

Bądź
otwarty,
bądź wśród
SW⁰⁴ch!

**Strategia Wolnych
i Otwartych
Implementacji**

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW⁰⁴

Na dzień dobry... :-)

Czy wiecie którą rocznicę obchodził w tym roku Internet w Polsce?

1. W Polsce nie ma Internetu

2. 5 lat

3. 20 lat

4. 30 lat

?

?

?

?



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Czym według Was jest wolne i otwarte oprogramowanie?

1. program udostępniający kod źródłowy, co umożliwia nieograniczone wykorzystanie programu
2. ruch społeczny, propagujący nieodpłatne korzystanie z programów telewizyjnych
3. program, za który nie trzeba płacić

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Który z niżej wymienionych jest według Was wolnym programem?

1. Mozilla Firefox
2. Internet Explorer
3. Mozilla Thunderbird
4. Microsoft Excell
5. Open Office
6. Gimp

?

?

?

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

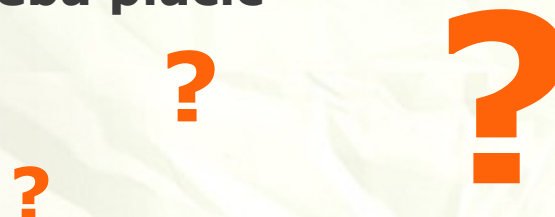
Czym według Was jest wolne i otwarte oprogramowanie?

1. program udostępniający kod źródłowy, co umożliwia nieograniczone wykorzystanie programu
2. ruch społeczny, propagujący nieodpłatne korzystanie z programów telewizyjnych
3. program, za który nie trzeba płacić

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4



Który z niżej wymienionych jest według Was wolnym programem?

1. Mozilla Firefox
2. Internet Explorer
3. Mozilla Thunderbird
4. Microsoft Excell
5. Open Office
6. Gimp

?

?

?

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

**Ile wolności musi spełniać
oprogramowanie, by uznać je za
wolne i otwarte?**

1. 1
2. 2
3. 4
4. 8

?

?

?

Czy potraficie je wymienić?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Które zwierzę kojarzy Wam się z wolnym i otwartym oprogramowaniem?

1. Wąż
2. Wiewiórka
3. Szop pracz
4. Pingwin
6. Antylopa

?

?

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Które termin kojarzy Wam się z wolnym i otwartym oprogramowaniem?

1. Linux
2. Windows
3. MacOS
4. Unix



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Co Wy wiecie o WiOO

Wolne i otwarte oprogramowanie – co to takiego

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Wolne oprogramowanie

Wolne jest wtedy, kiedy możemy korzystać z:

- wolności uruchamiania programu, w dowolnym celu (**wolność 0**)
- wolności analizowania programu oraz dostosowywania go do swoich potrzeb (**wolność 1**)
- wolności rozpowszechniania kopii programu (**wolność 2**)
- wolności udoskonalania programu i publicznego rozpowszechniania własnych ulepszeń, dzięki czemu może z nich skorzystać społeczność (**wolność 3**).

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Otwarte oprogramowanie

Ważna w nim jest licencja (umowa mówiąca na jakich prawach możemy korzystać z danego programu):

- licencja musi pozwalać na swobodne przekazywanie lub sprzedawanie programu
- musi też pozwolić na udostępnianie kodu źródłowego i jego ulepszanie/modyfikowanie
- licencja nie może dyskryminować żadnej grupy ani żadnego użycia programu (np. do celów komercyjnych)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

Co to są licencje?

- jeżeli chcemy korzystać z jakiegoś oprogramowania musimy mieć udzieloną licencję
- licencję można zakupić (nie kupujemy programu tylko licencję) - jeżeli licencja jest płatna to nielegalne jest używanie programu niezakupionego!
- licencje WiOO nie są z definicji bezpłatne! Mogą być bezpłatne. Jednak muszą zachować 4 wolności.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4



WiOO w praktyce

- **Jakie znaczenie programy WiOO?**
- **Z jakich korzystacie na co dzień?**
- **Jakie polecacie?**

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

WiOO w praktyce



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

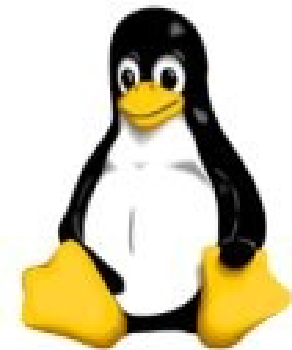
Linux – dobry przykład WiOO

- **Linux jest wolnym oprogramowaniem.**
- **jest rozpowszechniany wraz z kodem źródłowym, który możesz dowolnie zmieniać wedle swoich potrzeb.**
- **masz prawo do wykonania dowolnej ilości jego kopii, do przekazania tych kopii swoim znajomym, a także do nieograniczonej modyfikacji kodu źródłowego z zaznaczeniem, że musisz udostępnić swój zmieniony kod innym osobom.**

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4



Jak można napisać program WiOO?

- programy są pisane w tak zwanych „językach programowania”
- jest wiele języków programowania, w których możecie napisać swój program – na zajęciach poznacie (między innymi):
 - ✓ Free Pascal/Lazarus
 - ✓ C i jego odmiana C++
 - ✓ Python

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4



Dlaczego jesteśmy za WiOO?

- bo jest dostępne dla wszystkich
- pozwala na wgląd do źródła, na przyglądanie się procesowi tworzenia oprogramowania oraz jego modyfikację
- rozwija kreatywność i wyobraźnię
- można go używać bezpłatnie i to jest legalne!
- uruchamia proces myślenia w kierunku kwestii: – *Jak to działa?* – *W jaki sposób osiągnany jest zamierzony rezultat?*

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1



Jakie są Wasze zainteresowania i aspiracje zawodowe

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

**Jak uważacie,
jakie zawody są dziś cenne
na rynku pracy?**

?

**RYNEK
PRACY**

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Jakie możecie wymienić zawody InfoTechniczne?

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Zawody InfoTechniczne

- informatyk
- automatyk
- mechatronik
- inżynier produkcji
- specjalista od zastosowań technologii informatycznych

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW01

Dlaczego warto wybrać studia InfoTechniczne?

- są praktyczne
- z przyszłością
- dziś kluczowe dla gospodarki naszego kraju
- ponad 75% pracodawców ma trudności ze znalezieniem dobrego pracownika wśród absolwentów kierunków InfoTechnicznych, co świadczy o niedoborze specjalistów na rynku pracy (*według naszych badań*)
- na początku 2011 roku wśród dziesięciu najbardziej pożądaných zawodów znaleźli się: moderatorzy dyskusji internetowych, programiści, pracownicy działu IT, inżynierowie i konstruktorzy maszyn (*DGP, 7.01.2011*)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Ile osób na sali jest zainteresowana studiami na kierunkach InfoTechnicznych

?



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWO4

**Kto z Was jest zainteresowany
rozwijaniem zainteresowań
InfoTechnicznych?**

?

**Strategia Wolnych
i Otwartych
Implementacji**

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW01

**Ile osób chciałoby się dowiedzieć
(lub rozszerzyć swoją wiedzę)
jak programować?**

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWO4

**Czy znacie jakieś
języki programowania?**

Jakie?

?

**Strategia Wolnych
i Otwartych
Implementacji**

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Języki programowania wolne i otwarte - zastosowane w Projekcie SWOI

- Free Pascal/Lazarus
- Python
- Php
- C/C++

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWOI

**Czy ktoś wie co to jest
mechatronika?**

?



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

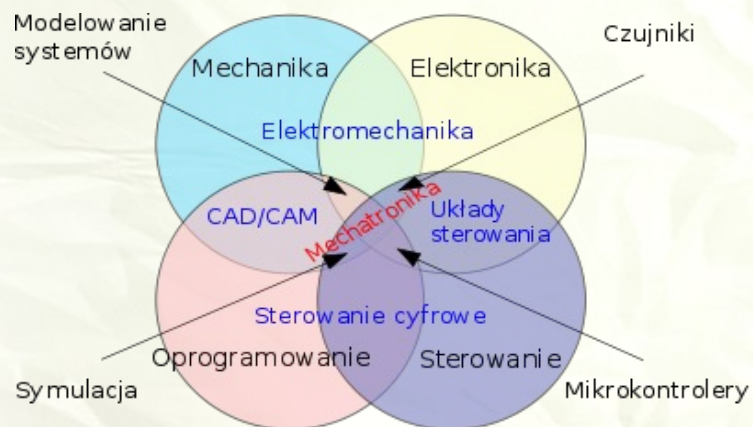
Mechatronika

dziedzina inżynierii stanowiąca połączenie inżynierii mechanicznej, elektrycznej, komputerowej, automatyki i robotyki, służąca projektowaniu i wytwarzaniu nowoczesnych urządzeń*

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

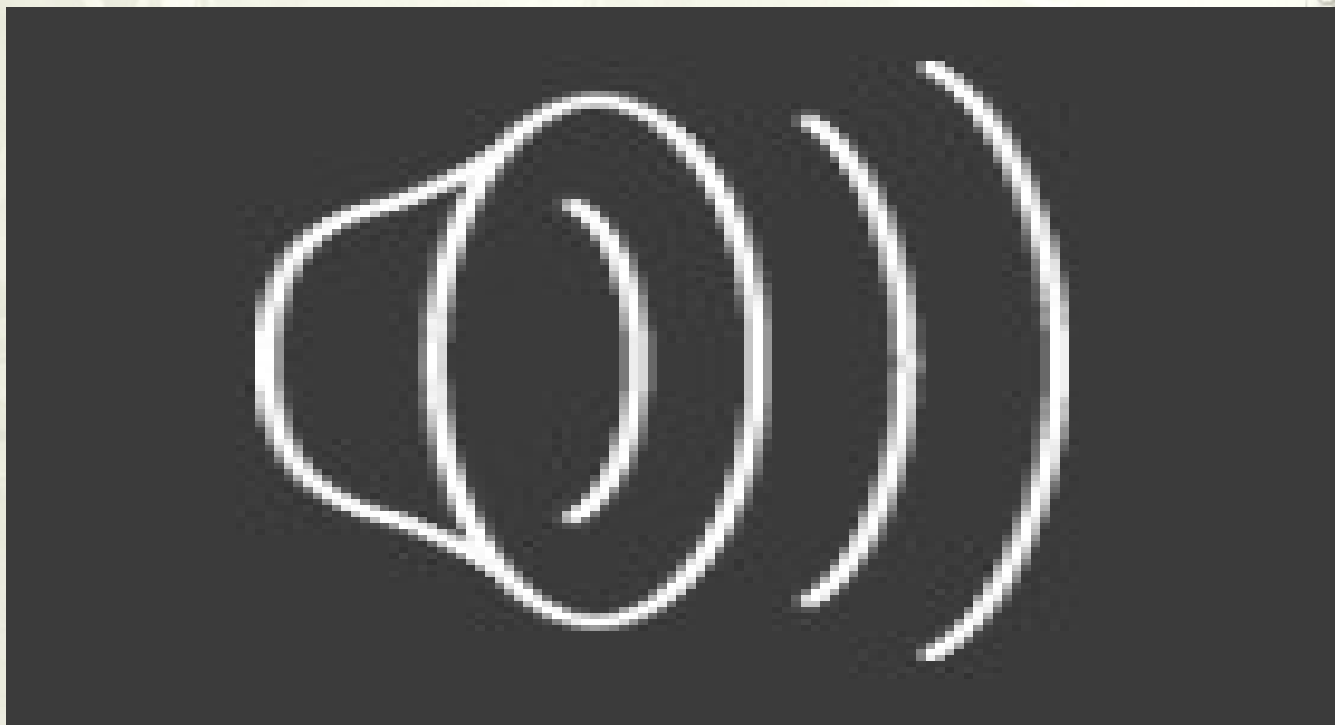
jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04



*źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Mechatronika>

Film instruktażowy – mechatronika



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1

Do kogo kierujemy Projekt SWOI?

- uczennice i uczniowie szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych
- nauczyciele, dyrektorzy szkół
- instytucje oświatowe: Ośrodki Doskonalenia i Kształcenia Zawodowego, Kuratoria Oświaty, etc.
- zainteresowani współtworzeniem społeczności w Serwisie „e-Swoi”

SWOI

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWOI

Gdzie realizujemy Projekt SWOI?

Działania bezpośrednio obejmą
3 województwa:

- wielkopolskie
- lubuskie
- zachodniopomorskie

Działania pośrednie:

- cała Polska

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWOI

Działania w projekcie:

- **prezentacja rekrutacyjno-informacyjna**
(dla szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych)
- **zajęcia w Kołach Zainteresowań**
(dla uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych)

Koła Zainteresowań - pozalekcyjne i dobrowolne zajęcia dla uczniów i uczennic, rozwijające umiejętności InfoTechniczne i oparte na wolnym i otwartym oprogramowaniu.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

Koła Zainteresowań - podział na moduły

- **Moduł A - 24h**
(dla szkół gimnazjalnych)
- **Moduł B - 24h**
(dla szkół ponadgimnazjalnych)
- **Moduł C - 24h**
(dla szkół ponadgimnazjalnych profilowanych)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW01



Zakres tematyczny zajęć

Moduł A:

- **Wprowadzenie do zajęć**
- **Modułu A1:**
Multimedia i narzędzia do tworzenia projektów autorskich
 - Gimp, Inkscape, Freemind
- **Moduł A2:**
Programowanie wizualne
 - Scratch
- **Moduł A3:**
Mechatronika podstawowa
 - Arduino

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1

Zakres tematyczny zajęć

Moduł B:

- **Wprowadzenie do zajęć**
- **Modułu B1:**
Programowanie w wybranym środowisku Open Source
- Scratch
- **Moduł B2:**
Programowanie wizualno-objektowo-zdarzeniowe
- Lazarus
- **Moduł B3:**
Mechatronika
- Arduino

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

Koła Zainteresowań

- dwugodzinne spotkania, po lekcjach
- łącznie 12 spotkań (24h)
- czas trwania zajęć - 3 miesiące
- udział 10 uczniów i uczennic w Kole

Trener - prowadzenie zajęć

Opiekun Koła - wsparcie organizacji kół

Doradca - wsparcie merytoryczno-techniczne

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW01

koła zainteresowań

Korzyści dla uczestników kół

- zapoznanie się ze środowiskiem wolnego i otwartego oprogramowania (praca na Szkolnym Remiksie Ubuntu)
- nabycie umiejętności programowania (z wykorzystaniem narzędzi takich jak: GIMP, Inkscape, Scrath, Lazarus, FreePascal, Freemind i innych)
- nabycie umiejętności mechatronicznych (programowanie prostych urządzeń, robotów i mikrokontrolerów)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW01

Serwis „e-Swoi”

- to interaktywny Serwis edukacyjno-społecznościowy służący wymianie doświadczeń, idei i prowadzeniu dyskusji
- to jeden z najważniejszych elementów Projektu
- podstawą działania Serwisu są treści generowane przez jego użytkowników
- dostęp do Serwisu mają:
 - uczniowie biorący udział w Projekcie
 - Opiekunowie Kół Zainteresowań,
 - Trenerzy biorący udział w Projekcie,
 - Realizatorzy Projektu.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1

Serwis pełni funkcję:

- gromadzenia i porządkowania materiałów wytworzonych w trakcie realizacji Projektu
- upowszechniania i prezentacji dorobku uczestników Projektu
- udostępniania opracowanych wspólnie implementacji
- integracji wszystkich jego uczestników i zacieśnianiu współpracy między nimi.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

Co można znaleźć w e-Serwisie?

Serwis składa się z sześciu obszarów:

- WIKI
- E-PORTFOLIO
- KONKURSOWO
- E-TUTOR
- ANKIETY
- REPO

Dostęp do serwisu można uzyskać po
uprzednim zarejestrowaniu się w serwisie.



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

powrót do
strony
głównej

logowanie do
serwisu

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWOI

rating
wiadomości

The screenshot shows the SWOI website interface. At the top, there is a navigation bar with links: e-portfolio, repo, e-tutor, wiki, ankiety, konkursowo. Below the navigation bar is the SWOI logo. The main content area is divided into several sections:

- Wiadomość dnia**: A featured article titled "1,5 gigabita na sekundę – to najszybsze łącza internetowe" with a rating of 3 and 33 comments.
- Aktualności**: A section for news with a "DODAJ newsa" button. The first article is "IX edycja Jesieni Linuksowej 2011" with a rating of 2.
- Wylęgarnia newsów**: A section for news with a "zobacz wszystkie" link. The first article is "Silnik graficzny, który działa 100 000 razy szybciej?" with a rating of 4.

Other elements include a "ZALOGUJ SIĘ" button, a "REJESTRACJA" button, a "SZL" button, and a "Kategorie serwisu" section with "Newsy, Programy" listed.

zakładki

opis Projektu

wylęgarnia
newsów

dodawanie
wiadomości

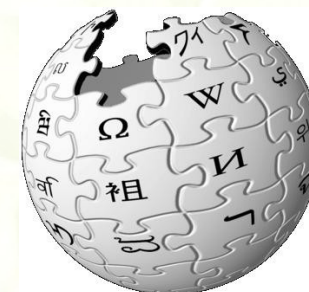
WIKI

- służy do zamieszczania stworzonych przez użytkowników dokumentów tekstowych
- zamieszczane elementy można edytować
- istnieje możliwość śledzenia historii zmian
- z WIKI mogą korzystać nie tylko osoby bezpośrednio zaangażowane w Projekt, ale również każdy kto jest zainteresowany rozwijaniem wolnych idei i kto zarejestrował się w serwisie.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4



E-portfolio

- dokumentuje dokonania i postępy użytkowników serwisu
- automatycznie generuje wszystkie aktywności w e-Swoi.pl

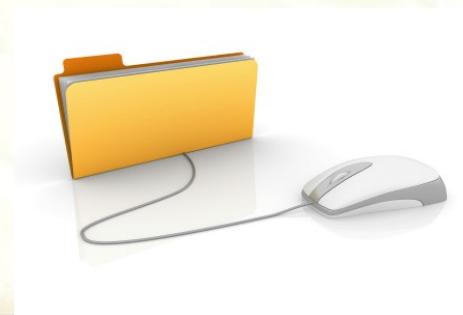
(gromadzi w ten sposób wszystkie materiały wytworzone przez użytkownika)

- użytkownik może samodzielnie dodawać artykuły informujące o jego osiągnięciach i umiejętnościach

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1



Konkursowo

- to miejsce, w którym pojawiają się informacje dotyczące konkursów kierowanych do uczestników Projektu
- znajdą się tu zadania konkursowe, regulaminy i harmonogramy konkursów
- platforma umożliwi gromadzenie pomysłów i wyłonienie najlepszych i najbardziej aktywnych zespołów i ich członków.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04



Ankiety

- w tym miejscu znajdują się ankiety mające na celu zbadanie wiedzy uczestników z zakresu kultury InfoTechnicznej przed przystąpieniem do Projektu
- ankiety zweryfikują przydatność działań projektowych i pozwolą na porównanie stanu wiedzy i kultury InfoTechnicznej po zakończeniu trzy miesięcznego kursu
- ankiety będą dodawane sukcesywnie w celu zbadania efektywności działań na różnych jego etapach.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1



Repozytorium (Repo)

- to miejsce, w którym gromadzone są materiały wypracowane w trakcie Projektu
- można tu znaleźć:
 - filmy,
 - kody źródłowe i wiele innych.
- zamieszczane pliki będą utworzone w programach otwartych. Każdy użytkownik będzie miał do nich nieskrępowany dostęp i nie będzie zmuszony do korzystania z rozwiązań płatnych czy jednego producenta.

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

Szkolny Remiks Ubuntu

- to edukacyjny remiks Linuksa bazujący na Linux Ubuntu 10.04 LTS



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych



Szkolny Remiks Ubuntu:

- oprogramowanie zawarte w Szkolnym Remiksie Ubuntu to pakiety edukacyjne
- graficzne, biurowe i multimedialne oraz pakiety i środowiska programowania niezbędne do wykonywania zadań określonych przez Strategię SWOI
- został on dostosowany specjalnie na potrzeby Projektu SWOI
- to system uruchamiany bezpośrednio z pamięci Flash (Pendrive USB)
- wyposażony jest w narzędzia, które automatycznie konfigurują urządzenia podczas uruchamiania
- dane użytkownika, który pracuje na Szkolnym Remiksie Ubuntu, są zapisywane automatycznie, nie przepadają po zakończeniu pracy ze SRU

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWOI

Szkolny Remiks Ubuntu:

- za jego pomocą możemy tworzyć i edytować dokumenty, prezentacje czy arkusze kalkulacyjne w popularnych formatach biurowych
- można projektować strony WWW za pomocą wizualnego edytora stron, np. WWW Kompozer
- znajdują się także odtwarzacze plików multimedialnych m.in. tj.: WAV, AVI, MPEG, WMV oraz przeglądarki PDF, PS, DVI

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Szkolny Remiks Ubuntu zawiera wiele programów edukacyjnych i użytkowych. Można znaleźć tu m.in.:

- OpenOffice
- Organizator osobisty Kontact (Kmail, Korganizer)
- Klient poczty elektronicznej Thunderbird
- Klient sieci BitTorrent
- Klient sieci IRC
- Przeglądarka WWW
- Program do zapisywania dysków CD/DVD K3b
- Odtwarzacz muzyki Amarok (OGG, MP3, WAV)
- Odtwarzacz wideo Dragon Player (VCD/DVD, AVI, MPEG)
- Aplikacje graficzne, przeglądarki PDF
- Kalkulator naukowy
- Narzędzie do zarządzania archiwami Ark (TGZ, ZIP, RAR, ARJ, 7z)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

- Oprogramowanie edukacyjne z pakietu
 - KDE-EDU podzielone jest na grupy: języki,
 - matematyka, nauka:
 - × Gra Hangman
 - × gra w układanie słów
 - × nauka alfabetu, trening słownictwa
 - × ćwiczenia z ułamków, interaktywna geometria, kalkulator KAlgebra
 - × program rysujący funkcje matematyczne
 - × DrGeo – program do tworzenia figur geometrycznych
 - × gwiazdy, tablica okresowa pierwiastków, ćwiczenia z geografii
 - × Kturtle - środowisko do nauki LOGO
 - × interaktywny symulator fizyczny, nauczanie bezwzrokowego pisania
 - × ziemia na biurku, czyli geograficzny atlas z wieloma ciekawymi informacjami

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO4

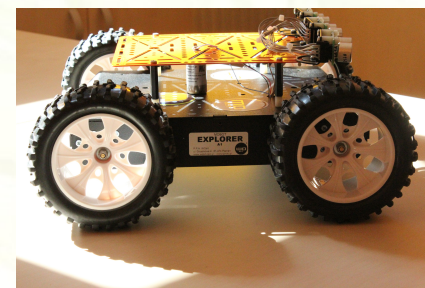
Konkursy w projekcie

- Konkursy dla zespołów szkolnych (uczniowie + nauczyciel)
- informacja o ogłoszonych konkursach w serwisie e-Swoi
- wzbogacenie Serwisu „e-Swoi” o prace konkursowe
- atrakcyjne nagrody (zaawansowane roboty) dla najbardziej twórczych zespołów

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWO1



Wasze korzyści z udziału w Projekcie SWOI:

- **umiejętności w zakresie programowania**
- **wiedza nt. mechatroniki**
- **umiejętności pracy zespołowej**
- **umiejętności gromadzenia własnego dorobku
(przyszłe CV i prace do portfolio!)**
- **poznanie środowiska wolnego i otwartego
oprogramowania**
- **współtworzenie społeczności Serwisu "e-Swoi"**
- **dobra zabawa!**

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWOI

Podsumujmy.....



Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SW04

Celem Projektu SWOI będą

- wzrost Waszego zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi, dziś kluczowymi dla gospodarki opartej na wiedzy
- zwiększenie wśród Was liczby kandydatów chętnych na studia informatyczno-techniczne
- wypracowanie innowacyjnego programu nauczania informatyki, który mógłby zostać
• włączony w nurt polityki edukacyjnej w Polsce
- promowanie wśród Was nowoczesnych technologii, narzędzi, idei i rozwiązań informatycznych oraz mechatronicznych

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWOI

Miarą SWOI'ego sukcesu będą

- Wasze zainteresowanie kontynuacją kształcenia na kierunkach InfoTechnicznych
- Wasze umiejętności programowania i poruszania się w środowisku wolnego i otwartego oprogramowania
- Wasza satysfakcja ze zdobytej wiedzy i umiejętności
- Projekty będące owocem Waszej wspólnej pracy zespołowej

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania kierunkami informatyczno-technicznymi oraz wspierania uczniów i uczennic w kształtowaniu kompetencji kluczowych

SWOI



na koniec.....

Wasze pytania odnośnie Projekt SWOI?

?

?

?

?

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SWOI

Patroni Projektu

głosnauczycielski

Litełkapl

 Polskie
Radio
Szczecin

ISO 9001 

LINUX
MAGAZINE
& ANDROID

 POLSKIE RADIO
Zachód

OŚRODEK
DOSKONALENIA
NAUCZYCIELI
W POZNANIU

 Linux
Professional
Institute

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04

Dziękuję za uwagę

:-)

Strategia Wolnych i Otwartych Implementacji

jako innowacyjny model zainteresowania
kierunkami informatyczno-technicznymi
oraz wspierania uczniów i uczennic
w kształtowaniu kompetencji
kluczowych

SW04