



Powiatowe Centrum Pomocy Rodzinie w Limanowej

Weź udział w projekcie - Pierwsza Liga Obywatelska

Powiatowe Centrum Pomocy Rodzinie w Limanowej zachęca do udziału w projekcie „Pierwsza Liga Obywatelska”, którego główną ideą jest pokazanie młodym ludziom w jaki sposób mogą aktywnie uczestniczyć w społeczeństwie oraz jak się samoorganizować.

Powyższy projekt ma na celu realizację bezpłatnych zajęć z przedmiotów ścisłych oraz robotyki i programowania skierowanych do podopiecznych Placówek Opiekuńczo Wychowawczych oraz młodzieży przebywającej w rodzinach zastępczych w wieku 12 do 19 lat.

Projekt finansowany przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030.

Więcej informacji pod numerem: 791 790 190.

ETAPY UCZESTNICTWA W PROJEKCIE - "PIERWSZA LIGA OBYWATELSKA"

Po zakończeniu rekrutacji oraz potwierdzeniu udziału w projekcie zaczynamy od **UTWORZENIA 12 ZESPOŁÓW 4-6 OSOBOWYCH:**



1

ORGANIZACJA ZESPOŁU

KAŻDY ZESPOŁ:

1. Wyłania spośród siebie Lidera
2. Opracowuje wewnętrzny regulamin
3. Znajduje opiekuna grupy (z placówki bądź domu)
4. Na wniosek Lidera można wypożyczyć zestawy do nauki robotyki
5. Można korzystać z pracowni robotyki w Fundacji



WARSZTATY Z ROBOTYKI

Każdy z zespołów będzie uczestniczył w cyklu spotkań z robotyki i programowania (8 spotkań 2x45min). Na warsztatach będziemy się uczyć jak konstruować i programować roboty.

2



Zajęcia indywidualne

Aby łatwiej zrozumieć programowanie każdy będzie miał zajęcia indywidualne z przedmiotów ścisłych, które są podstawą nowoczesnych technologii

3

Własny projekt

Aby przejść do kolejnego etapu każdy zespół musi zaprezentować opracowany przez siebie scenariusz pracy robota.

4

5

Liga robotyki

Po stworzeniu regulaminu oraz zaprezentowaniu zaprogramowanego robota grupy wchodzi do Ligi robotyki

Funkcjonowanie Ligi Robotyki:

1. Każdy zespół będzie kierował Ligą przez dwa tygodnie (jeden zespół tylko raz kieruje Ligą) i w tym czasie odbędzie się jedna rozgrywka.
2. W czasie przywództwa zespół może modyfikować reguły Ligi ale każda zmiana wymaga głosowania oraz uzyskania min. 50% głosów spośród wszystkich członków Ligi.
3. Rozgrywka trwa max. 2 godz. Każdy zespół dostanie do zrealizowania zadanie oraz przedstawi własny program
4. w postaci filmiku umieszczonego na kanale YouTube (max. 15 min.)
5. Po każdej z 12 rozgrywek zespołom będą przydzielane punkty.
6. Każdy z zespołów ma prawo korzystać z konsultacji z prawnikiem (2 godz.)

6



7

ZWYCIĘZCY LIGI ROBOTYKI

- 3 zespoły, które zgromadzą największą liczbę punktów otrzymają do podziału nagrody:
- I miejsce: 4.000 zł
 - II miejsce: 3.000 zł
 - III miejsce: 2.000 zł