

ster. A. Pysiek
K. Lutyński

RPW/124179/2017
Data: 2017-03-13

Dz. Bp. m. 3020. S. 239. 2017
URZĄD MIASTA ŁÓDZI
DEPARTAMENT OBSŁUGI I ADMINISTRACJI
WYDZIAŁ ZARZĄDZANIA KONTAKTAMI Z MIESZKAŃCAMI
Oddział ds. Informacyjno-Kancelaryjnej Osiedli Mieszkańców
Irena Działlik
13-03-2017

BUDŻET OBYWATELSKI
URZĄD MIASTA ŁÓDZI
Departament Komunikacji Społecznej i Zdrowia
Biuro ds. Partycypacji Społecznej
13-03-2017
Łódź 1295 podpis: Siniak

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

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

LO231

1. TYTUŁ ZADANIA (do 15 wyrazów)

„Nowoczesne twórcze przedszkole” - interaktywna pracownia mobilna dla każdego przedszkola.

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)

Wszystkie łódzkie przedszkola

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

3. RODZAJ ZGŁASZANEGO ZADANIA

PONADOSIEDLOWE

OSIEDLOWE (wpisz poniżej nazwę osiedla)

(w przypadku braku nazwy 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)

- Wsparcie 100% dzieci w wieku 4-6 lat uczęszczających do łódzkich przedszkoli. Dzięki doposażeniu 150 przedszkoli w 30 multidyscyplinarnych pracowni mobilnych wraz z robotami i oprogramowaniem możliwe będzie prowadzenie atrakcyjnych zajęć z programowania robotów, angażujących zabaw kształtujących umiejętności matematyczne oraz wsparcia metod obserwacji i analizowania zjawisk przyrodniczych. Pracownie mobilne wyposażone będą w oprogramowanie i gry do prowadzenia nauki języków obcych.

5. SZACUNKOWE KOSZTY BRUTTO ZADANIA

SKŁADOWE CZĘŚCI ZADANIA	KOSZTY SZACUNKOWE
1. Zakup tabletów 900 iPad Mini – (150- po jednym dla każdego przedszkola – 750 stanowić będą wyposażenie 30 mobilnych pracowni)	1180000 zł
2. Zestaw robotów Dash (5 na każdą pracownię) + maty edukacyjne - w sumie 150 robotów.	150000 zł
3. Szkolenia dla nauczycieli przedszkoli z zakresu stosowania nowoczesnych technologii.	180000 zł
4. Mobile Device Menagment + DEF 12 mc.	90000 zł
5. Etui ochronne na tablety iPad Mini	90000 zł
6. Oprogramowanie: Puppet Puls 2, ExplainEverything, iStopMotion, Green Screen	35000 Zł
7. Opracowanie materiałów szkoleniowych dla nauczycieli.	25000 Zł
8. Zestawy OSMO Genius KIT + OSMO WORDS KIT	30000 Zł
9. Ubezpieczenie	35000 zł
10. Walizka na iPady 30 sztuk.	45000 zł
11. Koordynacja projektu i mobilnością pracowni.	30000 zł
12. Dostęp do internetu i router	22500 Zł
13. Projektor multimedialny	45000 zł
14. Apple TV	22500 zł
ŁĄCZNIE:	1980000 zł

6. OPIS SZCZEGÓŁOWY ZADANIA (WYPEŁNIENIE PUNKTU NIE JEST OBOWIĄZKOWE)

„Nowoczesne twórcze przedszkole” to zespół działań, którego celem jest wprowadzenie do codziennej praktyki pracy z **dzieckiem w przedszkolu angażujących** zajęć opartych na nowoczesnych metodach kształcenia wspartych współczesną technologią informacyjną.

Intuicyjna platforma iTunesU oraz dedykowane szkolenia skierowane do **nauczycieli przedszkoli** oraz ciągłe wsparcie Certyfikowanych Trenerów/Mentorów zapewnią przygotowanie ich do organizowania zajęć edukacyjnych dla łódzkich dzieci.

Rodzice odprowadzający dziecko do łódzkiego przedszkola będą mieli pewność, że w **bezpłatnej ofercie każdego** przedszkola znajdują się aktywności dzieci kształtujące w sposób wszechstronny dziecięce talenty poprzez:

a) Nowoczesne technologie są przystosowane do dzieci, dzięki czemu te poruszają się w nich w sposób zupełnie naturalny - bez strachu, swobodnie. Maluchy porywa też świat aplikacji, które dają wiele dotąd niewyobrażalnych możliwości. Mamy aplikacje edukacyjne z wbudowanym systemem informacji zwrotnej, budujące poczucie sprawczości i własnej wartości dziecka. Ale też takie, które np. wydają zapach czy reagują na ludzki głos lub podmuch. Jeżeli dziecko poznaje świat, to możemy sobie wyobrazić, że to, co jest cyfrowe staje się dla niego bardziej atrakcyjne i dlatego chętniej po to sięga.

Na razie widać wyraźnie, że dziecięcy sposób poznawania zaczyna się przebudowywać. Dzieciaki traktują sprzęt jako taki, który powinien mieć ekran dotykowy i być mobilny. Zauważmy, że kończy się już fascynacja komputerami stacjonarnymi, które są w odczuciach dzieci nudne, drętwe i nieintuicyjne. Dlatego te maluchy, które miały kontakt z technologiami dotykowymi od małego wyrażają pewien opór w stosunku do tradycyjnych komputerów i ich zawartości.

b) Zajęcia z programowania robotów Wonderworkshop. Robotyka i komputery są coraz częściej stosowane w życiu dzieci, umiejętność kodowania oraz idąca z nią w parze kształtowana umiejętność projektowania i planowania działań staje się bardzo ważna w osiąganiu sukcesu przez uczących się. Roboty Dash i Dot są zabawne, łatwe w obsłudze i skuteczne w angażowaniu dzieci w proces edukacyjny. Ponadto programowanie ich przynosi mierzalne i obserwowalne efekty.

Pakiet edukacyjny oferuje plany lekcji do wykorzystania w pracy przedszkola. Proponowane zajęcia są interdyscyplinarne dostosowane do standardów podstawy programowej na odpowiednim poziomie kształcenia. Każda zajęcia zawierają element kodowania, który dzieci powinny wykorzystać w celu rozwiązania problemów. Umiejętność pracy grupowej kształtowana poprzez odpowiednią organizację procesu ma ważny aspekt społeczny, uczy współpracy, stwarza możliwość budowania relacji, poznawania mocnych i słabych stron członków grupy. Wiele zadań wykonywanych jest w grupach conajmniej 2 uczniów.

c) OSMO CODING, OSMO WORDS, - Projekt gry powstał w laboratorium amerykańskiej uczelni Northwestern University w oparciu o ponad 50-letnie doświadczenie w dziedzinie edukacji. Osmo Coding nadaje się dla dzieci w wieku 5-12 lat i dostarcza wielu godzin

6. OPIS SZCZEGÓŁOWY ZADANIA (WYPEŁNIENIE PUNKTU NIE JEST OBOWIĄZKOWE)

wspaniałej zabawy połączonej z nauką. Osmo Coding to wciągająca gra, która wprowadzi dzieci w świat programowania, aby pomóc im rozwinąć umiejętności logicznego myślenia i rozwiązywania problemów. Unikalne rozwiązanie łączące fizyczne bloki kodu z interaktywną grą rozbudzi wyobraźnię łódzkich przedszkolaków i zainspiruje je do dalszego odkrywania świata programowania.

W skład pakietu OSMO Coding wchodzi także zestawy do łączenia malowania za pomocą kredek i pisaków z wirtualną rzeczywistością co w dodatkowy sposób uaktywnia pomysłowość dzieci przenosząc je w radosny sposób do krainy wyobraźni.

Zestaw OSMO to równocześnie przenośna pracownia do nauki język angielskiego i matematyki.

d) Pakiet działań obejmuje także dedykowane szkolenia dla nauczycieli przedszkola, dzięki którym ukształtują niezbędne kompetencje do skutecznego wykorzystywania dostarczonych narzędzi.

Cykl szkoleń zakłada podział 144 przedszkoli na 30 grup. Każda grupa objęta będzie 10 szkoleniami realizowanymi w cyklu 1/miesiąc tak aby uczestniczący w projekcie nauczyciele otrzymali wsparcie przez cały okres trwania projektu oraz ukształtowali trwałe kompetencje do dalszej pracy z zastosowaniem poznanych form i metod po zakończeniu realizacji projektu.

Warunkiem koniecznym do osiągnięcia sukcesu jest wzbogacenie warsztatu pracy nauczycieli, zwłaszcza tych z najdłuższym stażem. Podstawą trwałej zmiany w sposobie organizacji procesu edukacyjnego skutkującej wprowadzeniem do praktyki przedszkoli biorących udział w projekcie powszechnego stosowania metod aktywizujących jest podniesienie kompetencji nauczycieli, szczególnie w zakresie: pracy metodą badawczą, posługiwania się narzędziami TIK, stosowania robotów na zajęciach, wykorzystywania dostępnych aplikacji do wzbogacania aktywności dzieci uczęszczających do przedszkoli.

Zaplanowany cykl szkoleń wspierających dla poszczególnych nauczycieli będzie realizowany w formie zajęć warsztatowych w grupach 12 osobowych oraz coachingu spersonalizowanego. Szkolenia w celu zapewnienia najwyższej jakości stosowanego rozwiązania powinny być realizowane przez certyfikowanych Apple Education Trainer, oraz ekspertów Ośrodków Doskonalenia Nauczycieli.

W celu zapewnienia skuteczności realizacji projektu zaprojektowano następujące typy szkoleń:

- posługiwania się urządzeniami TIK i oprogramowaniem do nich dostarczonym połączone z stosowaniem rozwiązań wspomagających pracę nowoczesnymi metodami kształcenia kształtującymi kompetencje u dzieci,
- szkolenie kształtujące kompetencje projektowania pracy z uczniem metodami badawczymi, projektu, Challenge Based Learning wspieranych narzędziami technologii informacyjnej
- szkolenie Kodowanie z robotyką - kształtujące kompetencje prowadzenia zajęć metodami aktywizującymi w szczególności wspierające umiejętność kodowania, szkoleniami objęci będą wszyscy nauczyciele łódzkich przedszkoli,
- szkolenie kształtujące kompetencje prowadzenia zajęć metodami aktywizującymi z wykorzystaniem narzędzi TIK w nauczaniu języków obcych, w szczególności wspierające umiejętność pracy metodą Digital Storytelling.

5. Wyposażeniem pracowni to 25 tabletów z dostępem do sieci internet poprzez moduł WIFI, urządzenie umożliwiające dostęp do internetu router LTE, urządzenie do strumieniowania treści z tabletu do projektora, projektor multimedialny, mata edukacyjna, zestawy OSMO, roboty Dash

**6. OPIS SZCZEGÓŁOWY ZADANIA (WYPEŁNIENIE PUNKTU NIE JEST
OBOWIĄZKOWE)**

and Dot, dodatkowe oprogramowanie Puppet Pall HD, Explain Everything, iStopMotion, Green Screen. Po zakończeniu projektu sprzęt zostanie proporcjonalnie rozdzielony pomiędzy uczestniczące przedszkola i pozostanie ich własnością umożliwiając kontynuację zajęć.

7. 144 przedszkola zostaną podzielone na zespoły składające się z 4 lub 5 przedszkoli. W ramach takiej grupy organizowane będzie doskonalenie zawodowe oraz sieć współpracy. Pracownie wykorzystywane będą rotacyjnie w ramach grupy. Każde przedszkole będzie użytkować przez tydzień a następnie przekazuje pracownię do następnego przedszkola w grupie. Cały rces wspomagany będzie przez koordynatora.

8. MDM i DEP - Z uwagi na ilość urządzeń i sposób ich użycia urządzenia niezależnie o wersji systemu operacyjnego muszą zawsze być spięte z usługą służącą do zarządzania tymi urządzeniami. Całkowite wymazanie urządzenia, tj systemu operacyjnego oraz zgromadzone treści, w dowolnym momencie nie będzie skutkowało utratą komunikacji z urządzeniem. Urządzenie zawsze będzie pozostawało pod kontrolą usługi do zarządzania.

Instalowanie treści na urządzeniach, np dokumentów, książek czy aplikacji, musi odbywać się w sposób automatyczny, zdalny, nie wymagający żadnej interakcji użytkownika urządzenia, a tym bardziej zakładania czy konfigurowana dodatkowych kont na urządzeniach służących do pobierania niniejszych treści.

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

7. UZASADNIENIE POTRZEBY REALIZACJI ZADANIA

Realizacja projektu umożliwi przygotowanie dzieci z łódzkich przedszkoli do osiągnięcia umiejętności wykraczających poza podstawę programową wychowania przedszkolnego m. in w zakresie: rozumowania, analizowania i rozwiązywania problemów, programowania z wykorzystaniem tabletek, robotów i innych narzędzi cyfrowych z zachowaniem zasad bezpiecznego ich wykorzystywania, pracy we współpracy. Dzieci sześciolatnie zostaną bardziej zmotywowane do podejmowania różnorodnych zadań ukierunkowanych na osiągnięcie dojrzałości szkolnej. Dziecko siedmioletnie przekraczające próg szkolny będzie znało podstawowe zasady informatyki, które zastosuje w praktycznych sytuacjach w różnych dziedzinach życia. Swoboda korzystania z cyfrowych pomocy dydaktycznych przez dzieci pozwoli nauczycielom pierwszego etapu kształcenia już od pierwszej klasy wykorzystywać materiały cyfrowe. Może mieć to przełożenie na zminimalizowanie obciążenia plecaków szkolnych i niwelowania wad postawy. Rodzice będą mieli możliwość szybkiego monitorowania postępów szkolnych swoich dzieci i wzmacniania ich zdolności. Nauczyciele wszystkich łódzkich przedszkoli biorący udział w projekcie zostaną wyposażeni w dodatkowe umiejętności interaktywne pozwalające dostosowywać repertuar dydaktyczny do indywidualnych potrzeb dziecka. W konsekwencji doprowadzi to do zmian koncepcji metodycznych przejścia od modelu nauczania do modelu uczenia/uczenia się. Narzędzia cyfrowe wykorzystywane w pracowniach mobilnych będą zachęcały do wspólnej zabawy i nauki –dziecko będzie angażowało się w interakcję z drugą osobą (czy nawet z większą liczbą osób). Odczuwając więcej radości niż w podejmowaniu działań samodzielnych. Powszechna ich dostępność i darmowe możliwości komunikowania się z większością świata.

8. INFORMACJA O ZASADACH DOSTĘPNOŚCI PROPONOWANEGO ZADANIA

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

Z pracowni będą mogły korzystać wszystkie dzieci w w wieku 4-6 lat uczęszczające do przedszkoli prowadzonych przez Miasto Łódź w ramach zajęć przedszkolnych.

9. ODBIORCY/BENEFICJENCI PROPONOWANEGO ZADANIA

dzieci

młodzież

dorośli

seniorzy

rodziny

inni jacy?