OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Dixit – myśl, wymyśl, wygraj!

Opis: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem gry „Dixit”, które wspierają rozwój logicznego myślenia, koncentracji oraz kreatywności.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Miasta Świata

Opis: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem robotów edukacyjnych Ozobot, podczas których uczniowie wyruszą w wirtualną podróż po miastach świata. Uczestnicy rozwiążą dyktanda graficzne, a następnie poprzez grę planszową *Code the Globe* zaprogramują roboty, rozwiązując zadania i odkrywając ciekawostki związane z różnymi zakątkami globu. Warsztaty rozwijają logiczne myślenie, orientację przestrzenną, kreatywność oraz umiejętność współpracy.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

Offline też jest życie – jak mądrze korzystać z telefonu i Internetu

Opis: podczas zajęć uczniowie dowiedzą się, jak świadomie i bezpiecznie korzystać z telefonu oraz Internetu. Wspólnie porozmawiają o zaletach i zagrożeniach świata online, wpływie ekranów na zdrowie i relacje z innymi oraz o sposobach zachowania równowagi między czasem spędzanym w sieci a aktywnościami offline. Nie zabraknie ciekawych zadań, dyskusji i praktycznych wskazówek, które pomogą wypracować dobre nawyki cyfrowe.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

Photon w bibliotece

Opis: warsztaty edukacyjne dla uczniów z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon. Zainteresowanie uczniów kodowaniem i programowaniem.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Sekrety wielkich miast

Opis: celem zajęć jest rozwijanie kompetencji geograficznych uczniów przy jednoczesnym doskonaleniu myślenia algorytmicznego i umiejętności kodowania. Podczas pracy z tekstem uczestnicy uczą się logicznego rozwiązywania problemów.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Świat książek : od papieru do rozszerzonej rzeczywistości

Opis: zapoznanie uczniów z różnymi formami książki od tradycyjnych książek papierowych do książek interaktywnych dostępnych w zbiorach własnych biblioteki.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

W krainie liczb

Opis: celem zajęć jest rozwijanie u uczniów logicznego myślenia i umiejętności matematycznych, a także pokazanie im sposobów wykorzystania szyfrów w codziennym życiu. Uczniowie doskonalą sprawność rachunkową oraz budują odporność emocjonalną w sytuacjach poszukiwania rozwiązań i rywalizacji między sobą.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.