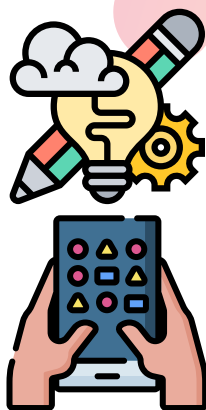


## „CTApp: Uczenie myślenia obliczeniowego za pomocą aplikacji mobilnej dla uczniów szkół podstawowych”

### CEL PROJEKTU

Celem projektu jest opracowanie i rozpowszechnienie na skalę europejską wysokiej jakości gry mobilnej, która połączy koncepcje myślenia obliczeniowego (Computational Thinking) oraz gry poważnej (Serious Game).



Myślenie obliczeniowe to metoda rozwiązywania problemów, wykorzystująca analizę i użycie algorytmów obliczeniowych (podobnych do tych jakie używa komputer).

Cel „gry poważnej” (ang. serious games) przekracza samą rozrywkę. Rozwiązuje się w nich rzeczywiste problemy, np. z zakresu edukacji, zdrowia, zarządzania czy planowania przestrzennego. Do gier poważnych należą także symulatory szkoleniowe i programy podejmujące ważne kwestie społeczne.

### GRUPY DOCELOWE

Nauczyciele szkół podstawowych oraz kadra zarządzająca placówkami edukacyjnymi ze wszystkich krajów partnerskich, którzy będą mogli poznać nowe narzędzia edukacyjne i wykorzystywać je w codziennej pracy. Uczniowie szkół podstawowych w wieku od 12 do 18 lat, którzy będą mogli wykorzystywać wypracowane w projekcie rozwiązania w nauce.

### PRODUKTY

GRA KOMPUTEROWA, która pomoże uczniom rozwinąć umiejętność używania myślenia obliczeniowego (Computational Thinking) do rozwiązywania problemów.

MATERIAŁY SZKOLENIOWE dla nauczycieli szkół podstawowych, które pomogą im wdrożyć nową metodę nauczania.

Więcej informacji na: <https://ctapp.wsei.eu/>