**Koderek - konferencja o cyfrowym świecie i stosowaniu nowych technologii już w sobotę w Warszawie!**

**Warsztaty z robotami, nauka programowania przez dobrą zabawę i opowieść o cyfrowym świecie dla dzieci. To czeka na uczestników drugiej edycji Koderka, czyli konferencji przygotowywanej przez ludzi chcących dzielić się pasją i doświadczeniem z uczniami i nauczycielami. Przed uczestnikami także rywalizacja zespołowa w maratonie informatycznym, czyli Hackathonie. Wydarzenie rozpocznie się o godzinie 9 w Zespole Szkół: Społecznej Szkole Podstawowej Nr 10 oraz w Społecznym Gimnazjum Nr 27, przy ulicy Ostrobramskiej 72 w Warszawie.**

Żyjemy w czasach, w których wszyscy wykorzystują rozwiązania cyfrowe, a Internet jest podstawowym obszarem komunikacji, zdobywania wiedzy i nauki. Czy umiemy jednak w pełni wykorzystać możliwości narzędzi, którymi dysponujemy? Warto rozumieć ich mechanizmy i umieć je stosować. Uczestnicy dzięki zajęciom mają poczuć się pewniej w świecie nowych technologii, a naukę przez zabawę wspomagać będą interaktywne warsztaty.

Celem konferencji jest nie tylko promocja i przekazywanie wiedzy z informatyki, ale też kreatywne nauczanie programowania, uczenie pracy w zespole, rozwijanie umiejętności interpersonalnych i możliwość spotkania z ekspertami.

Istotnym celem Koderka jest innowacyjne wspieranie edukacji poprzez warsztaty, które są w pełni interaktywne i różnią się od typowych szkolnych zajęć. W jednym z nich pojawią się roboty Dash i Dot, które przedstawi Anna Szwiec z Sabre. Zadaniem uczestników będzie takie zaprogramowanie Dasha, żeby przeprowadził akcję ratunkową i uratował swojego przyjaciela. Podczas wypełniania tych zadań uczestnicy poznają możliwości robotów Wonder, ale do ich działania niezbędne będzie opracowanie strategii rozwiązania problemów i wykorzystanie walorów edukacyjnych konferencji.

W programie konferencji zaplanowano:

• Prelekcje – 20 minutowe wystąpienia

• Prelekcje uczniowskie

• Zajęcia dla dzieci poniżej 6 roku życia

• Warsztaty dla uczniów i dorosłych

• Wykłady dla dorosłych (w tym nauczycieli)

• Prezentacje najnowszych nowinek technicznych i tych sprzed 30 lat

• Gry i zabawy

• Hackathon informatyczny zakończony prezentacjami finałowymi

• Panel ekspertów

Więcej informacji: koderek.edu.pl