

Kontakt dla mediów:  
Luiza Nowicka, PARP  
e-mail: [luiza\\_nowicka@parp.gov.pl](mailto:luiza_nowicka@parp.gov.pl)  
tel.: 880 524 959

Informacja prasowa  
Warszawa, 03.08.2022 r.

## **Branża EdTech odmienia edukację. Polskie firmy z dofinansowaniem z Funduszy Europejskich**

**Centrum Mądrej Zabawy, inteligentne pomoce dydaktyczne, nauczanie w konwencji STEAM oraz szkolenia programistów – to tylko niektóre projekty korzystające z Programu Inteligentny Rozwój (POIR) oraz Polska Wschodnia (POPW). Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, dzięki dotacjom z funduszy unijnych, sfinansowała szereg projektów z branży EdTech.**

Branża EdTech (ang. *Educational technology*, czyli technologie edukacyjne) znacząco przybrała na znaczeniu podczas pandemii COVID-19. Znacznym impulsem do jej rozkwitu było wprowadzenie nauki zdalnej. EdTech to w końcu rozwiązania, z których korzystają uczniowie, jak również programy i aplikacje dedykowane nauczycielom. Jednak należy pamiętać, że EdTech to też rozwiązania kierowane do dorosłych, którzy stawiają na poszerzenie i doskonalenie kompetencji. Zaliczane są do nich aplikacje, materiały multimedialne wspierające rozwój pracowników, ich karierę czy gwarantujące wsparcie mentoringowe. Zgodnie z raportem Startup Poland, szacuje się, że rynek edukacji cyfrowej w 2025 r. osiągnie wartość ok. 305 mld dolarów (w 2020 r. było to 250 mld dolarów). Polskie spółki EdTech równie chętnie tworzą cyfrowe produkty, służące nauce programowania oraz aplikacje i gry edukacyjne.

### **Polski EdTech otrzymuje wsparcie z funduszy unijnych**

Wzór na sukces w biznesie polega na zaoferowaniu czegoś unikalnego, wyróżniającego się. Program Inteligentny Rozwój (POIR) jest dedykowany mikro, małym i średnim przedsiębiorcom i przewiduje wsparcie dla firm realizujących nowatorskie projekty oraz dla tych, którzy myślą o promocji na rynkach zagranicznych.

Warszawski startup **Skriware** – uczestnik konkursu „Go to Brand”, finansowanego w ramach POIR – oferuje rozwiązanie dla dzieci, które dzięki niemu uczą się takich umiejętności jak programowanie, projektowanie 3D oraz podstawy inżynierii. Projekt opiera się na holistycznym podejściu do nauczania w konwencji STEAM (ang. *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* – Nauka, Technologia, Inżynieria, Sztuka, Matematyka). Znacząco ulepszone drukarki 3D stały się tylko jednym z kilku równorzędnych komponentów, wchodzących w skład całego ekosystemu edukacyjnego firmy, na który oprócz druku przestrzennego, składają się:



programowalny robot, platforma e-learningowa oraz baza gotowych projektów 3D. Skribot (robot), trafia do szkół w podstawowej wersji i w zależności od tego, w którym kierunku ma być rozwijany, uczniowie programują mu konkretne funkcje – początkujący poprzez aplikację mobilną, doświadczeni używając języka C++ w programie Arduino IDE. Kolejne, nowe części robota drukowane są na drukarce 3D. Głównym klientem Skriware są przede wszystkim szkoły podstawowe, zarówno publiczne, jak i niepubliczne, a ponadto szkoły średnie – licea i technika. Udział w konkursie, pozwolił startupowi przedstawić swój projekt na rynkach zagranicznych, podczas targów DLD w Tel Awiwie, Gitex w Dubaju, TechCrunch w San Francisco.

W ramach poddziałania „Bony na innowacje dla MŚP”, z dofinansowania na kwotę niemal 337 tys. zł, skorzystała firma **Smart Kids Planet**. Koncepcja Centrum Mądrej Zabawy powstała w oparciu o światowy trend *edutainment*, który łączy rozrywkę z edukacją. Twórcom idei zależało na rozwoju kompetencji przyszłości, tj. kreatywności, współpracy czy logicznego myślenia. Celem tego pomysłu jest pobudzanie wyobraźni i zdolności motorycznych oraz osvajanie z nowymi technologiami, przy jednoczesnym zaspokajaniu podstawowych potrzeb dziecka: bezpieczeństwa, kontaktu społecznego i akceptacji. W rezultacie powstała innowacyjna usługa – interaktywna sala multimedialna dla najmłodszych, oparta na opracowaniu matrycowego algorytmu. Zadaniem algorytmu jest identyfikacja wszystkich gestów, wykonywanych jednocześnie przez kilkudziesięciu użytkowników na dużym obszarze (około 20 metrów) i przetwarzanie ich na ruchy obiektów, na interaktywnym ekranie w wymiarze 3D. Nowoczesny produkt jest połączeniem istniejącej technologii z innowacyjnym algorytmem, odpowiedzialnym za rozpoznawanie gestów i wywoływanie interakcji. Jest to jedyne takie rozwiązanie na rynku, które integruje świat cyfrowy ze światem realnym, poprzez zdigitalizowanie obiektów stworzonych w rzeczywistości i przeniesienie ich do wirtualnego otoczenia. Jak wskazuje prezes Smart Kids Planet Karol Gaweł – Dzięki realizacji projektu nie tylko mogliśmy wprowadzić do przedsiębiorstwa innowacyjność produktową na skalę Europy Środkowo-Wschodniej, ale przede wszystkim dostarczyliśmy unikalną technologię, łączącą świat zabawy z nauką dla dzieci i młodzieży.

W ramach tego samego programu firma **Codementors Sp. z o.o.** otrzymała 333 tys. zł na wprowadzenie innowacji procesowej do usługi szkolenia programistów, polegającej na maksymalnie wiernym przeniesieniu procesu kształcenia stacjonarnego do środowiska online. Tak powstała nowa – osadzona w rzeczywistości wirtualnej – architektura systemu, która wykorzystuje innowacyjne algorytmy, wspierające procesy nauczania. To odpowiedź na problemy, z jakimi wnioskodawca spotykał się na co dzień w swojej działalności, m.in. z ograniczeniami związanymi z lokalizacją (dojazdami) czy z dostępem do kadry szkoleniowej. Zastosowano technologię, zawierającą innowacyjne algorytmy do analizy i oceny jakości kodu źródłowego, analizy wyników zadań testowych i wykrywania duplikatów oraz analizy postępów użytkownika. Wdrożono rekomendacje użytkowników w procesie rekrutacji, rekomendacje ścieżki kariery i powiązane kursy. Dzięki dotacji udało się udostępnić pełną ofertę edukacyjną dla klienta. Innowacja procesowa zapewniła znaczący wzrost jakości świadczonych usług, a tym samym – wysoki poziom satysfakcji klienta.



Dzięki wsparciu z Programu Polska Wschodnia (POPW) startup **Revas Sp. z o.o.** otrzymał dotację na niemal 800 tys. zł, w ramach poddziałania „Rozwój start-upów w Polsce Wschodniej”.

Przygotowano – dla nauczycieli szkół ponadpodstawowych i uczelni wyższych – nowoczesne pomoce dydaktyczne do uczenia przedsiębiorczości i zarządzania przedsiębiorstwem wraz z pakietem narzędzi wspomagających (m.in. szkolenia certyfikujące trenerów, filmy instruktażowe). Branżowe Symulacje Biznesowe (*Business Simulation Games*) przeznaczone dla placówek edukacyjnych, umożliwiają prowadzenie lekcji w sposób praktyczny i ciekawy. W ramach symulacji uczestnicy uczą się prowadzenia działalności gospodarczej oraz podstaw przedsiębiorczości. Podejmują realne decyzje biznesowe, zarządzając wirtualnym przedsiębiorstwem, m.in. tworzą stanowiska pracy, zatrudniają pracowników, ustalają wynagrodzenia, kupują sprzęt, inwestują w reklamę, ustalają ceny. Nauczyciele i wykładowcy mogą wybrać na swoje zajęcia symulację w 1 z 15 dostępnych branż, np. „Biuro podróży”, „Warsztat samochodowy”, „Biuro rachunkowe”, „Firma transportowa” czy „Klinika weterynaryjna”. Z tego innowacyjnego projektu mogą korzystać nie tylko uczniowie i studenci, ale również osoby pragnące założyć i dobrze poprowadzić własny biznes. Revas działa już nie tylko na rynku polskim, ale zdobywa kolejne kraje europejskie – Danię, Francję, Niemcy – a dodatkowo jest obecna w dalszych zakątkach świata, jak np. Republika Południowej Afryki.



Fundusze Europejskie



Rzeczpospolita  
Polska



**PARP**  
Grupa PFR

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

