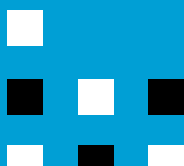




„Hear - IT”

**Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej
„Meritum”**



Projekt „Inkubator Włączenia Społecznego” realizowany przez Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie, Fundację Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Reguńskiego i Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych UJ, wdrażany w ramach IV Osi Priorytetowej Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (Działanie 4.1: Innowacje społeczne), na zlecenie Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej, finansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

1 Jakich problemów dotyczy innowacja społeczna i jakie problemy rozwiązuje?

Innowacja odpowiada na brak materiałów dydaktycznych do samodzielnej nauki z obszaru programowania i brak możliwości uczenia się podstaw programowania przez osoby g/Głuche.

2 Krótki opis innowacji

Internetowa platforma edukacyjna opracowana w Polskim Języku Migowym dla osób g/Głuchych pragnących wejść w branżę IT. Zawiera video-słownik z głównymi pojęciami z obszaru programowania, podręczniki dot. języków programowania takich jak Python, Java, Javascript, kursy elearningowe oraz etudy gamingowe dając dostęp do bazowej wiedzy programistycznej w języku PJM.

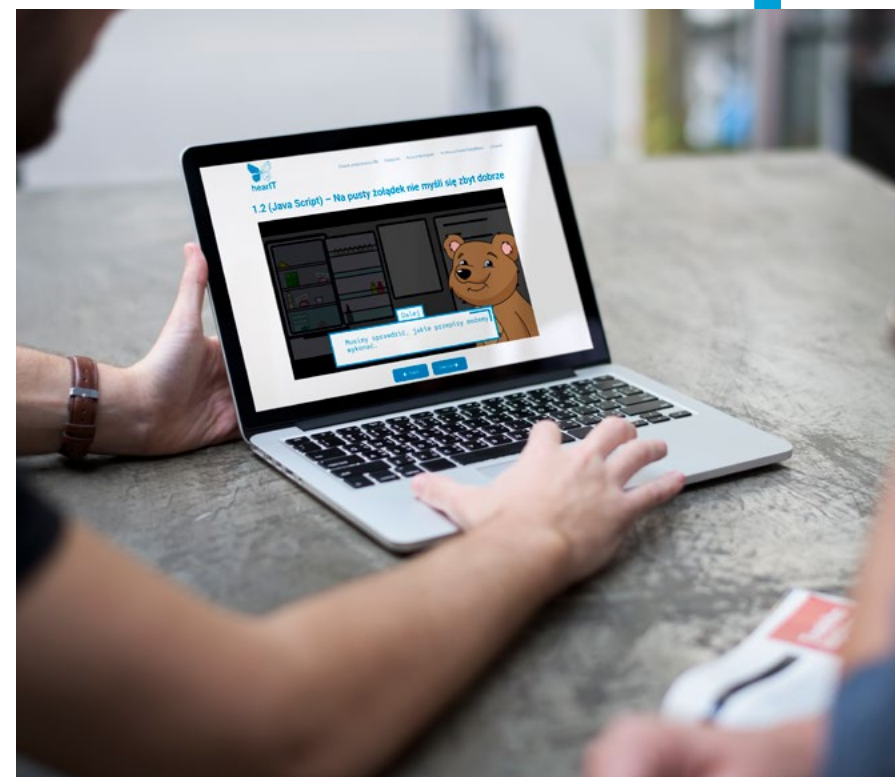


3 Grupa docelowa

Osoby g/Głuche, zainteresowane kształceniem w obszarze IT.

4 Elementy innowacji

- Kod źródłowy platformy



5 Kto może skorzystać z innowacji?

Szkoły policealne, uczelnie wyższe, technika, licea, organizacje pozarządowe zajmując się aktywizacją zawodową osób g/Głuchych.

6 Czy to działa?

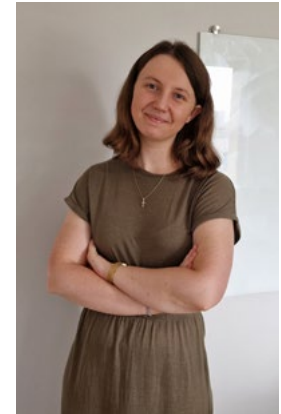
Innowacja przyniosła korzyści w postaci zaznajomienia się z podstawowymi pojęciami z obszaru programowania i pozwoliła zdobyć nowe umiejętności i wiedzę, która wcześniej przez odbiorców była uznawana za zbyt trudną. Innowacja jest skutecznym pierwszym krokiem, który osoby g/Głuche mogą podjąć, aby zwiększyć swoje szanse na rynku pracy.

Wcześniej myślałam, że g/Głusi nie są w stanie nauczyć się programowania. Dużo osób nie studiowało, a tu nie trzeba studiów, nie trzeba matury czy dyplomu, tylko umiejętności programowania.

Uczestniczka etapu testowania

Kamila Chęcińska

Instruktor robotyki, trenerka kompetencji cyfrowych. Ukończyła Inżynierię Biomedyczną na Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, doktorantka na AGH. Wolontaryjnie promuje ideę nauki programowania wyrównującej szanse edukacyjne.



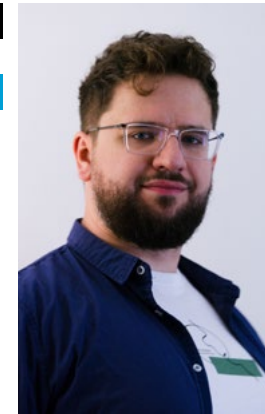
7 O Autorach

Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej „Meritum”



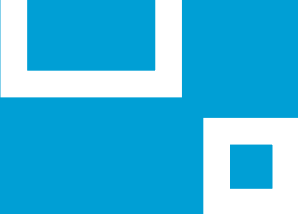
Bartosz Kosiński

Od ponad 15 lat uczy i opracowuje modele nauczania kompetencji cyfrowych z wykorzystaniem różnych narzędzi. Tworzy gry edukacyjne (cyfrowe i planszowe). Autor innowacji edukacyjnych, związanych z rozwojem kompetencji cyfrowych.



Mirosław Bohatkiewicz

Software Developer, w wolnym czasie prowadzi zajęcia dydaktyczne z programowania w Javie dla młodzieży. Absolwent Wytwarzania Mechatronicznego na Akademii Górniczo-Hutniczej, studiuje Game Design na Wyższej Szkole Europejskiej im. Ks. Józefa Tischnera.



Zapraszamy do kontaktu
z **Działem Innowacji Społecznych**
Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej
w **Krakowie**

Zadzwoń: 12 422 06 36
Napisz: biuro@rops.krakow.pl
Śledź aktualności: www.rops.krakow.pl

