



Kreatywna szkoła - twórczy ucze

Celem konkursu jest rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych uczniów, w tym bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego.

Zadania konkursu:

1. Wspólne przygotowanie pracy plastycznej na dowolnie wybrany temat wykorzystując surowce wtórne, uświadomienie dzieciom potrzeb dbania o środowisko naturalne – kształtowanie kompetencji inicjatywności i przedsiębiorczości. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/pisemnych, filmów, zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
2. Przeprowadzenie spotkania uczniów z przedstawicielami Policji z Wydziału do walki z Cyberprzestępczością, Wydziału do spraw nieletnich, pedagogiem (wskazany udział specjalisty) na temat: „Zagrożenia występujące w cyberprzestrzeni – przeciwdziałanie zagrożeniom, promowanie wiadomego i bezpiecznego korzystania z Internetu”. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/pisemnych, filmów, zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
3. Założenie spółdzielni uczniowskiej i zorganizowanie w jej ramach akcji np. propagującej przedsiębiorcze postawy uczniów, ekologii, zdrowy sposób życia, imprez kulturalno-otwartych, działania na rzecz szkoły, sprzedaż własnoręcznie zrobionych towarów. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/pisemnych, filmów, zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
4. „Mapa myśli ucznia – tworzenie mapy myśli, przedstawienia problemu, opracowania pojęcia. Wykorzystuje się w niej schematy, rysunki, symbole, krótkie słowa i hasła. Celem stosowania map myśli, pojęciowych jest usystematyzowanie lub wizualizacja zdobytej wiedzy – kształtowanie kompetencji umiejętności uczenia się. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
5. Przygotowanie i wykorzystywanie kitu badawczego – zaopatrzonego w przyrządy i pojemniki (menzurki, butelki i słoiki o różnej pojemności, pojemniki z piaskiem i wodą, lejki itp.), przyrządy miernicze (linijki, ekierki, miary krawieckie, poziomice, wagi, termometry itp.), sprzęty i urządzenia (mikroskop, lupa, kompas, kalkulator, kalejdoskop, lornetka itp.). Przygotowanie zajęć, wykonywanie doświadczeń i eksperymentów, liczenie, segregowanie, ważenie, klasyfikowanie itp., obserwacja zachodzących procesów, wyciąganie wniosków – kształtowanie kompetencji matematycznych i podstawowych kompetencji naukowo-technicznych. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
6. Przeprowadzenie szkolnego konkursu nt. „Bezpieczny w Internecie” – wykonanie prezentacji multimedialnej (max. 15 slajdów – klasy starsze) i plakatu (klasy młodsze). Zasady konkursu, z dostosowaniem do grup wiekowych, opracowuje szkoła uczestnicząca w konkursie. Ocena na podstawie sprawozdania, 6 (z każdej grupy wiekowej po 3) najciekawszych prac wg wyboru szkoły, przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
7. Zorganizowanie inscenizacji/przedstawienia/teatryku na podstawie wspólnie wybranej bajki/opowiadania/wiersza. Filmowanie przedsięwzięcia za pomocą kamery, telefonu lub innego urządzenia nagrywającego. Proszę pamiętać o posiadaniu zgody do upublicznienia wizerunku osób występujących w filmie. Ocena na podstawie sprawozdania, video przesłanego do jury konkursu poprzez stronę internetową.
8. TIKowa gazetka szkolna. Przygotowanie multimedialnej gazetki szkolnej na wybrany temat związany z życiem klasy/szkoły. Gazetka powinna być wykonana z wykorzystaniem narzędzi informacyjno-komunikacyjnych (można skorzystać, np. z Junior Media). Ocena na podstawie sprawozdania, prac/linka do strony przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
9. Szkolne mistrzostwa w grach edukacyjnych. Ocena na podstawie sprawozdania, wyników, prac (video, plastycznych), zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
10. Mały wolontariat – zorganizowanie akcji charytatywnej w dowolnej formie i na wybrany cel, angażując uczniów i ich rodziny do udziału w akcji. Ocena na podstawie sprawozdania, prac plastycznych/zdjęć przesłanych do jury konkursu poprzez stronę internetową.
11. Zgłaszanie swoich przedstawicieli do udziału w kursie „Nauczyciel jako trener kreatywności i twórczości”, który przeprowadzi w formie e-learning Studium Prawa Europejskiego w Warszawie

Regulamin i szczegóły konkursu dostępne są na stronie internetowej:

www.kreatywna-szkola.com.pl

Organizatorzy:



Sp. z o.o.

Studium Prawa Europejskiego: 02-070 Warszawa, A. Solariego 1/1
tel./fax: 22 833 38 90; 22 833 39 90;
e-mail: info@spe.edu.pl; www.spe.edu.pl