

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

Semestr 1

Co uczeń powinien wiedzieć o prawie autorskim?

Opis: W czasie zajęć uczestnicy poznają najważniejsze pojęcia związane z prawem autorskim. Przyjrzą się też kluczowym postanowieniom licencji popularnych internetowych serwisów. Uzyskają świadomość, że prawo autorskie dotyczy ich nie tylko jako odbiorców, ale też jako twórców.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Kryptonim: agent – łącz słowa w skojarzenia

Opis: Ćwiczenia kreatywnego myślenia oparte na skojarzeniach, w których uczestnicy wcielają się w jedną z dwóch ról - każda związana jest z innym rodzajem zadań. Kapitanowie drużyn muszą wymyślać skojarzenia do zaprezentowanych słów w taki sposób, by połączyć ich możliwie jak najwięcej. Reszta grupy musi odgadnąć, co mógł mieć na myśli ich przedstawiciel. Łączenie losowych słów skojarzeniami, które drużyna ma odgadnąć, jest niezłą gimnastyką umysłową i zmusza do szukania haseł, które w kreatywny sposób zainspirują drużynę. Wykorzystanie gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. Wykorzystanie gry Dixit.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Zdjęcie a rzeczywistość – manipulacja w mediach

Opis: Fotografia językiem mediów, konsekwencje rozprzestrzeniania się nieprawdziwego lub zmanipulowanego zdjęcia, dlaczego warto reagować na manipulację zdjęciem? Fotomontaż, retusz, proporcje sfotografowanych przedmiotów, podstawowe zasady kadrowania zdjęć, zasady kompozycji i kadrowania fotografii.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 45 min.

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj!

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak Pictionary AIR 2 wraz z cyfrowym zestawem haseł.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Wszystko co możesz sobie wyobrazić jest realne!

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak Pictionary AIR 2 wraz z przygotowanym zestawem haseł dotyczących lektury: Skąpiec

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Wyobraźnia zaprowadzi Cię wszędzie!

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostaną wykorzystane gry planszowe min.: Gra słów,

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Bądź odważny! Odkryj siebie!

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostaną wykorzystane gry planszowe min.: Mozaika,

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Obraz w słowie – słowo w obrazie

Opis: Zadania i łamigłówki słowne na pobudzenie wyobraźni, rozbudzenie kreatywności, konstruowanie poprawnych wypowiedzi ustnych i pisemnych z kartami Dixit MNK

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Uwięzieni w czasie – zagadki doktora Thyme

Opis: Umysłowa gra przygodowa „Escape room – podróż w czasie”, w której młodzież uczy się komunikacji, współdziałania, podejmowania decyzji, myślenia przyczynowo-skutkowego i radzenia sobie z presją czasu.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.