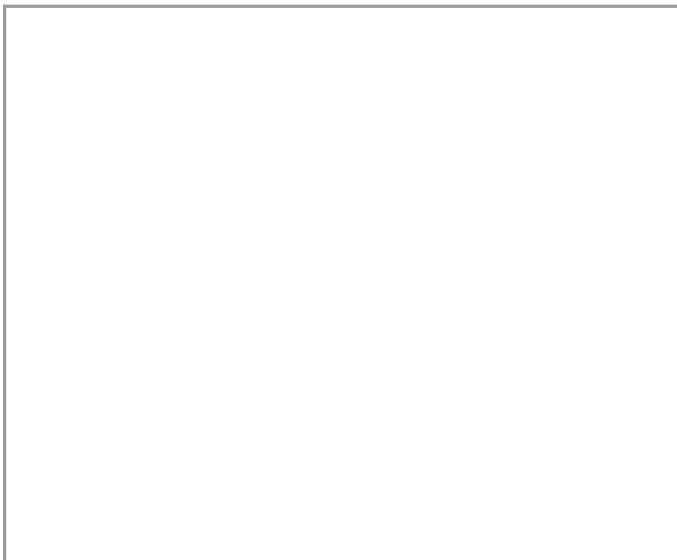


Photon- robot, który rozwija się razem z dzieckiem

Robot Photon (Photon Entertainment Sp. z o.o.) to kolejna wspaniała propozycja do tegorocznej Podlaskiej Marki Konsumentów. Photon to interaktywny robot, dzięki któremu dzieci mogą uczyć się programowania, rozwijać logiczne myślenie oraz kształtować swoje postawy społeczne. Skierowany jest do dzieci w wieku 6-12 lat i rozwija się razem z użytkownikiem.

Jeśli to właśnie Robot Photon jest Twoim faworytem możesz zagłosować [TUTAJ](#)

Robot to dzieło Grupy związanej z Politechniką Białostocką: Michał Bogucki (absolwent Wydziału Mechanicznego), Krzysztof Dziemiańczuk (student Wydziału Informatyki), Michał Grześ (student Wydziału Mechanicznego), Marcin Joka (student Wydziału Informatyki) i Maciej Kopczyński (wykładowca z Wydziału Informatyki). Trzech z pięciu twórców znajduje się na liście New Europe 100 – liście najprężniej rozwijających się innowatorów Europy Środkowo-Wschodniej.



Photon to interaktywny robot, dzięki któremu dzieci mogą uczyć się programowania, rozwijać logiczne myślenie oraz kształtować swoje postawy społeczne. Skierowany jest do dzieci w wieku 6-12 lat i rozwija się razem z użytkownikiem.

Robot – zintegrowany ze smartfonem lub tabletem tworzy innowacyjny system wspomagający naukę poprzez rozrywkę i rywalizację. Jednym z największych problemów współczesnego świata jest ilość czasu, jaką dzieci spędzają przy komputerze, telewizorze, telefonie czy konsolach. Dzieci stają się biernymi użytkownikami technologii, która zamiast je wspomagać w rozwoju, zabija ich wrodzoną kreatywność i ciekawość świata. Połączenie ze sobą gry rozwijającej logiczne myślenie z rozrywką oraz edukacją stwarza nowe możliwości rozwoju najmłodszych.

Opracowana technologia pozwala dzieciom – mimochodem, przy okazji świetnej zabawy – zdobywać wiedzę z zakresu nowych technologii, programowania, a także rozwija umiejętności poznawcze oraz podejmowania decyzji. Photon jest w pełni autorskim pomysłem, który znajduje całkowicie nowe zastosowanie urządzeń mobilnych zintegrowanych z interaktywnym robotem. Wynalazek od samego początku powstał

zintegrowany z interaktywnym robotem. Wynalazek od samego początku powstaje przy udziale i w ramach konsultacji z docelową grupą odbiorców – dzieci.

Wygląd Photona, jego jakość i możliwości użytkowe, musiały spełnić wymagania przyszłych użytkowników. Z doświadczeń pomysłodawców Photona wynika, że zarówno dzieci, jak i ich opiekunowie wykazują wielkie zainteresowanie robotem i aplikacją.

Photon oferuje trzy tryby rozgrywki. W trybie pierwszym, użytkownik bierze czynny udział w historii, którą sam tworzy. Robot, wyciągnięty z pudełka, nic nie potrafi. W trakcie zabawy Photon odkrywa w sobie kolejne czujniki, a dziecko doświadczalnie uczy się, jak one działają. Następnie użytkownik uczy robota, jak korzystać z czujników. Robot uczy się więc razem z dzieckiem. Użytkownik musi podejmować różne wyzwania. Ich poprawne wykonanie pozwala zdobyć punkty rozwoju Photona, które można przeznaczyć na odblokowywanie czy ulepszenie wybranych umiejętności robota.

Dla przykładu – jeżeli użytkownik doda zdobyte punkty umiejętności do atrybutu szybkości, jego robot fizycznie będzie się szybciej poruszał. Rozwój robota jest nieograniczony i zależy jedynie od zaangażowania dziecka. Jest to duża motywacja dla użytkownika do dalszego rozwiązywania zadań i pracy z robotem. W trybie zabawy, dzieci mogą korzystać z gier i zabaw, które są zależne od odblokowanych do tej pory elementów w Photonie (m.in. czujników) oraz postępu w historii. Użytkownicy mogą tworzyć dowolne programy przy wykorzystaniu graficznego języka blokowego inspirowanego znanym na świecie językiem Scratch. Jedynym ograniczeniem tworzonych programów jest kreatywność dziecka. Tryb gry wieloosobowej rozwija umiejętność współpracy i umożliwia rywalizację wśród dzieci. Użytkownicy rywalizują ze sobą np. w wyścigach. Twórcy Photona korzystają z wiedzy z zakresu psychologii i doświadczeń związanych z grywalizacją. To znacznie zwiększa atrakcyjność rozwiązania oraz motywację do nauki.

Photon zdobywa uznanie w całym kraju i na świecie: otrzymuje liczne nagrody, wyróżnienia oraz znakomite recenzje w największych portalach opiniotwórczych (Spider's Web, Forbes, Onet, Interia itd.) promując przy tym region. Projekt zajął pierwsze miejsce w finałach krajowego konkursu Microsoft Imagine Cup 2015 w kategorii World Citizenship. Imagine Cup jest największym na świecie konkursem technologicznym, organizowanym od kilkunastu lat przez firmę Microsoft. Zespół zajął również pierwsze miejsce konkursie Podlaski Akcelerator Innowacji 2014, którego celem jest wyłanianie najbardziej innowacyjnych projektów.



[Powrót na stronę główną](#)

[Powrót do listy aktualności](#)