



**CHCESZ ZOSTAĆ NAUKOWCEM ?
ODKRYWCĄ ? PROGRAMISTĄ?
TWÓJ NAUCZYCIEL CI W TYM POMOŻE**



Od lutego 2018 roku w ramach realizacji projektu „Innowacyjna edukacja kluczem do sukcesu uczniów Gminy Szczawnica” ruszają w szkołach zajęcia dla uczniów Gminy Szczawnica.

Udział w zajęciach i wycieczkach organizowanych w szkołach jest BEZPŁATNY.

W ramach projektu planowana jest realizacja zajęć:

1. Nauka programowania dla uczniów szkół podstawowych klasy I-VII oraz gimnazjum klasy II – III.

Zajęcia skierowane do wszystkich uczniów/uczennic uczęszczających do szkół na terenie Gminy Szczawnica prowadzonych przez Miasto i Gminę Szczawnica.

Uczniowie/Uczennice podczas warsztatów poznają tajniki tworzenia własnych gier, programów i aplikacji, nauczą się jak projektować grafiki i animacje.

Uczestnicząc w zajęciach z programowania dzieci nie tylko uczą się samego programowania, ale umiejętności, jakich ono wymaga np. analityczne i logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów.

Zajęcia pozwolą kształtować w uczniach nawyki myślowe ułatwiające funkcjonowanie we współczesnym świecie.

2. Projekt edukacyjny „Innowacyjna edukacja kluczem do sukcesu uczniów gminy Szczawnica” dla uczniów szkoły podstawowej klasy IV-VII oraz gimnazjum klasy II.

Celem projektu edukacyjnego jest rozwijanie zainteresowań z przedmiotów przyrodniczych, matematycznych, informatycznych. Istotnym założeniem zajęć jest rozwijanie zdolności poznawczych uczniów oraz pobudzanie ich do samodzielnego i logicznego myślenia poprzez eksperymentowanie, korzystanie z nowoczesnej technologii, zabawy, gry, ćwiczenia, różnego rodzaju łamigłówek umysłowe oraz ciekawostki.

Realizacja projektu podzielona jest na II Etapy w ramach I etapu zajęć przewiduje się:

ETAP I – zajęcia dodatkowe – wycieczki wyjazdowe 3 dniowe – wycieczki terenowe.

• Zajęcia dodatkowe:

Szkoła Podstawowa:

- Laboratoria przyrodnicze – Zajęcia prowadzone w formie warsztatów, na których uczniowie wraz z nauczycielem będą wykonywać doświadczenia z dziedziny przyrody, fizyki, chemii, geografii.

- Interaktywna matematyka - Zajęcia prowadzone dla uczniów przy pomocy tablicy interaktywnej, laptopów - oprogramowania komputerowego m.in. program GeoGebra.

Gimnazjum:

- Laboratoria z przyrody – Laboratoria z fizyki – Laboratoria z chemii – Warsztaty z geografii - Zajęcia prowadzone w formie warsztatów, na których uczniowie wraz z nauczycielem będą wykonywać doświadczenia z dziedziny biologii, fizyki, chemii, geografii.

- Interaktywna matematyka - Zajęcia prowadzone dla uczniów przy pomocy tablicy interaktywnej, laptopów - oprogramowania komputerowego m.in. program GeoGebra.

•**Zajęcia w terenie** -> uczniowie będą wykonywać badania pobliskich wód oraz gleb, obserwować różne gatunki ptaków, drzew, roślin i uczyć się jak je rozpoznawać, poznają roślinność charakterystyczną dla danych warstw lasu. W ramach zajęć terenowych zostaną zorganizowane wyjścia w okoliczne pasma górskie Pienin i Radziejowem.

•**Zajęcia wyjazdowe:**

* wycieczka 3 dniowa Warszawa, ogólny plan wycieczki:

-Centrum Nauki Kopernika: zwiedzanie Centrum Nauki Kopernika, udział grup w organizowanych przez centrum: Laboratoriach chemicznych, biologicznych i fizycznych oraz zajęciach w pracowni robotycznej.

-Planetarium Kopernika - seans 3D-film edukacyjny

<http://www.kopernik.org.pl/>

Wycieczka ma na celu zainspirować uczniów do obserwacji, przeprowadzania doświadczeń, zawadnia pytań i poszukiwania odpowiedzi. Zaszczepić w uczniach chęć poszerzania swojej wiedzy w zakresie przedmiotów matematycznych, przyrodniczych i informatycznych.

* wycieczka 3 dniowa Wrocław – Zator, ogólny plan wycieczki:

-Afrykarium Wrocław ZOO -program wycieczki: zwiedzanie terenu Afrykarium z przewodnikiem poznanie zwierząt zamieszkujących ZOO, udział w zajęciach edukacyjnych organizowanych przez ZOO.

<http://www.zoo.wroclaw.pl/pl/afrykarium.html>

-Hydropolis Wrocław-zwiedzanie Hydropolis z przewodnikiem, podczas zwiedzania zostaną poruszone tematy: W jaki sposób powstała woda? Głębiny-odkrywanie życia ukrytego w ciemnościach, Ocean życia-różnorodność życia pojawiającego się w wodzie, Stan wody-multimedialna zabawa pokazująca budowę i zasady powstawania cząsteczki wody. Dodatkowo uczestnicy/czki wezmą udział w grach multimedialne, w których można pobawić się z delfinami, zadbać o czystość raf koralowych oraz odkryć mityczne potwory wodne.

<http://hydropolis.pl/>

,-Park Ruchomych Dinozaurów-Zator-program wycieczki: zwiedzanie z przewodnikiem ścieżki edukacyjnej przedstawiającej dawne życie

dinozaurów-Park Dinozaurów, poznanie różnych gatunków owadów-Park owadów.

Zwiedzanie Muzeum Szkieletów i Skamieniałości: ważek, ryb, ptaków, również elementy szkieletów dinozaurów oraz jajka. Uczniowie wezmą udział w zajęciach edukacyjnych- Lekcji

paleontologii.

<http://zatorland.pl/Zatorland-5.html>

Wycieczka ma na celu poszerzyć wiedzę uczniów w zakresie przedmiotów przyrodniczych, pomóc uczniom poprzez poznanie wyżej wymienionych miejsc lepiej zrozumieć otaczający świat i jego historię.

ETAP II - zajęcia informatyczne (10 godzin każda grupa):

•Analiza informacji wypracowanych podczas poprzednich etapów zajęć, dopracowanie ich i formatowanie. Wykonanie rysunków schematycznych przedstawiających przebieg doświadczenia i wstępne obserwacje na etapie wykonywania kolejnych kroków zajęć, wstawienie tabel i wykresów omówionych, przygotowanych podczas zajęć, obserwacji, wniosków końcowych wypracowanych i zapisanych podczas kolejnych zajęć.

Projekt zostanie zakończony opracowaniem książki obrazującej wszystkie etapy. Książka pokaże uczestników projektu, ich zmagania, zdobytą wiedzę oraz doświadczenia. [Regulamin zajęć](#).

Wszelkie szczegółowe informacje odnośnie planowanych zajęć zostaną przekazane rodzicom podczas wywiadówek szkolnych przewidzianych przez szkoły w najbliższym czasie.