



Człowiek w społeczeństwie przyszłości

Publikacja podsumowująca

Małopolski Festiwal Programowania
Małopolska Kodyuje 2022

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.



Fundacja
Szkoła Medialna


MAŁOPOLSKA
INNOWACYJNA

Spis treści

1. Od festiwalu do festiwalu - VI edycja MFP na tle poprzednich edycji Festiwalu „Małopolska koduje”	3
2. VI edycja MFP w liczbach	4
3. Warsztaty „Szkoła Przyszłości”	5
4. Panel naukowy i techniczny dla uczniów 8 klasy szkoły podstawowej i licealistów	6
5. Kurs graficzny on-line dla uczniów	8
6. Konferencja naukowa pt. „Człowiek, społeczeństwo, świat - przyszłość”	8
7. Partnerzy	11
8. Podziękowania	12

1. Od festiwalu do festiwalu

- VI edycja MFP na tle poprzednich edycji Festiwalu „Małopolska koduje”

Za nami VI edycja Małopolskiego Festiwalu Programowania „Małopolska koduje 2022”. Małopolski Festiwal Programowania „Małopolska koduje” to przedsięwzięcie o charakterze cyklicznym promujące Małopolskę jako region innowacyjny i kreatywny, którego realizacja jest możliwa dzięki współpracy Fundacji Szkoła Medialna z partnerami zrzeszonymi w ramach Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji – szerokiego porozumienia podmiotów reprezentujących organizacje pozarządowe, uczelnie, instytucje nauki i kultury, biznes, sektor technologiczny, a stawiających sobie za cel nabywanie nowych umiejętności, stwarzanie możliwości wymiany wiedzy oraz nawiązywanie nowych kontaktów biznesowych przez osoby i firmy działające w obszarach nowych technologii, zaangażowanych w ideę wspierania rozwoju nowoczesnej edukacji, opartej na świadomym i twórczym korzystaniu z technologii cyfrowych. „Człowiek w społeczeństwie przyszłości” - to hasło VI edycji Małopolskiego Festiwalu Programowania, ponieważ w tym roku, promując rozwój, kooperację świata edukacji, nauki i biznesu w obszarze nowych technologii i programowania w szczególności sposób chcieliśmy podkreślić wyzwania związane z ideą budowania społeczeństwa przyszłości.

Postęp technologiczny napędzany innowacjami i nowymi możliwościami zmienia świat, wpływa na kondycję oraz kompetencje człowieka, który mierzy się z wyzwaniami cyfrowej rzeczywistości. Branża IT dynamicznie się zmienia - cloud computing, rzeczywistość rozszerzona, komputery kwantowe, sztuczna inteligencja, nanotechnologia ewoluują, tworząc technologię informatyczną nowej generacji. Oprogramowanie, filmy i muzyka dostępne w chmurze, wirtualne pokoje jako naturalne miejsca spotkań, wirtualna rzeczywistość, która zastąpi telewizory, komputery, smartfony i tablety, wirtualne światy zamiast konsoli do gier. W wyniku rozwoju sztucznej inteligencji życie człowieka będzie zależeć od technologii, która jest dobrodziejstwem, ale i zagrożeniem dla społeczeństwa przyszłości, w którym istotnym wyzwaniem jest prywatność i bezpieczeństwo. Dlatego w ramach współpracy Fundacji Szkoła Medialna z partnerami Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji stworzymy możliwość wymiany wiedzy oraz nawiązywania kontaktów w obszarze nowych technologii. Wspólnie zorganizowaliśmy konferencję integrującą świat nauki i biznesu wokół tematu „Człowiek, społeczeństwo, świat - przyszłość”. Uczniów szkoły podstawowej i średniej zaprosiliśmy do udziału w warsztatach, panelach techniczno-naukowych, onlinowym kursie instruktazowym. Razem działamy na rzecz rozwoju programowania, robotyki, branży IT, budując społeczeństwo przyszłości.

Poprzednie edycje Festiwalu potwierdziły duże zainteresowanie uczniów i nauczycieli tematyką programowania i nowych technologii. Pokazały również potencjał tkwiący w obszarze synergii podmiotów reprezentujących świat nauki, edukacji, biznesu i organizacji pozarządowych na rzecz budowania nowoczesnej szkoły i społeczeństwa przyszłości. Poprzez współpracę partnerów MICE Małopolski Festiwal Programowania staje się okazją do organizacji wydarzeń i spotkań technologicznych, służących m.in. pozyskiwaniu wiedzy, nawiązywaniu kontaktów i promocji wykorzystania najnowszych technologii w edukacji, a co za tym idzie definiowaniu Małopolski, jako regionu otwartego na innowacyjne rozwiązania.

Do zobaczenia za rok!

2. VI edycja MFP w liczbach

„Małopolski Festiwal Programowania - Małopolska koduje 2022” odbywał się już po raz szósty. Niezmiennie, dzięki festiwalowym wydarzeniom region Małopolski stał się przestrzenią do propagowania innowacyjnych technologii i programowania w edukacji i nauce, ze szczególnym uwzględnieniem wyzwań stojących przed społeczeństwem przyszłości, zgodnie z hasłem przewodnim „Człowiek w społeczeństwie przyszłości”.

Jak co roku, festiwal powstał na gruncie kooperacji Fundacji Szkoła Medialna z partnerami Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji, promując w ten sposób ideę nowoczesnej edukacji, której najważniejszym sensem jest przygotowywanie dzieci i młodzieży do świadomego i kreatywnego współtworzenia nowoczesnego społeczeństwa oraz rozwój przedsiębiorczości i kompetencji mieszkańców regionu. Wspólnie pracujemy na rzecz lepszej, nowoczesnej i kreatywnej edukacji i nauki.

Festiwal swoim zasięgiem objął nie tylko całą Małopolskę, bo festiwalowe wydarzenia, w tym szczególnie konferencja naukowa realizowana zdalnie, pozwoliły na uczestnictwo wszystkim osobom zainteresowanym tematyką nowych technologii i programowania, w tym rozwiązaniom, które wspierają tak istotny temat kompetencji i zadań stojących przed społeczeństwem teraźniejszości i przyszłości.

A oto Małopolski Festiwal Programowania Małopolska koduje 2022 w liczbach:

Wydarzenia

14

warsztatów dla uczniów
szkół podstawowych

2

panele techniczne dla
uczniów 8 klas szkoły
podstawowej

4

panele techniczne dla
licealistów

1

panel naukowy w Zakładzie
Technologii Gier Wydziału
Fizyki, Astronomii
i Informatyki Stosowanej UJ

1000

minut programowania

12

partnerów

Uczestnicy



uczestników warsztatów



uczestników paneli
technicznych i naukowych



uczestników konferencji



3. Warsztaty „Szkoła Przyszłości”

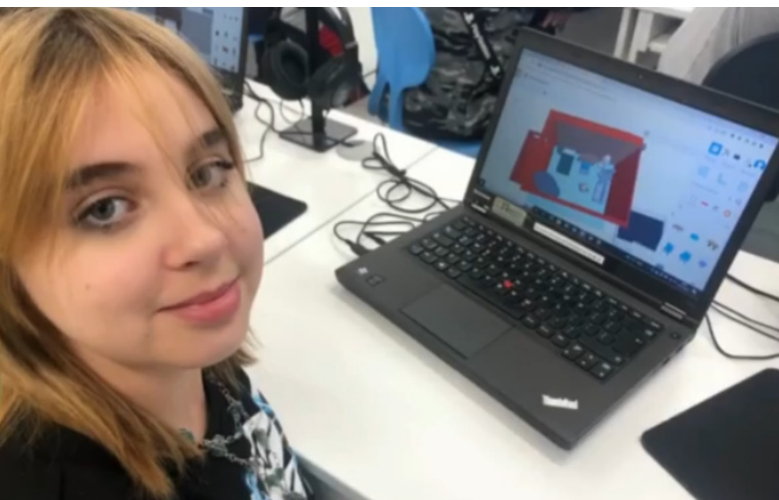
Szczególnym wydarzeniem w ramach VI MFP „Małopolska koduje 2022” były warsztaty dla uczniów szkoły podstawowej zorganizowane w szkole modelowej MICE, w ramach których uczniowie zgłębiali tajniki programowania.



W warsztatach udział wzięli uczniowie z klas 1-3 i 4-7 szkoły podstawowej, które nastawione były na kształtowanie umiejętności algorytmicznego myślenia i kreatywnego doskonalenia kompetencji w zakresie nauki programowania i modelowania

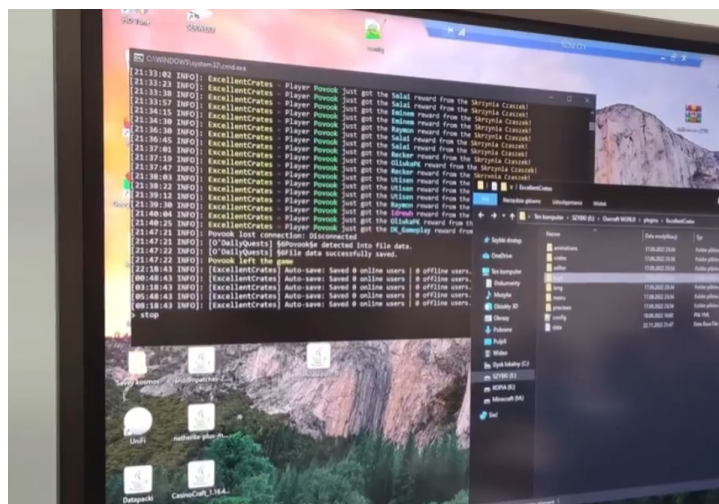
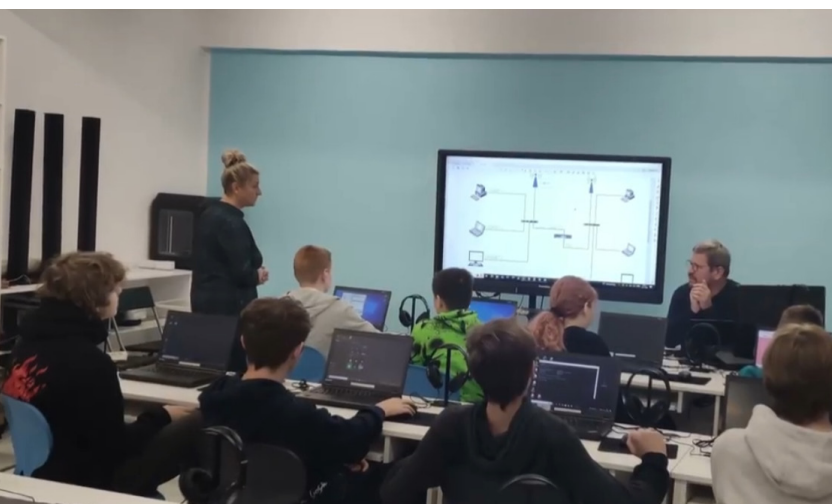


3D. W ramach warsztatów uczniowie poznawali nowe możliwości programowania z wykorzystaniem klocków Lego, robotów ozobot, a także samodzielnie projektowali wykorzystując oprogramowanie do modelowania 3D.



4. Panel naukowy i techniczny dla uczniów 8 klasy szkoły podstawowej i licealistów

W ramach tegorocznej edycji MFP “Małopolska koduje 2022”, w ramach współpracy z partnerami biznesowymi i naukowymi Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji, zaprosiliśmy licealistów i uczniów ósmej klasy szkoły podstawowej Da Vinci Zespołu Szkół Ogólnokształcących w Krakowie do udziału w panelu technicznym i panelu naukowym, który poprowadzili partnerzy biznesowi oraz naukowcy Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji.

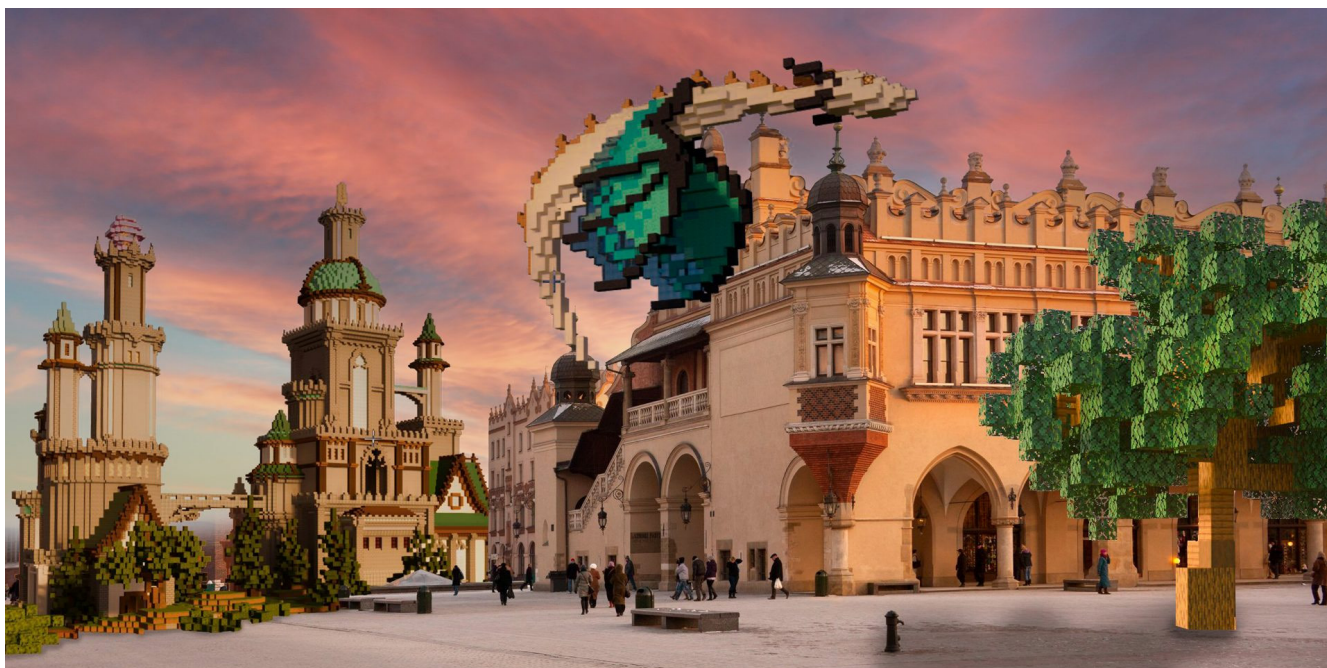


W ramach panelu technicznego licealiści i uczniowie szkoły podstawowej poznali tajniki modelowania przemysłowego 3d "Gravity Sketch", jak również uczestniczyli w warsztatach podczas których zgłębiali tematykę związaną z komputerem i architekturą sieci informatycznych, uczyli się adresowania IPv4, zapoznali się z technologią NAT, podstawowymi dodatkowymi usługami urządzeń sieciowych NAT oraz odbyli warsztat praktyczny z DHCP, DNS, przekierowania portów.

Panel naukowy w formie wykładu i pokazów technologicznych został zorganizowany w Zakładzie Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie w oparciu o dedykowane dla uczniów szkół średnich autorskie zajęcia prowadzone przez pracowników naukowych ZTG. W ramach panelu naukowego uczniowie wzięli udział nie tylko w pokazach z zakresu VR, okulografii, biofizjologii, ale także mieli możliwość poznać badania dotyczące technologii przyszłości oraz ich wpływu na funkcjonowanie człowieka, poznali również, aplikacje i technologie wykorzystywane do tych badań opracowane w Zakładzie Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ.



5. Kurs graficzny on-line dla uczniów



Z myślą o uczniach chcących doskonalić swoje umiejętności cyfrowe powstał kurs “Fotomanipulacje, łączenie grafik z różnych źródeł”. Kurs kształci umiejętności graficzne niezbędne do nauki fotomanipulacji z wykorzystaniem darmowego oprogramowania Photopea (odpowiednik programu Photoshop). Onlinowy kurs instruktażowy w istotny sposób wpłynie na podniesienie kompetencji programistycznych i graficznych każdego ucznia, pokazując możliwości oraz potencjał nowych technologii. Uczniów szkół podstawowych i średnich zapraszamy do skorzystania z kursu online, dostępnego na stronie Małopolskiego Festiwalu Programowania 2022: <https://malopolskakoduje.pl/kurs-graficzny-dla-uczniow/>

6. Konferencja naukowa pt. „Człowiek, społeczeństwo, świat - przyszłość”

W ramach tegorocznego Festiwalu, poza integracją wydarzeń o charakterze warsztatów dla uczniów, pokazów oraz konkursów, we współpracy z Wydziałem Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie 29 listopada 2022 zorganizowaliśmy online kolejną festiwalową Konferencję naukową pt. „Człowiek, społeczeństwo, świat - przyszłość”.

Tematem konferencji był świat przyszłości - przede wszystkim tej „tuż za progiem”, która codziennie bardziej staje się naszym udziałem. Ale też tej oddalonej, będącej przedmiotem zainteresowania fantastów i futurologów. Pierwszym wymiarem refleksji była technologia - to jak wpływa na nas, nasze relacje między sobą, ale i na wizję świata, jakie w sobie mamy. Człowiek uwikłany w informację i dezinformację, przemiany społeczne, sztuczna inteligencja, metawers, zmiany klimatyczne - czy rzeczywistość, którą zamieszkujemy ewoluuje w utopię czy dystopię? Czy może w coś jeszcze innego? Interesowały nas też punkty widzenia inne niż ludzkie, bo świat to przecież nie tylko my, ale coraz większy katalog istot żywych i nieożywionych.

Do udziału w konferencji zaprosiliśmy naukowców, studentów, ale także otoczenie firm z branży technologii i oprogramowania przyszłości, pasjonatów - informatyków, artystów, socjologów, psychologów, kulturoznawców, literaturo-gro-filmo-medioznawców, ekologów, futurologów, posthumanistów i każdego, kto aktywnie podejmuje refleksję na temat kondycji współczesnego i przyszłego świata.

Jesteśmy przekonani, że podobnie jak w roku ubiegłym konferencja stanowiła płaszczyznę prezentacji technologii i wymiany doświadczeń uznanych autorytetów naukowych oraz była ważną inicjatywą integrującą świat nauki, edukacji i biznesu wokół tematu człowieka i społeczeństwa technologicznej przyszłości, a ujęcie problemu w sposób komplementarny, od strony socjologicznej, humanistycznej i technologiczno - informatycznej pozwoliło wypracować ciekawe wnioski.

W ramach konferencji odbyły się następujące wykłady i prezentacje:

Ewa Mauer

Da Vinci Zespół Szkół Ogólnokształcących w Krakowie, członek Rady Programowej MICE
Dzisiejszy uczeń w szkole jutra.

Dr Magdalena Zdrodowska

Instytut Sztuk audiowizualnych UJ -
Cyborgi, protezy, inność. O relacjach ciała i techniki.

Dr inż. Szymon Bobek

Zakład Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ -
XAI, czyli co sztuczna inteligencja ma wspólnego z Faustem, Shrekiem i końcem świata.

Małgorzata Majkowska

- językoznawca, wykładowca komunikacji interpersonalnej, kulturowej i retoryki na Wydziale Polonistyki UJ -
Od „face to face” do „interface to interface”. O komunikacji zapośredniczonej cyfrowo.

Iwona Grabska-Gradzińska

Zakład Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ -
Wzrok jako źródło informacji nie tylko -- dla nas ale i -- o nas. Do czego przydaje się okulografia.

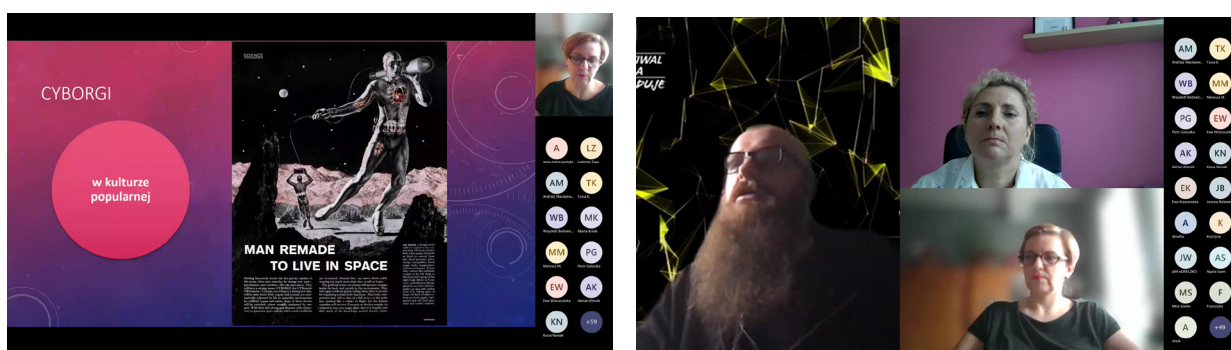
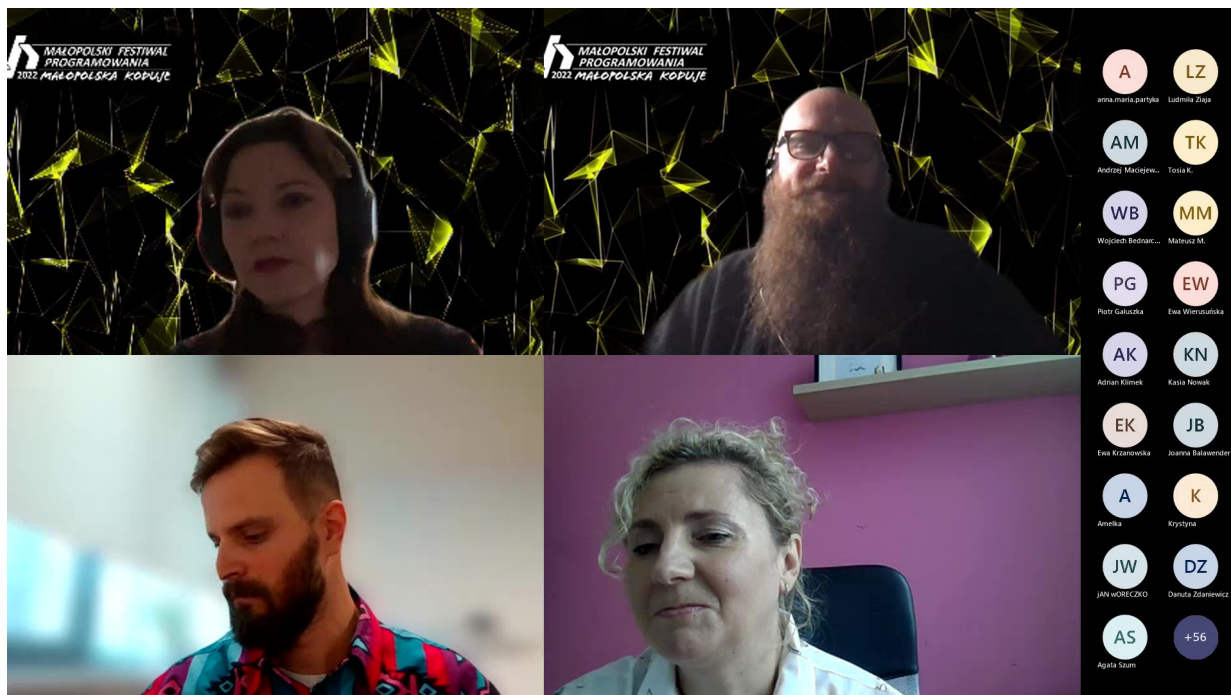
Dr Jan Argasiński

Zakład Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ -
Wirtualne mózgi w cyfrowych naczyniach.

Konferencja była ciekawym spojrzeniem na technologie wykorzystywane w czasie pandemii z punktu widzenia nauki, biznesu i edukacji. W czasie swoich wykładów prelegenci zaprezentowali: aktualne badania na temat pracy zdalnej i jej wpływu na nasze zachowania, przykłady dobrych praktyk edukacyjnych z małopolskich szkół, możliwości wirtualnych rozwiązań w pracy zdalnej, ciekawe spostrzeżenia dotyczące kompetencji zawodowych przyszłości, a także inspirujące aspekty gier przygotowujące do zdalnej pracy i nauki.



Zapis konferencji został udostępniony na stronie:
<https://youtu.be/WmxkPbTGi7Y>



7. Partnerzy

Partner



Realizacja



Patroni



Partnerzy



AGH



8. Podziękowania

Dziękujemy:

Urzędowi Marszałkowskiemu Województwa Małopolskiego za współpracę i wsparcie idei Małopolskiego Festiwalu Programowania "Małopolska koduje" oraz Marszałkowi Województwa Małopolskiego za objęcie patronatem Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji, której partnerzy systematycznie wspierają ideę MFP.

Partnerom Małopolskiej Inicjatywy Cyfrowej Edukacji - szerokiemu porozumieniu podmiotów, którym bliska jest idea nowoczesnej edukacji cyfrowej za zaangażowanie, pomysły i działania, które współtworzą Małopolski Festiwal Programowania "Małopolska koduje".

Szczególne podziękowanie kierujemy do:

dr Jana Argasińskiego, pracownika naukowego Zakładu Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki stosowanej UJ - za wsparcie merytoryczne i organizacyjne;

a także do prelegentów konferencji:

Dr Magdaleny Zdrodowskiej z Instytutu Sztuk audiowizualnych UJ

Dr inż. Szymona Bobka z Zakładu Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ

Małgorzaty Majkowskiej - językoznawcy, wykładowczyni komunikacji interpersonalnej, kulturowej i retoryki na Wydziale Polonistyki UJ

Iwony Grabskiej-Gradzińskiej z Zakładu Technologii Gier Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ

za inspirujące wykłady i podzielenie się ze słuchaczami wnioskami płynącymi z doświadczeń i badań nad wpływem technologii na budowanie społeczeństwa przyszłości.

Zapraszamy do grona Partnerów MFP podczas kolejnych edycji Festiwalu wszystkie firmy i organizacje chcące wspierać ideę rozwijania kompetencji informatycznych wśród dzieci i młodzieży. To świetna okazja do rozpoczęcia współpracy z instytucjami kultury, światem edukacji, nauki i biznesu.

Serdecznie zapraszamy!