

OFERTA ZAJĘĆ DLA GRUP ZORGANIZOWANYCH

ROK SZKOLNY 2022/2023

GRAFIKA

KLASY 1-3: 7-9 lat

Zestaw mniej zaawansowanych ćwiczeń graficznych 2 i 3D połączonych z zabawą w studiu plastycznym „Bolek i Lolek. Kraina wyobraźni” realizowanych w czasie godzinnych zajęć. Zajęcia przeznaczone są dla młodszych dzieci.

1. Malarstwo cyfrowe – ćwiczenie z tabletem graficznym (malowanie)
2. Animacja 2D - tworzenie krótkich filmów z muzyką i dźwiękami w programie "Cartoon Maker"
3. Modelowanie 3D dla początkujących (tematy):
 - a. Kot
 - b. Zamek
 - c. Rakieta
 - d. Pociąg
 - e. Robot
 - f. Auto
4. Bolek i Lolek – zabawa w studiu plastycznym dla najmłodszych (tematy)
 - a. Mój własny potwór
 - b. Niesamowita maszyna
 - c. Kolorowanka
 - d. Komiks
5. Tux paint – prosty program graficzny dla najmłodszych uczestników zajęć. Możliwość malowania oraz stemplowania.
 - a. Mapa skarbów
 - b. ZOO

KLASY 4-8

Warsztaty z zakresu grafiki dwu i trójwymiarowej. Istotą zajęć jest zdobycie wiedzy umożliwiającej swobodne korzystanie z komputera i programów graficznych jako narzędzi do kreowania rzeczywistości. Nauczmy się tę wiedzę wykorzystywać poprzez ćwiczenia praktyczne.

1. GIMP:
 - a. Kartka świąteczna (Bożonarodzeniowa, Halloweenowa lub Wielkanocna)
 - b. Fotomontaż (technika łączenia ze sobą zdjęć, zapoznanie się z narzędziami służącymi do wycinania zdjęć)

2. Malarstwo cyfrowe – bardziej zaawansowane ćwiczenia z tabletem graficznym (praca na warstwach)
3. Modelowanie 3D (tematy):
 - a. Żaglowiec
 - b. Bolid F1
 - c. Minionek
 - d. X - wing
 - e. Czołg (**od kl. 5**)
 - f. Wall -E (**od kl. 5**)
 - g. Prom kosmiczny (**od kl. 5**)
4. Pivot animator – animacja poklatkowa
5. Grafika wektorowa: "Minionek" lub " Rysunek izometryczny"

KLOCKI K'NEX

Zajęcia dla dzieci i młodzieży (minimalny wiek ukończone 5 lat).

Podczas zajęć uczestnicy konstruują modele z komponentów K'Nex.

Budowle i instrukcje dostosowane są do wieku uczestników.

Grupy przedszkolne

Grupy przedszkolne konstruują modele płaskie i łatwiejsze przestrzenne zgodnie z przygotowanymi instrukcjami.

Uczą się odnajdywać potrzebne elementy, ćwiczą liczenie i zdobywają umiejętności pracy zespołowej. Wspólna zabawa podczas budowania pobudza wyobraźnię i rozwija zdolności manualne.

Grupy szkolne (klasy 1-8)

W zakres praktycznych prac technicznych wchodzi konstruowanie modeli z komponentów K'Nex. Ćwiczenia dla uczniów są podzielone na kilka rodzajów: wprowadzenie, instrukcja dotycząca komponentów oraz możliwości łączenia ich ze sobą. Zadania polegają na analizie instrukcji budowy, ponadto poprzez ćwiczenia kształtują się umiejętności motoryczne oraz koordynacja ręka-oko. Uczestnicy zajęć zdobywają umiejętności pracy zespołowej, a także odpowiedzialność indywidualną w procesie uczenia się.

MAŁI NAUKOWCY

Klasy 0-3

Zajęcia z filmem „Jak to działa”. Po obejrzeniu każdego odcinka wykonujemy doświadczenia, które pomogą nam zrozumieć omówione zagadnienie. Zajęcia zakończą się grą tematyczną.

1. Dlaczego samoloty latają?
2. Skąd się bierze energia elektryczna?
3. Sekrety elektroniki (tworzenie obwodów elektrycznych).

4. Czym jest pole magnetyczne?
5. Skąd pochodzi światło?
6. Tonie czy pływa?
7. Pasy i przekładnie.

Klasy 4-6

Zajęcia z grą Crazy Machines 3

Zabawa w Crazy Machines 3 polega na tworzeniu serii mechanizmów działających na zasadzie domina, w których każda kolejna akcja rozpoczyna następną, doprowadzając do określonego celu. Gra oferuje duży zestaw poziomów wymagających osiągnięcia konkretnej rzeczy, np. dostarczenia danego przedmiotu do wskazanego miejsca, czy uruchomienie określonego urządzenia. Jak to osiągniemy, zależy już tylko od nas.

1. Wprowadzenie.
2. Koła zębate, liny i balony.
3. Elektryczność, światło i wiatr.
4. Laser i błyskawice.
5. Grawitacja i radio.

PRZYGODY MISIA BU

Wiek uczestników 5-8 lat.

Zajęcia przeznaczone dla młodszych dzieci z wykorzystaniem portalu edukacyjnego **buliba.pl**.

Zajęcia z użyciem komputerów. Wymagana podstawowa umiejętność obsługi komputera (sterowanie za pomocą myszki i klawiatury).

Miś Bu to sympatyczny bohater gier komputerowych, wraz z którym będziemy poruszać tematy związane z otaczającym nas światem. W czasie spotkań będziemy również korzystać z gier na *Magicznym Dywanie*, oglądać filmy, czy też pracować manualnie.

Zajęcia będą prowadzone w oparciu o bloki tematyczne:

- Miś Bu na ratunek
- Miś Bu w kosmosie
- Miś Bu na zamku
- Miś Bu w mieście
- Miś Bu u lekarza
- Miś Bu na wsi
- Miś Bu w wesołym miasteczku
- Miś Bu w domu
- Miś Bu na biwaku

PRZYRODA

Nauczyciel chcący skorzystać z możliwości wyboru tematu musi ustalić to z prowadzącym zajęcia z tygodniowym wyprzedzeniem.

W czasie zajęć dzieci (w zależności od tematu) oglądają filmy z serii Magiczny Autobus, serii Adibu lub inne. Robimy pogadanki, wyświetlane są zdjęcia, prezentacje. Pracują przy komputerach, grając np. w proste gry tematyczne, rozwiązując zadania. Mają również możliwość wykonania lekkiej gimnastyki grając w gry na Magicznym Dywanie.

Propozycje tematów zajęć dla grup przedszkolnych (wiek od 5 lat) oraz klas 0-3 w szkołach podstawowych:

Cykl: W świecie dzikich zwierząt

1. Dzikie koty
2. Drapieżniki
3. Rekordziści w świecie zwierząt
4. Zwierzęta w mieście
5. Rafa koralowa (od 7 l.)

Cykl: Tajemnice Ziemi

1. Planety Układu Słonecznego
2. Dlaczego wyginęły dinozaury?
3. Wyprawa do wnętrza Ziemi / Co to jest wulkan?
4. Zmiany pór roku
5. Bieguny zimna

Cykl: Tajemnice ludzkiego ciała

1. Dlaczego oddycham?
2. Dlaczego widzę?
3. Dlaczego słyszę?
4. Dlaczego mogę się poruszać?
5. Dlaczego muszę jeść?