÓDŹ  
BUDŻET OBYWATELSKI  
Departament Komunikacji i Relacji Publicznych  
Biuro ds. Partycypacji Społecznej  
09-03-2017  
L.dz. 700 podpis: [signature]

### FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY PROPOZYCJI ZADANIA DO BUDŻETU OBYWATELSKIEGO 2017/2018

Ldz ..... zał. .... podpis.....

Numer identyfikacyjny zadania, tzw. ID  
(wypełnia Biuro ds. Partycypacji Społecznej)

LO058

#### 1. TYTUŁ ZADANIA (do 15 wyrazów)

PROGRAMOWANIE JAKO JĘZYK PRZYSZŁOŚCI – SZKOLENIA Z PROGRAMOWANIA  
DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

#### 2. LOKALIZACJA ZADANIA,

tj. wskazanie konkretnego miejsca: ulicy z numerem albo przynajmniej rejonu ulic, terenu instytucji albo placówki, parku  
(informacje związane z daną lokalizacją można sprawdzić na mapce dostępnej przez link na stronie  
[www.lodz.pl/budzet\\_obywatelski/2018](http://www.lodz.pl/budzet_obywatelski/2018))

[Empty box for localization]

#### 2a. NUMERY EWIDENCYJNE DZIAŁEK (wypełnienie punktu nie jest konieczne)

[Empty box for identification numbers]

#### 3. RODZAJ ZGŁASZANEGO ZADANIA

- PONADOSIEDLOWE  
 OSIEDLOWE (wpisz poniżej nazwę osiedla)

[Empty box for neighborhood name]

(w przypadku braku, nazwę osiedla uzupełnia Biuro ds. Partycypacji Społecznej)

#### 4. KRÓTKI OPIS ZADANIA WRAZ Z JEGO ELEMENTAMI SKŁADOWYMI

np. ile ławek, ile i jakich drzew ma zostać uwzględnione (do 60 wyrazów)

Realizacja zadania zakłada nieodpłatną naukę programowania dla dzieci ze wszystkich (83) Szkół Podstawowych zlokalizowanych na terenie Łodzi z zapewnieniem bezpłatnego udostępnienia potrzebnych materiałów i osób odpowiedzialnych za szkolenie. Po zakończeniu realizacji zadania będzie możliwe zorganizowanie kolejnych edycji w przyszłych latach.

## 5. SZACUNKOWE KOSZTY BRUTTO ZADANIA

SKŁADOWE CZĘŚCI ZADANIA	KOSZTY SZACUNKOWE
1. Ustalenie Celu	100 000,00 zł
2. Powołanie zespołów	200 000,00 zł
3. Stworzenie planu projektów	156 400,00 zł
4. Realizacja projektów	240 000,00 zł
5. Zamknięcie projektu	100 400,00 zł
<b>ŁĄCZNIE:</b>	<b>796 800,00 zł</b>

## 6. OPIS SZCZEGÓŁOWY ZADANIA *(wypełnienie punktu nie jest obowiązkowe)*

Przykłady z całego świata pokazują, że nauka podstaw programowania jest możliwa już od wczesnych etapów nauczania i to właśnie wówczas przynosi najlepsze efekty. Choć polska podstawa programowa dla zajęć komputerowych w szkole podstawowej przewiduje lekcje dotyczące rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji z wykorzystaniem komputera, to dość rzadko sprowadzają się one do nauki programowania nawet w najprostszych językach.

Z badanie Głównego Urzędu Statystycznego wynika, że w 2015 roku 77,9% gospodarstw domowych miało w domu przynajmniej jeden komputer, a 75,8% domów posiadało internet. Umiejętności programowania pozostają od 2007 roku na niezmiennym poziomie w czasie oscylując w granicy 8,7%-9%. Natomiast widać znaczącą poprawę w rankingach dotyczących kompetencji komputerowych i programowania. Według zestawienia przygotowanego przez Hackerrank, Polska jest na 3 miejscu pod względem klasyfikacji najlepszych developerów. Polacy są najlepsi w: algorytmach (2 miejsce), tutorialach (4 miejsce), językach programowania: Shell (4 miejsce) i Ruby (5 miejsce).

Wszystkie te przesłanki wyraźnie wskazują, że dla dokonania realnego postępu w systemie edukacji konieczne jest wsparcie rozwoju umiejętności dzieci, a nie tylko wyposażenie szkół w sprzęt IT. Zatem celem, jaki stawia sobie inicjator projektu jest przeprowadzenie we wszystkich publicznych szkołach podstawowych (na terenie Łodzi jest ich aż 83) szkoleń z programowania.

Programowanie nie jest tylko nauczeniem się pisania kodu i realizowaniem programu, ale jest to zidentyfikowanie problemu i skuteczne poradzenie sobie z tym. Język jest wyłącznie narzędziem rozwiązania zidentyfikowanego problemu, zatem powyższy cel zostanie osiągnięty przez organizację zadania w 5 składowych częściach, na które składają się:

1. Ustalenie celu – 2 godziny. Spotkanie organizacyjne, na którym każda grupa (83 szkoły) określi cel, jaki będzie planowany do osiągnięcia po zakończeniu realizacji projektu
2. Powołanie zespołów – 2 godziny. Po ustaleniu celu powołane zostaną zespoły robocze, które pod nadzorem koordynatora będą pracowały nad osiągnięciem końcowego rezultatu
3. Stworzenie planu projektów – 1 godzina. Grupy robocze, wyposażone w narzędzia do pracy, wsparte przez koordynatora – szkoleniowca stworzą plan działania w zakresie zidentyfikowanego projektu i wypunktują etapy jego realizacji.
4. Realizacja projektów – 16 godzin, czyli 8 spotkań, 2 razy w miesiącu po 2 godziny przez 4 miesiące. W tym punkcie grupy robocze będą nabywały teoretyczne i praktyczne umiejętności z zakresu programowania
5. Zamknięcie projektu - 2 godziny. To etap, po którym grupy na specjalnie zwołanej konferencji zaprezentują wyniki swoich prac. Po oficjalnej części wydarzenia zostanie zorganizowana impreza dla dzieci celebrująca zakończenie projektu.

W przypadku braku miejsca, proszę dołączyć dodatkową kartkę z dokończeniem opisu.

## 7. UZASADNIENIE POTRZEBY REALIZACJI ZADANIA

Języki programistyczne nie są już domeną informatyków, a narzędziem, które pozwala uczniom rozwijać myślenie kreatywne, doskonalić umiejętności analityczne, nadążać za postępem techniki i z owoców tego postępu świadomie korzystać. Programowanie stało się – obok języka ojczystego i jednego języka obcego – trzecim językiem, który każdy człowiek powinien znać choć na podstawowym poziomie, by rozumieć otaczający go świat i zachodzące w nim zmiany.

Lista korzyści, jakie daje nauka programowania jest długa. Pozwala to lepiej zrozumieć i wykorzystać nowoczesne rozwiązania techniczne. Sprawia przez to, że uczeń nie jest biernym odbiorcą szeroko rozumianej technologii informacyjno-komunikacyjnej, ale potrafi ze zrozumieniem realizować z jej użyciem własne projekty i wykorzystywać dla własnych potrzeb. W nowoczesnym społeczeństwie brak podstawowego zrozumienia zasad działania komputerów jest odpowiednikiem analfabetyzmu i utrudnia odnalezienie się w dzisiejszych realiach. Programowanie sprzyja rozwojowi intelektualnemu i kreatywności dzieci, a także w dalszej perspektywie może ułatwić im znalezienie dobrej pracy, w różnych, niekoniecznie związanych z informatyką dziedzinach. Należy też dodać, że tworzenie oprogramowania jest jednym z filarów innowacyjnej gospodarki, przez co niesie korzyści nie tylko dla jednostek, ale całego społeczeństwa.

## 8. INFORMACJA O ZASADACH DOSTĘPNOŚCI PROPONOWANEGO ZADANIA

*(jeśli dotyczy, należy podać w jakich godzinach, dniach tygodnia czy miesiąca, korzystanie odpłatne/nieodpłatne itp.)*

Program będzie trwał pół roku. W tym czasie uczestniczenie w nim będzie nieodpłatne. W ramach realizacji programu przewiduje się, że jedno spotkanie będzie trwało 90 minut, czyli dwie godziny lekcyjne. Zadanie jest podzielone na 5 składowych części składających się na 23 godziny. Wszystkie terminy zależą od ustaleń i dostępności czasu w szkołach.

## 9. ODBIORCY/BENEFICJENCI PROPONOWANEGO ZADANIA

dzieci     młodzież     dorośli     seniorzy     rodziny

inni jacy?

Szkoły podstawowe, uczniowie, nauczyciele