

# EDU MEET

edukacja bliżej regionu

STREFY EDUKACYJNE

ORGANIZATORZY:

**RCR.**  
PARZĘCZEW

**Gmina**  
**Parzęczew**



**25-26.04**

**Parkowa 6, PARZĘCZEW**



## EDU MEET – edukacja bliżej regionu

to wyjątkowe wydarzenie, podczas którego przez dwa dni uczniowie będą testować rozwiązania z zakresu innowacyjnych technologii i sposoby wdrożenia ich w proces dydaktyczny.

Zapraszamy Państwa szkołę do udziału w tym przedsięwzięciu! **Prosimy o potwierdzenie:**



**dnia przyjazdu – 25 lub 26 kwietnia**



**godziny – od 10.00 do 12.00 lub od 12.00 do 14.00** (każda grupa przyjeżdża na 2 godziny)



**liczby uczniów – np. 40**

Potwierdzenie prześlij na adres email: [biuro@rcrparzczew.pl](mailto:biuro@rcrparzczew.pl)

### PATRONAT HONOROWY:

IBE



INSTYTUT  
BADAŃ  
EDUKACYJNYCH



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



WYDZIAŁ EKONOMICZNO-  
SOCJOLOGICZNY  
Uniwersytet Łódzki



Fundacja  
Szkoła z Klasą



FERI

## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 1.

## IMMERSYJNE SPOTKANIA Z HISTORIĄ

Startujemy!



30 min



maks. 12

Strefa przygotowana przez:



INSTYTUT  
PAMIĘCI  
NARODOWEJ

Opis strefy:

W strefie uczniowie będą mieli możliwość poznania historii poprzez 6 gier stworzonych przez Biuro Nowych Technologii IPN. Na VR, komputerach i hologramach poznają takie tytuły jak.:

- „Lotnicy – wojna o wszystko”
- „Cyfrowi bohaterowie”
- „Warsaw Rising – miasto bohaterów”
- „Szybowcowa 87”
- „Świadectwo poMOCY”
- „Gra szyfrów”



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 2.

## INTERLANDIA



30 min



maks. 10

Strefa przygotowana przez:

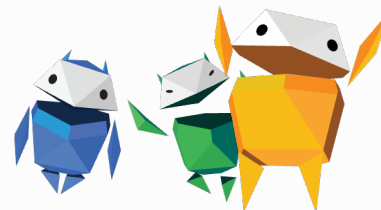
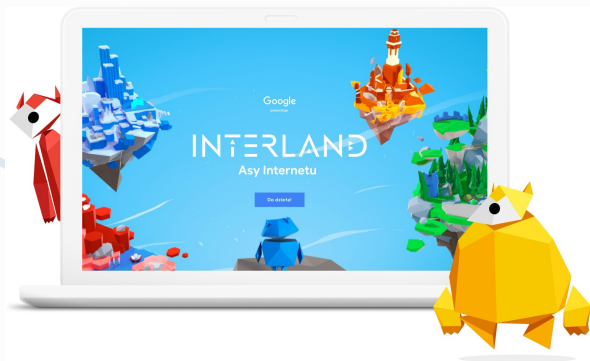
Google  
for Education



Fundacja  
Szkoła z Klasą

Opis strefy:

Strefa grywalizacji oraz miłych i niemiłych niespodzianek... Uczniowie wspólnie z animatorem będą zmagali się z hakerami, wyludzaczami danych, niedyskretnymi udostępniającami i hejterami. Nauczą się w jaki sposób ich rozpoznawać i jak poradzić sobie z nimi w realnym świecie.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 3.

## STREFA ROZGRYWEK STRATEGICZNYCH I ŁAMIGŁÓWEK



30 min



maks. 8

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

Pora wytężyć umysł! W tej strefie na uczniów czekają ćwiczenia logiczne i strategiczne z zestawem gier i łamigłówek na stole interaktywnym SmartFloor 2in1. Aplikacje inspirowane klasycznymi potyczkami na kartce papieru, w których mogą rywalizować dwie, cztery, sześć, a nawet osiem osób jednocześnie.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 4.

## METODA EDUSTACJI – NAUKA PRZEZ DZIAŁANIE



30 min



maks. 12

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

Bawimy się i uczymy nie tylko cyfrowo, ale też analogowo! W tej strefie będziemy stymulować ciekawość poznawczą uczniów w oparciu o indywidualizację nauczania, samokontrolę i tutoring rówieśniczy na przykładzie wybranego wcześniej przedmiotu. Różnorodne pomoce dydaktyczne i formy aktywności pokażą jak szybko powtórzyć zagadnienia z danego przedmiotu.



# STREFY EDUKACYJNE

## STREFA NR 5.

## WARSZTATY POSZERZONEJ KREATYWNOŚCI



30 min



maks. 10

Strefa przygotowana przez:

**MuBaBaO**



Opis strefy:

Czy da się połączyć prace manualne z klockami ze sztuczną inteligencją? W tej strefie uczniowie będą eksperymentować z różnymi pomysłami i konceptami, rozwijając zdolność kreatywnego myślenia i wizualizacji, ale także... Nauczą się techniki tworzenia promptów tak, aby przekształcić swoje prace za pomocą SI w nowe, unikatowe dzieło.

## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 6.

### GRA TERENOWA „W BIEGU W OBIEGU”



30 min



maks. 12

Strefa przygotowana przez:



ZWIĄZEK MIĘDZYGMINNY  
„BZURA”

Opis strefy:

Skuteczna edukacja to też ruch! Zaprosimy uczniów do gry terenowej, w której poznają tajniki gospodarki obiegu zamkniętego. Poprzez praktyczne zadania i zagadki będą mieli okazję poćwiczyć nie tylko wiedzę z zakresu recyklingu, czy drugiego życia przedmiotów, ale przede wszystkim uruchomić krytyczne myślenie!





## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 7.

## PRAWDA CZY FAŁSZ?



30 min



maks. 12

Strefa przygotowana przez:

Google  
for Education

QUIZZZ

Opis strefy:

Kolejna stacja pozwoli zanurzyć się w świecie wirtualnych informacji. Na uczniów czeka ekscytujący escape room, w którym będą mieli za zadanie odróżnić prawdę od fałszu. Pokażemy dlaczego nie zawsze można ufać sztucznej inteligencji, jak rozsądnie korzystać z internetu, a na koniec sprawdzimy ile z tego wszystkiego zostało w głowach uczniów.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 8.

## STREFA JĘZYKOWA WSPIERANA PRZEZ AI



30 min



maks. 4

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

Let's talk! Uczniowie sprawdzą swoje umiejętności w cyfrowej pracowni lingwistycznej. Ale to nie wszystko! Jeśli podejmą wyzwanie, będą mieli okazję sprawdzić, jak ich postępy ocenia sztuczna inteligencja! Wszystko okraszone dobrą zabawą bez stresu, bo przecież nauka języka może być przyjemnością.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 9.

### STREFA PRZEMYSŁU 4.0



40 min



maks. 20

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

To strefa projektowania i konstruowania na miarę przemysłu 4.0! Uczniowie będą pracowali na maszynach CooTool, które wyglądają i działają jak prawdziwe tokarki i wyrzynarki. W bezpieczny sposób będą obrabiać drewno i poznawać tajniki kreowania innowacyjnych rozwiązań.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 10.

## STREFA KODOWANIA I PROGRAMOWANIA



30 min



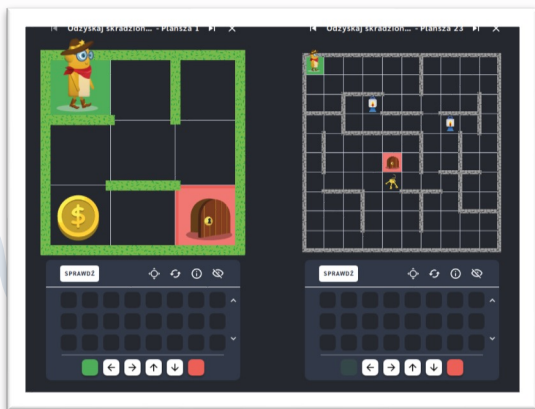
maks. 4

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

Pora połączyć ruch z technologią! Przed uczniami spore wyzwanie. Za pomocą pisaków na podłodze interaktywnej SmartFloor będą przemierzać zakodowane Galaktyki! Ciekawe zadania z algorytmiki o różnym poziomie trudności poruszą ich wyobraźnię i pobudzą do myślenia.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 11.

## BEZPIECZNE GRAWEROWANIE



40 min



maks. 2

Strefa przygotowana przez:



Opis strefy:

Maszyny wyglądają jak prawdziwe i działają jak prawdziwe! Tym razem na uczniów czeka przygoda z urządzeniem do grawerowania. Nie tylko poznają jak pracować z takim sprzętem, ale także rozwiną umiejętność planowania i wykonywania projektów.



## STREFY EDUKACYJNE

### STREFA NR 12.

Kończmy  
zabawę!

Strefa przygotowana przez:



## STREFA KONSTRUOWANIA PRZESTRZENNEGO I ROBOTYKI



30 min



maks. 6

Opis strefy:

Ta strefa opanowana jest przez urocze interaktywne pandy, które pomogą uczniom zrozumieć podstawy programowania, podążając za ich wskazówkami. Interaktywne roboty od Makeblock poruszają się, reagują na polecenia, rozpoznają kolory, rysują i wiele więcej. W tej strefie uczniowie poznają też możliwości kół zębatach, budując zaawansowane konstrukcje i wprawiając w ruch swoją wyobraźnię!



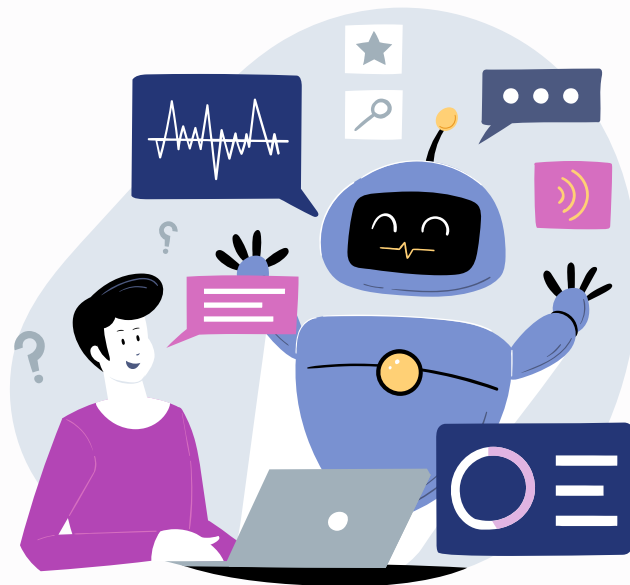
# CHCESZ NAS ODWIEDZIĆ? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI

[biuro@rcrparzczew.pl](mailto:biuro@rcrparzczew.pl)

Magdalena Urbaniak

+48 535 119 737

[rcrparzczew.pl](http://rcrparzczew.pl)



## ORGANIZATORZY:

