



Programowanie Zespołowe 2.0

Podstawowe informacje o Projekcie

- Okres realizacji: 01.10.2017 – 30.06.2019 (dwie edycje: rok szkolny 2017/18 i rok szkolny 2018/19).
- Projekt realizowany przez Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu w partnerstwie z Gminą Miasta Toruń.
- Projekt skierowany jest do 60 uczniów klas drugich szkół ponadgimnazjalnych z terenu województwa kujawsko-pomorskiego (po 30 osób w każdej edycji):
 - uzdolnionych informatycznie,
 - szczególnie zainteresowanych programowaniem,
 - przejawiających dociekliwość naukową oraz aktywność w procesie samokształcenia.
- Głównym celem Projektu jest podniesienie kompetencji uczestników w zakresie:
 - umiejętności informatycznych,
 - pracy zespołowej i współpracy z innymi,
 - projektowania złożonych systemów informatycznych,
 - stosowania zasad logicznego i analitycznego myślenia,
 - systematycznej pracy i pozytywnego podejścia do trudności stojących na drodze do realizacji założonego celu,
 - dotrzymywania terminów i dbałości o szczegóły.

Przebieg realizacji Projektu

- W każdej z edycji 30 uczniów zakwalifikowanych do Projektu zostanie podzielonych na sześć 5-osobowych zespołów (aby zapewnić sprawną i swobodną komunikację, w miarę możliwości tworzone będą zespoły składające się z uczniów z tej samej szkoły).
- Każdemu zespołowi przydzielony zostanie opiekun – osoba prowadząca zajęcia informatyczne na Wydziale Matematyki i Informatyki UMK mająca doświadczenie w pracy ze studenckimi zespołami programistycznymi.
- Projekt ma umożliwić uczniom zdobycie doświadczenia w pracy zespołowej w warunkach zbliżonych do tych, w jakich przebiega praca w firmie wytwarzającej oprogramowanie.
- Każdy z zespołów przygotowuje pod kierunkiem opiekuna zaawansowaną aplikację komputerową. Przez przygotowanie należy rozumieć zaprojektowanie aplikacji, jej implementację, przeprowadzenie odpowiednich testów i przygotowanie dokumentacji.
- Przed przystąpieniem do realizacji zadania, zespół ustali podział ról (np. kierownik, sekretarz, webmaster, programista) oraz harmonogram prac, którego przestrzeganie będzie monitorowane przez opiekuna. Postępy w pracy będą dokumentowane na przydzielonej zespołowi stronie www.
- Rolą opiekuna jest postawienie zespołowi zadania (projektu programistycznego) pomoc w jego realizacji i nadzór nad postępem prac. Każdy z opiekunów przeprowadzi ze swoim zespołem 60 godzin zajęć konsultacyjnych.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



- Dodatkowo, aby uzupełnić wiedzę i umiejętności uczniów w zakresie niezbędnym do realizacji wybranego zadania, opiekun każdego z zespołów przeprowadzi 16-godzinny kurs Nowe Technologie.
- Zajęcia konsultacyjne oraz kursy odbywać się będą w laboratoriach komputerowych Wydziału Matematyki i Informatyki UMK wyposażonych w nowoczesny sprzęt i odpowiednie oprogramowanie. Terminy zajęć nie będą kolidować z zajęciami szkolnymi (weekendy, popołudnia).
- Od uczestników Projektu wymagana będzie praca własna. Niezależnie od spotkań konsultacyjnych z opiekunami zespoły powinny spotykać się we własnym gronie i pracować samodzielnie nad przydzielonym zadaniem.
- Każdy zespół przedstawi gotowy projekt podczas publicznej prezentacji oraz odpowie na pytania go dotyczące. Merytoryczna zawartość projektu oraz sposób jego prezentacji zostaną ocenione przez Komisję Programowania Zespołowego, która podejmie decyzję o akceptacji projektu.

Zasady rekrutacji uczestników Projektu

- Dyrekcjom szkół i nauczycielom informatyki przekazane zostaną szczegółowe informacje na temat możliwości i korzyści udziału uczniów w Projekcie.
- Zainteresowani uczniowie, za pośrednictwem nauczycieli otrzymają do wypełnienia ankietę diagnozującą ich zainteresowania i umiejętności informatyczne oraz motywację do pogłębiania wiedzy i chęć pracy w grupie.
- Kryteria rekrutacyjne:
 - wynik badania ankietowego – waga 80%,
 - dodatkowa aktywność ucznia/uczennicy (udział w konkursach przedmiotowych, kołach przedmiotowych, w wolontariacie) – waga 20%.
- Wstępnej selekcji dokonywać będzie nauczyciel, który zbierze i przekaże w wymaganym terminie do Wydziału Edukacji UMT wnioski uczniów o udział w Projekcie (uwzględniające wyniki ankiety i opisujące dodatkową aktywność ucznia), w przypadku osób niepełnoletnich – wraz ze zgodą ich rodziców na udział w Projekcie.
- Na podstawie złożonych wniosków Wydział Edukacji UMT dokona wyboru uczestników Projektu. Utworzona zostanie lista uczestników Projektu oraz lista rezerwowa.
- Przy wyborze uczestników uwzględniona zostanie założona w Projekcie struktura płci (10 uczennic i 20 uczniów w każdej z edycji). Ma ona na celu aktywizację uczennic i przeciwdziałanie zauważalnej już na etapie szkolnym dysproporcji w zainteresowaniu informatyką między kobietami a mężczyznami.

Ramowy harmonogram edycji 2017/18

- do 20.10.2017 – przyjmowanie zgłoszeń kandydatów do udziału w Projekcie,
- do 31.10.2017 – wybór uczestników Projektu, ustalenie składów zespołów, przydział opiekunów do zespołów,



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



- początek listopada – spotkanie organizacyjne uczestników z koordynatorem Projektu i opiekunami,
- listopad 2017 – maj 2018 – praca nad przygotowaniem projektów informatycznych, spotkania konsultacyjne zespołów z opiekunami,
- ostatnia dekada maja 2018 – publiczne prezentacje projektów.

Dane kontaktowe

- Koordynator Projektu: Bartosz Ziemkiewicz (Wydział Matematyki i Informatyki UMK), tel.: 56 611 29 50, e-mail: bartek@mat.umk.pl
- Koordynator ze strony Partnera Projektu: Marek Fiedler (Wydział Edukacji Urzędu Miasta Torunia), tel.: 56 611 88 17, e-mail: m.fiedler@um.torun.pl