

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Czy jesteś bezpieczny w Sieci?

Opis: Zajęcia z wykorzystaniem Gry XXL „BEZPIECZNI W SIECI”, która uczy dzieci przez zabawę i ruch podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z Internetu, poczty email, urządzeń mobilnych, social mediów oraz utrwała właściwe zachowania i praktyki w sieci.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

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. 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 kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Ekspres Wiedzy do Hogwarty

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

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 kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Poznaj Kosmos!

Opis: Zajęcia z wykorzystaniem gry wielkoformatowej „POZNAJ KOSMOS” rozwijającą u dzieci wiedzę o układzie słonecznym i wszechświecie oraz prawach fizyki. W trakcie rozgrywki dzieci nauczą się najważniejszych informacji o Ziemi, sąsiadujących planetach i naszym miejscu w układzie słonecznym. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Poznaj miejsce, gdzie mieszkają książki

Opis: Pierwsza wizyta w Bibliotece Pedagogicznej w Olsztynie. Poznanie historii i ciekawostek z życia biblioteki. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Escape room „Lew, czarownica i stara szafa”

Opis: Rozwiązywanie serii zagadek, związanych z treścią książki C.S. Lewisa „Lew, czarownica i stara szafa”. W trakcie zajęć uczniowie utrwalają znajomość treści lektury, rozwijają umiejętności współpracy w grupie, ćwiczą logiczne myślenie i czytanie ze zrozumieniem, wzmacniają motywację do nauki poprzez zabawę.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min

Zdrowe nawyki w sieci – jak mądrze korzystać z ekranu

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

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 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Król i jego doradcy – o trudnej sztuce rządzenia

Opis: Uczeń rozumie, na czym polega odpowiedzialność lidera, oraz potrafi dobrać wyrazy bliskoznaczne do określeń cech charakteru.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

O prawach dziecka i bogactwie języka

Opis: Uczeń zna swoje podstawowe prawa oraz rozumie różnicę między „chcę” a „mam prawo”. Ćwiczy tworzenie grup wyrazów bliskoznacznych

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

Ochrona wizerunku w sieci – o czym warto pamiętać?

Opis: Uczestnicy dowiedzą się, czym są dobra osobiste i wizerunek. Następnie zapoznają się z prawnymi i etycznymi aspektami rozpowszechniania wizerunku oraz zastanowią się, jak postępować w codziennych sytuacjach związanych z utrwalaniem wizerunku.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Mistrzowie literackich analogii – słowna gra skojarzeń

Opis: Ćwiczenia kreatywnego myślenia opartego na skojarzeniach, w których uczestnicy wcielają się w jedną z dwóch ról - każda związana jest z innym rodzajem zadań. Łączenie losowych słów skojarzeniami, które drużyna ma odgadnąć, jest niezłą gimnastyką umysłową i zmusza do szukania haseł, które w kreatywny sposób zainspirują drużynę. Wykorzystanie zasad gry Tajniacy w wersji słownej lub obrazkowej. Na lekcji wykorzystana będzie lektura uzgodniona z nauczycielem zamawiającym lekcję.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

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 klas 4-6 SP

Czas trwania: 60 min.

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Obraz w słowie - słowo w obrazie

Opis: Ćwiczenia na pobudzenie wyobraźni, rozbudzenie kreatywności, konstruowania poprawnych wypowiedzi ustnych i pisemnych z kartami Dixit MNK

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

Narratorzy przyszłości - biblioteka pełna opowieści

Opis: Zajęcia podczas których uczestnicy uczą się opowiadać angażujące historie, wykorzystując techniki narracyjne. Celem jest rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych, budowanie pewności siebie w mówieniu oraz kreatywne wykorzystanie opowieści do przekazywania wiedzy i budowania relacji.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - myślimy na różne sposoby

Opis: Ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany 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 narysowane przez uczniów zostaną wykorzystane do gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - wyobraźnia na pełnych obrotach

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

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 kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

Sztos – warsztat sprawności poznawczych

Opis: Uczestnicy, pracując w t 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 kl. 4-6 SP

Czas trwania: 90 min.

Z piramidą po zdrowie - mali eksperci dobrego życia

Opis: Podczas zajęć dzieci poznają zasady zdrowego stylu życia, odkrywając kolejne piętra piramidy zdrowia poprzez zabawę, ruch i interaktywne zadania. Mali eksperci nauczą się, jak dbać o swoje ciało, emocje i codzienne nawyki, by czuć się świetnie każdego dnia! Zajęcia z wykorzystaniem gry wielkoformatowej.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 minut

Literackie bingo

Opis: Zajęcia systematyzujące wiedzę z powieści „Ania z Zielonego Wzgórza” w formie literackiego bingo. Uczniowie, rozwiązując zagadki i odpowiadając na pytania dotyczące bohaterów, wydarzeń, miejsc i motywów powieści, utrwala najważniejsze informacje z lektury. Element rywalizacji i zabawy zwiększy zaangażowanie uczniów, a konieczność uzasadniania odpowiedzi pozwoli sprawdzić nie tylko znajomość treści, ale także umiejętność wyciągania wniosków.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.

Pomysłownia - tworzymy po swojemu

Opis: Ćwiczenia i zadania uczące myślenia nieszablonowego, konstruktywnego i strategicznego. Podczas zajęć zostaną wykorzystane różne gry np. REDRAW, Rzuć słowem! i inne.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP

Czas trwania: 45 min.