



OFERTA ZAJĘĆ DLA GRUP ZORGANIZOWANYCH

ROK SZKOLNY 2024/2025

GRAFIKA

Klasy 2-3: 8-9 lat

Zestaw mniej zaawansowanych ćwiczeń graficznych 2 i 3D połączonych z zabawą realizowanych w czasie godzinnych zajęć. Zajęcia przeznaczone są dla młodszych dzieci.

1. Animacja 2D - tworzenie krótkich filmów z muzyką i dźwiękami w programie "Cartoon Maker"
2. Tux paint – prosty program graficzny dla najmłodszych uczestników zajęć. Możliwość malowania oraz stemplowania.
 - a. Mapa skarbów
 - b. ZOO

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 1-4)

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.

MALI 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

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

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:

1. Bieguny zimna
2. Dlaczego wyginęły dinozaury?
3. Drapieżniki
4. Kamuflaż w świecie zwierząt
5. Planety Układu Słonecznego
6. Rekordziści w świecie zwierząt
7. Zwierzęta w mieście

ZAJĘCIA Z ROBOTAMI PHOTON

Klasy 1-4: 7-10 lat

Zapraszamy na zajęcia z robotami Photon, które są nie tylko zabawką, ale interaktywnym towarzyszem nauki i zabawy dla dzieci. Przy użyciu aplikacji Photon Edu będziemy

wywoływać u niego określone reakcje. Z robotem Photon możemy komunikować się na wiele sposobów - bardziej i mniej zaawansowanych.

Będziemy również korzystać z aplikacji Photon Robot, która została oparta na fabule pozwalającej na stopniowe odkrywanie tajników programowania i pozwala poznać robota. Oryginalne animacje, interesujące zadania oraz mini gry stanowią ciekawe wyzwanie dla dziecka. Roboty czekają na nasze polecenia.

ZAJĘCIA MUZYCZNE - MUSIC MAKER

Wiek uczestników 8-12 lat.

Komponowanie muzyki przy pomocy programu komputerowego Music Maker.

Zajęcia pozwolą dzieciom i młodzieży na rozwinięcie kreatywności i wyobraźni muzycznej poprzez samodzielne tworzenie utworów w różnorodnych stylach. Dzieci dadzą upust swojej pomysłowości i w pełnej swobodzie, bez narzucania ram i "jedynie odpowiednich" rozwiązań stworzą własne małe dzieła muzyczne.



Oddział Biblioteki Publicznej w Dzielnicy Białołęka m.st. Warszawy

Adres:

ul. Porajów 14
03-188 Warszawa

Telefon: 22 614 60 70

e-mail: biuro@multicentrum.warszawa.pl