

Program Pikniku Edukacyjnego w placówkach oświatowych Gminy Świlcza

1. Założenia ogólne:

a) nazwa

„Piknik Edukacyjny” w placówkach oświatowych gminy Świlcza

b) krótki opis

Organizowane wydarzenia są inicjatywą wpływającą na poprawę jakości kształcenia na terenie gminy Świlcza. Zadanie obejmuje organizację 18 pikników edukacyjnych dla 6 placówek oświatowych na terenie Gminy Świlcza. Pikniki edukacyjne będą realizowane w ramach projektu pt. „Poprawa jakości kształcenia ogólnego w placówkach oświatowych gminy Świlcza”, realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podkarpackiego na lata 2014-2020, który współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, budżetu państwa oraz środków finansowych gminy Świlcza - oś priorytetowa: IX Jakość edukacji i kompetencji w regionie 9.2 Poprawa jakości kształcenia ogólnego.

c) cele

Głównym celem realizacji pikniku jest bezpośrednio wpływanie na kształtowanie i rozwijanie kompetencji uczestników:

1) kompetencja uczenia się poprzez zdobycie/opanowanie następujących umiejętności oraz wiedzy w zakresie: logicznego myślenia, koncentracji, kojarzenia faktów oraz spostrzegawczości.

2) kompetencja inicjatywność i przedsiębiorczość poprzez zdobycie/opanowanie następujących umiejętności oraz wiedzy w zakresie: kreatywności, innowacyjności oraz pracy zespołowej

W celu poprawy jakości i efektywności rozwoju kompetencji uczestników wyżej wymienione cele będą realizowane przy podziale kompetencji na kolejne edycje:

- I edycja (styczeń/luty 2019) logiczne myślenie i kojarzenie faktów, praca zespołowa
- II edycja (marzec/kwiecień 2019) koncentracja i spostrzegawczość, praca zespołowa
- III edycja (kwiecień 2019) kreatywność, innowacyjność, praca zespołowa

2. Plan pikniku

a) Test kompetencji

Pierwszym etapem każdego dnia pikniku będzie przeprowadzenie przygotowanego testu badającego kompetencje, dostosowanego do wieku uczestników.

b) Wykłady – grupowe zajęcia teoretyczne

Wykłady (grupowe zajęcia teoretyczne) rozwijające ww. kompetencje odbędą się w trzech grupach wiekowych z zakresem materiału dostosowanym do możliwości percepcji i wieku uczestników.

Podział grup:

grupa 1 - klasy 1-3

grupa 2 - klasy 4-6

grupa 3 - klasy 7-8 oraz klasy 3 gimnazjum

Tematy zajęć wykładowych:

	Edycja 1	Edycja 2	Edycja 3
	styczeń/luty 2019 r.	marzec/kwiecień 2019 r.	kwiecień 2019 r.
grupa 1	Fizyka jest wszędzie	Lego - programowanie	Świat robotów
grupa 2	Lego - programowanie	Świat robotów	Fizyka jest wszędzie
grupa 3	Sztuczna inteligencja	Fizyka jest wszędzie	Lego - programowanie

c) Gra miejska „Na ratunek Profesorowi” – masowe zajęcia praktyczne

W ramach gry miejskiej z wykorzystaniem topografii szkoły z elementami wirtualnej rzeczywistości, uczniowie kształtują umiejętność pracy zespołowej i inicjatywność.

d) Virtual Reality – masowe zajęcia praktyczne

Strefa wirtualnej rzeczywistości, będąca elementem gry miejskiej, zawierająca grę logiczną.

e) 8-9 stanowisk naukowych i poznawczych

Stanowiska kształtujące kompetencje zawarte w zamówieniu przedstawiające zdobycze technologii, kształtujące umiejętności logicznego myślenia oraz rozwijające kompetencje uczestników.

Edycja 1	Edycja 2	Edycja 3
styczeń/luty 2019 r.	marzec/kwiecień 2019 r.	kwiecień 2019 r.
mechatronika i robotyka	-	mechatronika i robotyka
-	Strefa Lego	Strefa Lego
Strefa matematyki	Strefa matematyki	Strefa matematyki
Strefa fizyki	Strefa fizyki	Strefa fizyki
Kod Leonarda da Vinci	Kod Leonarda da Vinci	Kod Leonarda da Vinci
Łamigłówki	Łamigłówki	Łamigłówki
most Leonarda	most Leonarda	most Leonarda
eksponat - alfabet Morse'a	eksponat - koła zębate	symulator lotu szybowcem
strefa logicznego myślenia	strefa logicznego myślenia	strefa logicznego myślenia

f) Test weryfikujący

test kompetencji i wiedzy, mierzących postęp w zakresie nabycia założonych w projekcie kompetencji przez uczestników.