
Festiwale Technologiczne dla wielkopolskich szkół

Plan festiwalu – rozkład godzinowy zgodny z planem lekcji:

Lp.	Czas trwania	Nazwa atrakcji		
1.	10 min.	Część formalna		
2.	35 min.	Pokaz naukowy dla wszystkich uczniów szkoły (dla całej szkoły)		
3.	45 min.	Wystawa w świecie nowych technologii (1 klasa)	Warsztaty z robotyki (1 klasa)	Warsztaty z programowania (1 klasa)
4.	45 min.	Wystawa w świecie nowych technologii (1 klasa)	Warsztaty z robotyki (1 klasa)	Warsztaty z programowania (1 klasa)
5.	45 min.	Wystawa w świecie nowych technologii (1 klasa)	Warsztaty z robotyki (1 klasa)	Warsztaty z programowania (1 klasa)
6.	45 min.	Wystawa w świecie nowych technologii (1 klasa)	Warsztaty z robotyki (1 klasa)	Warsztaty z programowania (1 klasa)
7.	45 min.	Wystawa w świecie nowych technologii (1 klasa)	Warsztaty z robotyki (1 klasa)	Warsztaty z programowania (1 klasa)

Festiwal składać się będzie z pokazu przeznaczonego dla wszystkich uczniów szkoły, będzie to najbardziej oficjalna część, na którą zostaną zaproszeni rodzice, ewentualni goście. Podczas tej części powinien być przekazany ewentualny zestaw do robotyki.

Druga część festiwalu to odbywające się równolegle warsztaty z robotyki, warsztaty z programowania i wystawa. Na każdej godzinie lekcyjnej z atrakcji będą mogli skorzystać w sumie 3 klasy.

Pokaz naukowy z ciekłym azotem

Pokaz z substancją o ekstremalnie niskiej temperaturze -196°C . Róże kruche niczym szkło, powietrze w formie... cieczy, mgła Harry'ego Pottera i wbijanie gwoździ bananem to tylko kilka z wielu mrożących krew w żyłach eksperymentów z ciekłym azotem. Czy w trakcie pokazu znajdzie się śmiałek, który pozwoli połać ciekłym azotem swoją dłoń? Sprawdźmy to! Podczas pokazu udowodnimy także, że dinozaury wcale nie wyginęły - cały czas są wśród nas! Dodatkowo dla kontrastu przeprowadzimy kilka gorących doświadczeń z ogniem.



Wystawa w świecie nowych technologii

Wystawa umieszczona będzie w jednej z klas/ świetlicy, każdą klasę oprowadzać będzie instruktor tłumacząc działanie poszczególnych eksponatów.

Drukarka 3D

Drukarki 3D podbijają świat. Dzięki nim można wydrukować praktycznie wszystko co sobie wymarzymy. Na naszym stanowisku pokażemy i omówimy zasadę działania drukarki 3D. Proponujemy drukowanie breloczków, np. z logo VW, które uczestnicy pokazów będą mogli zabrać na pamiątkę.



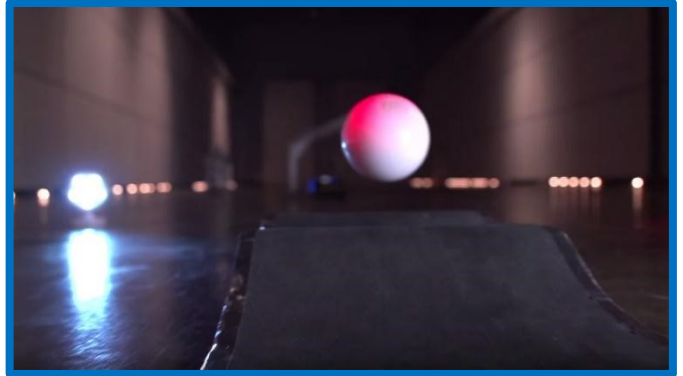
Wirtualna rzeczywistość VR- Oculus Rift

Dzięki okularom VR każdy uczestnik eventu będzie miał okazję przejechać się kolejką górską, zwiedzić świat czy malować w przestrzeni. Wirtualna rzeczywistość daje odczucie bycia w danym miejscu, osoby bardziej wrażliwe mogą nawet poczuć lekkie mdłości podczas jazdy kolejką, a na wyskakujące przeszkody grający często reagują krzykiem czy odchyleniem się, aby uniknąć przeszkody. Korzystamy ze sprzętu **Oculus Rift**. Posiadamy również kontrolery **Oculus Touch** pozwalające malować w przestrzeni dzięki Google Tilt Brush



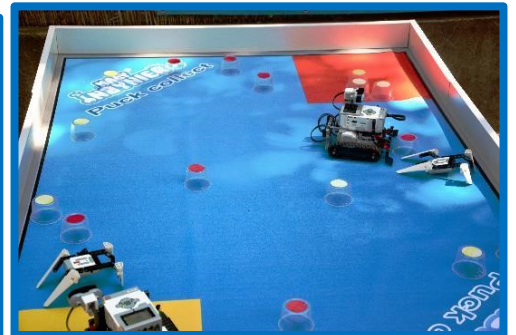
Sphero

Kulka sterowana smartphonem lub tabletem. Przygotowaliśmy specjalny tor przeszkód, który należy pokonać, a nie będzie to wcale takie łatwe. Przednia zabawa zarówno dla młodszych jak i nieco starszych.



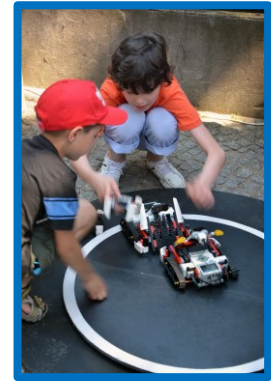
Wózki widłowe

Wózki widłowe - dwa zdalnie sterowane roboty (wózki widłowe) rywalizują kto szybciej dostarczy produkty do magazynu VW. Produkty ustawione będą na „paletach” i zadaniem uczestnika będzie podniesienie palety i przewiezienie do magazynu. W magazynie trzeba będzie palety odpowiednio ustawić na wyznaczonych miejscach. Wygrywa zawodnik, który szybciej wykona zadanie.



Roboty sumo

Zdalnie sterowane roboty Lego sumo. Możliwość urządzenia zawodów, w których uczestnicy sterują robotami i próbują wypchnąć przeciwnika poza ring. Niezapomniane emocje gwarantowane!



Nerwusometr

Gra elektryczna, w której wygrywają osoby o stalowych nerwach. Kluczem przejdź cały slalom tak, aby nie zewrzeć obwodu. Każde zwarcie powoduje zwiększenie liczby błędów na wyświetlaczu. Możliwość organizacji konkursu na najmniejszego nerwusa.



Warsztaty PROINFO-P(rogramowanie)RO(botyka)INFO(rmatyka)

Warsztaty z robotyki

Na zajęciach uczniowie dowiedzą się z czego składa się robot, jak jest zbudowany, do czego służą poszczególne czujniki oraz zaprogramują robota podążającego za czarną linią. Na warsztatach wykorzystane będą zestawy klocków LEGO Ministroms, które otrzyma szkoła, a nauczyciel zostanie przeszkolony z ich wykorzystywania.



Warsztaty z programowania

Do przeprowadzenia zajęć zostanie wykorzystane innowacyjne środowisko programistyczne - SCRATCH. Daje ono możliwość stworzenia przez ucznia ciekawych aplikacji z grafiką, dźwiękiem i możliwością interakcji np. grę, quiz, kalkulator itp. Na zajęciach uczniowie wykonają prostą grę związaną z samochodami.

