

## **PROJEKTY REALIZOWANIE W KLASIE III a - Smoleń Teresa**

### **„Bezpieczne wędrówki od grosika do złotówki” (do grudnia 2017r.).**

*Od grosika do złotówki* to projekt adresowany do uczniów klas drugich i trzecich szkół podstawowych. W naszej szkole realizowany od roku szkolnego 2013/2014r.

Tematyka projektu koncentruje się wokół podstawowych pojęć dotyczących finansów i przedsiębiorczości (pieniądze, zarabianie, racjonalne wydawanie pieniędzy, oszczędzanie, inwestowanie). Dotyczy także szeroko pojętego bezpieczeństwa, trafnego przewidywania i sposobów unikania różnych ryzyk.

Główne cele programu:

- nabycie przez dzieci umiejętności gospodarowania pieniędzmi, ustalania priorytetów przy ich wydawaniu lub oszczędzaniu,
- nabycie przez uczniów wiedzy o finansowych aspektach niebezpiecznych zdarzeń ze szczególnym uwzględnieniem ryzyka i bezpiecznych zachowań.

Propozycje zawarte w programie stanowią unikalną na polskim rynku edukacyjnym ofertę wzbogacającą doświadczenia dzieci o wiedzę i umiejętności z zakresu bezpieczeństwa a także przydatne we współczesnym świecie jako początek edukacji najmłodszych.

LINK: <https://od-grosika-do-zlotowki.junior.org.pl/>

### **„Krakusek” konkurs wiedzy o Krakowie połączony z serią wyjść (wrzesień 2017r. - kwiecień 2018r.)**

Celem konkursu jest zachęcenie dzieci do poznawania Krakowa, jego zabytków, historii, tradycji i legend poprzez propozycje lektury wybranych tekstów oraz umożliwienie udziału w aktywnych formach edukacji takich jak: lekcja muzealna, wycieczka po Krakowie, rodzinna gra terenowa. Uczniowie mieli możliwość wzięcia udziału w lekcji muzealnej na Wawelu a także odbyli wycieczkę po Krakowie. Konkurs od wielu lat cieszy się dużym zainteresowaniem a uczniowie biorą udział w cyklicznych inicjatywach.

### **„Mistrzowie Kodowania” (rok szkolny 2017/2018)**

To kompleksowy program skierowany do uczniów, nauczycieli oraz rodziców mający na celu wprowadzanie kodowania i programowania już od najmłodszych lat.

W ramach zajęć uczniowie wykonują zadania offline jak i online poznając m.in. interesujące aplikacje oraz roboty. Najważniejszym jednak aspektem programu jest doskonalenie takich kompetencji jak współpraca, myślenie projektowe, dokonywanie analiz, rozwijanie logicznego myślenia a wszystko to w bardzo atrakcyjnej formie.

LINK: <http://mistrzowiekodowania.samsung.pl/>

## **„Zaprogramuj pewny krok w IV klasę”- projekt eTwinning (rok szkolny 2017/2018)**

Projekt ma na celu podnieść pewność uczniów klas III Szkoły Podstawowej w zakresie posiadanych kompetencji społecznych i edukacyjnych niezbędnych do płynnego przejścia do klasy IV. Wykorzystane zostaną mocne strony partnerskich zespołów klasowych, które posłużą wymianie doświadczeń. Ponadto współpraca z rówieśnikami z innej placówki stworzy przestrzeń do zmniejszenia obaw uczniów pokazując problem jako naturalny etap szkolny. W trakcie realizacji projektu zastosowane zostaną nowoczesne technologie komputerowe, elementy programowania oraz Design Thinking. Założona tematyka projektu edukacyjnego jest zgodna z podstawą programową I etapu edukacyjnego, może również wykraczać poza jej treści.

### **LINK DO PROJEKTU:**

**<https://twinspace.etwinning.net/42433/home>**

## **„24 zadania na czas oczekiwania”- projekt eTwinning (grudzień 2017r.)**

Projekt "24 zadania na czas oczekiwania" to zbiór zadań/działań na kolejne dni grudnia i związany jest z czasem oczekiwania na święta Bożego Narodzenia. Już po raz czwarty interaktywny kalendarz zastąpi tradycyjną edukację w miesiącu grudniu i wzbogaci ją w wielu polskich szkołach. Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej współpracujący w projekcie przygotowują dla swoich uczniów interesujące zadania na każdy dzień adwentu. Będą to zadania bardzo różnorodne, zawarte w interaktywnym kalendarzu.

LINK DO PROJEKTU: <https://twinspace.etwinning.net/52563/home>

## **„Technologie z klasą” Uniwersytet dzieci (rok szkolny 2017/2018).**

### **„Lekcje z klasą” Uniwersytet dzieci (rok szkolny 2017/2018)**

“Profesor Szkiełko i tropiciele” to projekt w formie inspirującej gry, która pomoże rozwijać kompetencje społeczne uczniów związane z emocjami, relacjami, twórczym rozwiązywaniem problemów. Razem z przewodnikiem - Profesorem Szkiełką - dzieci odkrywają, dlaczego warto obserwować swoje emocje i nawiązywać dobre relacje z innymi ludźmi.

Wciągająca fabuła gry, prowadzona w nagraniach audio przez narratora - Profesora Szkiełkę, przeniesie uczniów w baśniowy świat tropicieli emocji, relacji i kreatywności. Trwająca kilka lekcji podróż stanie się niezapomnianą przygodą i nauką, zakończoną uratowaniem Planety Twórczego Myślenia.

## **PROJEKTY REALIZOWANE W KLASIE 1C ORAZ 3A (Barbara Bartnik, Teresa Smoleń)**

### **OK zeszyt dziecięcą drogą do sukcesu -klasa 1c**

Głównym założeniem programu tej innowacji jest wdrażanie elementów oceniania kształtującego do zeszytu uczniowskiego. Wykorzystując je uczeń nakierunkowany jest na świadome uczenie się, rozumienie tego, czego się uczy oraz rozwijanie samodzielności w uczeniu się. Innowacja realizowana jest w klasie 1c od początku roku szkolnego 2017/2018.

### **Fun and Games Math 2 (Zabawy i gry matematyczne 2) -klasa 1c**

Projekt polega na:

- zamieszczaniu na utworzonym przez nauczycieli blogu instrukcji gier i zabaw matematycznych, wykorzystywanych podczas pracy z dziećmi oraz udostępnianiu galerii zdjęć z lekcji z wykorzystaniem wyżej wymienionych gier i zabaw,

Wymiana doświadczeń z innymi nauczycielami z różnych krajów oraz dzielenie się pomysłami i osiągnięciami. trwa od początku roku szkolnego 2017/2018.

### **The most beautiful Christmas picture with short English wishes - International Art contest 2017 (Najpiękniejszy świąteczny obrazek z krótkimi życzeniami po angielsku) - międzynarodowy projekt e-Twinning, -klasa 1c**

Projekt zrealizowany w okresie świątecznym. Uczniowie z różnych krajów przygotowywali prace plastyczne i zapisywali krótkie życzenia w jęz. angielskim. Poprzez prace uczniowie mogli elementy kulturowe krajów biorących udział w projekcie.

### **Technologie z klasą - klasa 1c i klasa 3a**

Program dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej przygotowany przez Uniwersytet Dzieci.

W ramach działań zrealizowane są zajęcia dotyczące nowoczesnych technologii, języków programowania oraz zagrożenia w sieci.

Program realizuje podstawę programową poprzez:

- rozwijanie umiejętności rozumowania, analizowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych (przy wykorzystaniu środowiska Scratch dla klas I-III),
- kształcenie umiejętności logicznego myślenia, precyzyjnego prezentowania myśli i pomysłów,
- budowanie kompetencji potrzebnych do pracy zespołowej,
- zdobywanie wiedzy dotyczącej przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa w sieci,
- rozbudzanie i zaspokajanie naturalnej ciekawości poznawczej.

### **Code Week - klasa 1c, 3a**

to europejska inicjatywa promująca naukę kodowania. To tydzień warsztatów i wszelkich działań dotyczących dziedziny informatycznej i nowych technologii.

Tegoroczny „Code Week” trwał od 7 do 22 października. Wydarzenie miało na celu popularyzowanie nauki kodowania również wśród dzieci. W klasie 1c uczniowie układali obrazek wg. podanego kodu. Później samodzielnie pracowali nad kodowaniem i dekodowaniem obrazu.

### **Czytamy w klasie . Projekt klasowy - klasa 1c.**

Codziennie, przez cały listopad 2017r. rodzice czytali uczniom kolejne fragmenty książek. 15-minutowe spotkanie z literaturą było zachęceniem małego czytelnika do spędzania z lekturą czasu wolnego, jako że książki to najważniejszy środek przekazywania wiedzy, kształcenia wyobraźni, ale też źródło rozrywki i zabawy.

Projekt miał na celu:

- kształtowanie nawyku czytania dla przyjemności,
- podnoszenie poziomu czytelnictwa wśród dzieci,
- zainteresowanie klasyką dziecięcej literatury polskiej i obcej,

- tworzenie skojarzenia czytania z przyjemnością i poczuciem myślenia

### **Sweet life without sugar (Słodkie życie bez cukru)**

-projekt e-twinning – realizowany od grudnia 2017r.- **-klasa 1c**

Projekt ma na celu podnoszenie świadomości uczniów na temat zmniejszania spożycia cukru w naszym życiu i ukazanie sposobu na zmianę ich odżywiania.

Działania projektowe zakładają przygotowanie planszy informującej o szkodliwości spożywania cukru, zorganizowanie rozmów, spotkań dotyczących zmniejszenia spożycia cukru w naszym życiu, zorganizowanie spotkań dotyczące cukrzycy i otyłości.

### **Akademia Bezpiecznego Puchatka- klasy 1a, 1b, 1c**

Uczniowie klas pierwszych naszej szkoły uczestniczą w programie edukacyjnym „Akademia Bezpiecznego Puchatka”, który wpisuje się w szczytną inicjatywę poprawienia bezpieczeństwa najmłodszych uczniów. W tym roku szkolnym 2017/2018 ponownie przystąpiliśmy do programu. Uczy on, jak być bezpiecznym na drodze, w domu, w szkole oraz w czasie odpoczynku, kiedy należy udzielić pierwszej pomocy i jak bezpiecznie poruszać się w Internecie. Edukacja i długotrwałe budowanie prawidłowych postaw od najmłodszych lat dają szansę na poprawę bezpieczeństwa dzieci.

## **PROJEKTY REALIZOWANE W KLASIE 1A ( Małgorzata Tomczyk)**

Udział w programach i projektach( czas realizacji):

1. Wdrażane i realizowane projekty w ramach pakietu edukacyjnego „Oto Ja” (w ciągu roku szkolnego w miarę możliwości uczniów klasy I). Uczniowie wdrażani są do samodzielnej pracy poprzez: rozwijanie umiejętności planowania czynności, systematyczności i samodzielności w wykonywaniu zadań. Kształcenie umiejętności wyszukiwania informacji niezbędnych do pracy, próba ich selekcji, próba samodzielnego zdobywania wiedzy oraz wykorzystywanie już posiadanej. Zachęcanie do oceny własnej pracy. Wzbudzenie pozytywnej, wewnętrznej motywacji, która dotyczy wszystkich sfer rozwoju: poznawczej, społecznej, moralnej, emocjonalnej. Rozwijanie umiejętności uspołeczniania – współpracy, współdziałania w grupie.

PRZYKŁADY REALIZOWANYCH PROJEKTÓW W RAMACH PAKIETU EDUKACYJNEGO „OTO JA”:

#### **-DOBRE RADY NA ODPADY**

Celem projektu jest uświadomienie uczniom skali problemu odpadów wokół nas i kształtowanie postaw sprzyjających środowisku naturalnemu. Podejmowane działania zmierzają do identyfikacji miejsc zaśmiecanych i usuwania z nich śmieci oraz zaangażowania w to mieszkańców wsi.

#### **- WSZYSCY DBAMY O ZWIERZĘTA HODOWLANE**

Celem projektu jest kształtowanie pozytywnej postawy wobec zwierząt hodowlanych, poznanie gatunków zwierząt żyjących na polskiej wsi, ich zwyczajów i znaczenia, jakie mogą mieć dla człowieka. Wykonanie albumu rysunkowego pt. „Zwierzęta hodowlane”.

#### **- WODA NA ZIEMI CZY W CHMURACH**

Celem projektu jest poznanie zasobów wodnych w najbliższej okolicy, zwrócenie uwagi na stałość zasobów wodnych na Ziemi, a także na potrzebę dbania o jakość i ilość wody.

2. **Projekt Akademia Bezpiecznego Puchatka** ( pierwszy semestr) – promowanie i utrwalanie zasad bezpiecznego zachowania; patronami są Komendant Główny Policji oraz Kuratoria Oświaty. Celem „Akademii Bezpiecznego Puchatka” jest wsparcie dzieci z I klas szkół podstawowych w zakresie bezpieczeństwa w ramach **odpowiedniego i właściwego zachowania się w drodze do szkoły, w domu, zdobycie podstawowych wiadomości na temat kiedy i w jaki sposób należy udzielić pierwszej pomocy oraz jak bezpiecznie poruszać się w Internecie.**

3. **Projekt Śniadanie daje moc**– rozwijanie nawyków prawidłowego odżywiania. Akcja miała na celu zwiększanie świadomości nt. zdrowego odżywiania i roli śniadania w diecie dziecka, a także przyczynianie się do obniżania poziomu niedożywienia dzieci w Polsce – poprzez edukację oraz promocję prawidłowego żywienia.

**4. Program edukacji stomatologicznej „Niesamowity świat higieny jamy ustnej”** – promowanie dbałości o higienę jamy ustnej. Projekt w ramach programu edukacyjnego przygotowanego przez Instytut Blend-a-med., Oral –B oraz Disney Polska. Omówiliśmy, dlaczego zęby i dziąsła są takie ważne, jak płytka nazębna szkodzi zębom i dziąsłom i jak dbać, aby zęby i dziąsła były zdrowe. W ramach projektu obejrzelismy film przygotowany przez instytut, rozwiązywaliśmy różne zadania w przygotowanych ćwiczeniach. Podsumowaliśmy na nim nasze wiadomości o higienie jamy ustnej.

**5. Projekt edukacyjny „Wielka przygoda małego żółwika – Tomek poznaje Polskę”** EDUMAGICA (w ciągu roku szkolnego). Interaktywna, nowoczesna edukacyjna przygoda, w czasie której dzieci wraz z animowanym bohaterem na ekranie – przesympatycznym żółwikiem Tomkiem – płyną przez Polskę z nurtem Wisły poznając samą rzekę, jej mieszkańców, ale też najważniejsze miasta usytuowane wzdłuż Wisły. Dzięki połączeniu zaawansowanej grafiki komputerowej, animacji, ciekawego scenariusza i rzetelnej wiedzy, dzieci stają się aktywnymi uczestnikami fascynującego medialnego doświadczenia. Zajęcia wplatanie w realizację materiału edukacyjnego z podstawy programowej w ciągu roku szkolnego inspirują do aktywnej postawy wobec przyrody, dają rzetelną wiedzę o środowisku przyrodniczym i wzmacniają orientację proekologiczną u dzieci.