

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

Kryptonim: agent – łącz słowa w skojarzenia

Opis: Ćwiczenia kreatywnego myślenia opartego 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: 45 min.

Prowadzący: ALL

Sztos – warsztat sprawności poznawczych

Opis: Uczestnicy, pracując w trzech zespołach, podejmą różnorodne zadania wykorzystujące akcesoria z gry, sprawdzając swoją wiedzę, spostrzegawczość, zręczność i umiejętność współpracy. Zajęcia łączą elementy edukacji, aktywności ruchowej i zdrowej rywalizacji, tworząc inspirującą przestrzeń do rozwijania kompetencji poznawczych i społecznych.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: ALL

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

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

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Prowadzący: ALL

Ekspres Wiedzy do Hogwartu

Opis: Zajęcia, w trakcie których uczniowie przy pomocy quizu mogą sprawdzić swoją wiedzę o Harrym Potterze. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: ALL

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.

Prowadzący: ALL

Założysz się - pokaż na co Cię stać!

Opis: Gra towarzyska, w której gracze wykonują zadania i obstawiają sukces lub porażkę innych graczy. Zasady są proste: gracze wykonują zadania (umysłowe lub zręcznościowe), a inni obstawiają, czy im się to uda. Zwycięża ten, kto najlepiej obstawia i najsukuteczniej wykonuje zadania.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: ALL

Higiena cyfrowa w praktyce – jak zadbać o umysł w erze online

Opis: Zajęcia skupiają się na temacie higieny cyfrowej - czym jest, na czym polega, jak ważna jest jej rola we współczesnym świecie. .

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 90 min.

Prowadzący: Daria

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. Poznanie otwartych zasobów edukacyjnych dostępnych w Internecie możliwych do zastosowania na wszystkich etapach kształcenia oraz w bibliotekach, poznanie zasad wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych w zgodzie z prawem oraz licencje Creative Commons.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: Halina

Biblioteki na świecie - historia i współczesność

Opis: Przegląd najciekawszych, najważniejszych, i największych bibliotek na świecie. Warsztat informacyjno-bibliograficzny Biblioteki Pedagogicznej w Olsztynie. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: Halina

Jeden z najlepszych – literacka gra dla znawców lektury

Opis: Uczniowie podejmą różnorodne zadania łączące rywalizację, zabawę i naukę. To dynamiczna forma powtórzenia i utrwalenia wiadomości o lekturze, inspirowana popularnym teleturniejem „Jeden z dziesięciu”. Uczniowie wcielają się w rolę uczestników literackiego turnieju i rywalizują, odpowiadając na pytania dotyczące treści, bohaterów, wydarzeń, symboli oraz przesłania utworu. Na lekcji wykorzystana będzie lektura uzgodniona z nauczycielem zamawiającym lekcję.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 60 min.

Prowadzący: Halina/S

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - myślimy na różne sposoby

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak Pictionary AIR 2 wraz z przygotowanym zestawem haseł dotyczącym książki uzgodnionej z nauczycielem zamawiającym lekcję, następnie podzieleni na dwie drużyny będą przy pomocy pisaka odgadywać hasła. Przygotowane hasła zostaną narysowane przez uczniów i zostaną wykorzystane do gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Prowadzący: Jowita

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - wyobraźnia na pełnych obrotach

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak Pictionary AIR 2. Uczniowie przygotowują hasła do wybranej lektury, następnie podzieleni na dwie drużyny będą przy pomocy pisaka odgadywać hasła. Przygotowane hasła zostaną narysowane przez uczniów i zostaną wykorzystane do gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Prowadzący: Jowita

Ligretto Lab: refleks, strategia, zabawa

Opis: Uczestnicy zanurzą się w dynamiczną grę zespołową w lekkiej, pełnej emocji formie. Zajęcia rozwijające refleks, spostrzegawczość i umiejętność pracy w zespole. Uczestnicy uczą się szybkiego podejmowania decyzji, reagowania na zmieniającą się sytuację oraz planowania kilku ruchów naprzód. Dzięki wspólnej, równoczesnej rozgrywce gra wzmacnia komunikację, współpracę i zdrową rywalizację.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych

Czas trwania: 45 min.

Prowadzący: Jowita

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.

Prowadzący: Jowita

Niepożądani goście - kto zostanie najlepszym śledczym

Opis: Umysłowa gra detektywistyczna oparta na logicznym myśleniu i umiejętności łączenia faktów. Młodzież uczy się podejmowania decyzji oraz myślenia przyczynowo-skutkowego.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Prowadzący: Paulina