

PLAN PÓŁKOLONII NEXTGENEDUCATION 2025

BYSTRZAKI (7 - 9 lat)



Poniedziałek

Warsztaty komputerowe:

Wprowadzenie do programowania z Minecraftem

- Nauka pisania podstawowych programów z użyciem modyfikacji ComputerCraftEdu.
- Określanie różnicy pomiędzy programem a wydawaniem komend.
- Nadpisywanie istniejących programów.

Warsztaty naukowe:

Eksperymenty z cieczami

- Magiczne właściwości wody - zmiany stanu skupienia, napięcie powierzchniowe
- Kiedy coś pływa, a kiedy tonie?
- Ekstra Gniotek - o cieczach nienewtonowskich.

Wtorek

Warsztaty komputerowe:

Budowanie z pomocą programowania

- Budowanie struktury w Minecraftcie z pomocą żółwia.
- Poznawanie, wyjaśnianie różnic oraz ćwiczenie instrukcji "Place, Place Up, Place.Down Dig &Select Slot".
- Nauka pisania programów wykorzystując poznane instrukcje.

Warsztaty naukowe:

O gazach słów kilka

- Czym oddychamy?
- Doświadczenia z sodą oczyszczoną i octem - jak można zgasić świeczkę w "niewidzialny" sposób?
- Domowy wulkan.

Środa

Warsztaty komputerowe:

Przedstawienie pętli „Repeat” w programowaniu

- Wyjaśnienie zastosowania pętli w programowaniu.
- Nauka samodzielnego tworzenia pętli.
- Nauka automatyzacji programowanych zadań za pomocą pętli "Repeat".

Warsztaty naukowe:

Świat magnetyzmu i elektryczności

- Podstawy działania magnesów.
- Czy banan może wygenerować prąd? - Naturalne ogniwa.
- Balon na suficie - elektryzowanie ciał.

Czwartek

Warsztaty komputerowe:

Zmienne w programowaniu

- Wyjaśnienie pojęcia zmiennej oraz różnych rodzajów zmiennych.
- Wykorzystanie zmiennych w programowaniu żółwia.
- Nauka pisania programu typu licznik z wykorzystaniem zmiennych.

Warsztaty naukowe:

Mechanika ciał

- Co to jest mechanika?
- Ruch i siła - zderzenia ciał, potęga siły tarcia, dwie piłki czyli zderzenie sprężyste.

Piątek

Warsztaty komputerowe:

Pętla „While” w programowaniu

- Przedstawienie pętli ‘While’ w programowaniu.
- Nauka tworzenia programu z wykorzystaniem pętli “While” oraz określania warunków, które muszą być spełnione przez pętlę.
- Wyjaśnienie różnicy pomiędzy pętlą “While” a pętlą “Repeat”.
- Pisanie programów z wykorzystaniem pętli ‘Repeat’ i “While”.

Warsztaty naukowe:

Optyka

- Co to jest optyka? Jak działa światło?
- Tęcza i kolory - rozszczepienie światła białego po przejściu przez płytę CD, krążek Newtona.
- Lupy i soczewki - jak widzieć świat.

7:30–8:30	przyjmowanie dzieci, czas świetlicowy
8:30–9:00	integracja dzieci, przedstawienie zasad oraz planu na nadchodzące dni
9:00–10:30	warsztaty i eksperymenty (zgodnie z planem zajęć dla danej grupy)
10:30–11:00	drugie śniadanie
11:00–12:30	Zajęcia na komputerach - minecraft:
12:30–13:30	przygotowanie do obiadu, obiad
13:30–14:00	odpoczynek po obiedzie
14:00 -15:00	czas na świeżym powietrzu, gry i zabawy
15:00–15:30	podwieczorek
15:30–16:00	podsumowanie dnia oraz wspólna zabawa
16:00–16:30	odbiór dzieci przez opiekunów, czas świetlicowy