

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 7-8 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

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 kl. 7-8 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. 7-8 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. 7-8 SP

Czas trwania: 45 min.

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 klas 7-8 SP

Czas trwania: 45 min.

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

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

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 SP

Czas trwania: 90 min.

Poznaj miejsce, gdzie mieszkają książki

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

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 SP

Czas trwania: 45 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 kl. 7-8 SP

Czas trwania: 90 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 najszybciej wykonuje zadania.

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 SP

Czas trwania: 90 min.

Higiena cyfrowa – jak nie dać się ekranom

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

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 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. 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 licencji Creative Commons.

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 SP

Czas trwania: 45 min.

Biblioteki na świecie - historia i współczesność

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

Adresaci: uczniowie kl. 7-8 SP

Czas trwania: 45 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. 7-8 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 7-8 SP

Czas trwania: 60 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: uczniów klas 7-8 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 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 kl. 7-8 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 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 kl. 7-8 SP

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 kl. 7-8 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. 7-8 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. 7-8 SP

Czas trwania: 45 min.