

Nazwa projektu:

Eksperymentuj na świeżym powietrzu!

Wnioskodawca:

Katarzyna Śladek

Lokalizacja projektu:

Teren zielony wokół Szkoły Podstawowej nr 16. ul. Osieńska 50, 44-240 Żory

Opis projektu (pisownia oryginalna):

Teren zielony wokół Szkoły Podstawowej nr 16 chcemy doposażyć w ogólnodostępny, edukacyjny Park Doświadczeń składający się z 6 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń. W skład wejdą takie elementy jak czyja to twarz, koło optyczne, głuchy telefon, peryskop, wielokrążek i eko-memory. Każde urządzenie jest wyposażone w tabliczkę informacyjną z opisem działania danego eksponatu. Obecną nawierzchnię placu zabaw zastąpi bezpieczne oraz estetyczne podłoże, teren zostanie również poszerzony.

Celem projektu jest zachęcenie dzieci i młodzieży do mądrej zabawy na świeżym powietrzu. Wychodząc naprzeciw potrzebom integracji społecznej i coraz większym skutkom spędzania czasu młodzieży przed komputerami, chcielibyśmy stworzyć kreatywną, a przy tym innowacyjną przestrzeń zieloną nie tylko dla uczniów naszej szkoły, ale również dla wszystkich mieszkańców. Wybrane urządzenia mają za zadanie przekazywanie wiedzy poprzez zabawę, dzięki czemu dzieci i młodzież chętniej zgłębią tajniki nauki.

Przestrzeń stanie się nie tylko miejscem spotkań mieszkańców, ale również rodzinną atrakcją turystyczną miasta. Park Doświadczeń będzie dostosowany do osób w różnym wieku (od kilkulatków do seniorów) oraz do osób z niepełnosprawnością ruchową.

Opis urządzeń:

- 1). Czyja to twarz - zabawa z lustrami to okazja do wspólnego eksperymentowania ze zjawiskami optycznymi. W praktyczny sposób pokazuje, w jaki sposób nasz umysł i wzrok ulegają iluzjom. Zabawa w „Czyja to twarz” rozwija umiejętność współpracy i komunikację między uczestnikami eksperymentu.
- 2). Koło optyczne - urządzenia to fascynujący sposób eksperymentowania z percepcją. Pokazują, jak działa nas zmysł wzroku we współpracy z mózgiem i jego odbiorem bodźców zewnętrznych. Koła optyczne stymulują umysł, wprawiają w zdumienie, bawią, a jednocześnie uczą podstawowych praw fizyki na świeżym powietrzu.
- 3). Głuchy telefon - gra w głuchy telefon doskonali umiejętności komunikacyjne, zbliża uczestników gry i w praktyczny sposób pokazuje dzieciom, jak zmienia się informacja przetworzona przez wiele osób. Głuchy telefon jest również doskonałą zabawą integrującą.

- 4). Peryskop - to bardzo popularne narzędzie, stosowane w dawnych czasach w łodziach podwodnych, czołgach i wozach bojowych. Zabawa z nim to okazja do zdobycia wiedzy na temat dawnych wynalazków, a także poszerza wiedzę z zakresu fizyki. Urządzenie inspiruje dziecko do obserwacji przyrody i świata oraz trenuje koncentrację uwagi. Dzięki urządzeniu dziecko uczy się, że można zobaczyć coś, co nie jest w zasięgu naszego wzroku.
- 5). Wielokrążek - w parku doświadczeń pozwala zrozumieć podstawowe mechanizmy rządzące fizyką, a przede wszystkim ukazuje praktyczne zastosowanie tej wiedzy w życiu codziennym. Wielokrążek swoim działaniem zaskakuje najmłodszych i pobudza ich ciekawość do nauki.
- 6). Eko-memory- to jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a zaproponowana wersja łączy zabawę z wiedzą o przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego.

Zapraszam do zapoznania się z wizualizacją urządzeń edukacyjnych!

Szacunkowy koszt projektu:

332 250,87 zł

Załączniki:

- lista poparcia
- zdjęcia



