

Ogólnopolski Projekt Edukacyjny

Akademia Świetlicowa:

Świetliczaki na tropie ... baśni, legend i mitów

Regulamin

§1

Zasady ogólne

1. Ogólnopolski Projekt edukacyjny „Akademia Świetlicowa: Świetliczaki na tropie...” prowadzony jest przez:
 - Szkołę Podstawową nr 322 im. Jana Brzechwy w Warszawie (koordynator Paulina Cysak)
 - Szkołę Podstawową im. Wilhelma Gawlikowicza w Bojszowach (koordynator Joanna Hoffmann)
2. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie i jest udostępniony na stronie facebookowej „Świetliczaki na tropie...”.
3. Cele Projektu:
 - poznanie i zrozumienie treści oraz przesłania płynącego z wybranych baśni, legend i mitów,
 - podjęcie refleksji na temat tego, jacy jesteśmy i jak się zmieniamy,
 - uświadomienie dzieciom, że każdy człowiek ma swoje indywidualne cechy, upodobania, poglądy i zainteresowania,
 - kształtowanie umiejętności poszanowania każdej osoby,
 - kształtowanie umiejętności akceptowania różnic między ludźmi,
 - uświadomienie mocnych stron grupy,
 - rozwój empatii, uwrażliwienie na drugiego człowieka, zachęcenie do obrony słabszych.
4. Poprzez udział w Projekcie uczestnicy zdobędą nowe doświadczenia, rozwiną zainteresowania, wypromują swoją szkolną placówkę oraz nawiążą współpracę z innymi szkołami.
5. Projekt jest zgodny z kierunkiem polityki oświatowej na rok szkolny 2024/2025.
6. Udział w projekcie jest bezpłatny, a podanie związanych z tym danych jest dobrowolne.

§2

Uczestnictwo w projekcie

1. Uczestnikami Projektu są grupy świetlicowe ze szkół podstawowych.
2. Przystąpienie do projektu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator projektu zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.

§3

Realizacja projektu

1. Projekt będzie realizowany w roku szkolnym 2024/2025.
2. Uczestnicy nie muszą się rejestrować.
3. Początek Projektu 01.10.2024 r. - koniec Projektu 15.05.2025 r.
4. Od 16.05.2025r. do 31.05.2025 r. nauczyciele biorący udział w projekcie mają czas na wypełnienie sprawozdania i wysłanie go na maila Projektu: akademia.swietlicowa@gmail.com – jest to warunek niezbędny do otrzymania certyfikatu.
5. Rozesłanie w wersji elektronicznej certyfikatów dla uczestników nastąpi w terminie do 20 czerwca 2025 r.
6. Zadaniem uczestników jest wykonanie co najmniej 12 zadań z podanego zestawu (załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu). Do zadań z „Modułu I” uczestnicy otrzymają teksty baśni oraz zabaw z różnych krajów w formie publikacji pdf. Pozostałe treści są łatwo dostępne.
7. Jedno sprawozdanie może wysłać wspólnie maksymalnie 3 nauczycieli.
8. Weryfikacji uczestnictwa dokona Organizator konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia sprawozdań, które naruszają prawa autorskie innych osób, zawierają treści sprzeczne z dobrymi obyczajami lub naruszają ogólnie przyjęte wartości.
9. Biorąc udział w projekcie, uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie podanych danych osobowych do celów związanych z realizacją projektu.
10. Wpisy umieszczane na grupie facebookowej mają służyć wzajemnej pomocy i inspiracji oraz nauce.
11. Projekt zakłada brak rywalizacji.
12. Za ochronę danych osobowych dzieci biorących udział w projekcie odpowiadają nauczyciele z poszczególnych placówek. Publikowanie wszelkich materiałów, które zawierają wizerunki osób są jednoznaczne z posiadaniem pisemnej zgody rodziców lub opiekunów prawnych dziecka. Zgody należy skonstruować według wewnętrznych zaleceń placówki. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za jej brak lub błędne skonstruowanie.
13. Kontakt do koordynatorów Projektu poprzez grupę facebookową „Świetliczaki na tropie”.

Załącznik nr 1

Zadania

W roku szkolnym 2024/2025 proponujemy Państwu w ramach naszej Akademii Świetlicowej – już piątą edycję Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Świetliczaki na tropie...”. Tym razem są to „Świetliczaki na tropie... baśni, legend i mitów”. Zadania znajdują się w trzech modułach. Przed rozpoczęciem pracy z Projektem warto zapoznać się najpierw z całą jego propozycją i zadania wprowadzić w tygodniowy plan pracy w świetlicy.

Szczególniej uwadze polecamy „Mit o Heraklesie”, od którego zachęcamy wszystkich zacząć. Zadanie może wydawać się najprostsze, ale czy tak jest naprawdę?

Życzymy pięknej przygody z naszym kolejnym Projektem.

Autorki Projektu: Paulina Cysak i Joanna Hoffmann

Moduł I „BAŚNIE ZE ŚWIATA”

1. ŻÓŁW GADUŁA – BAŚŃ INDYJSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Niewiarygodne Indie – kraj ciekawostek i niespodzianek – przygotowanie prezentacji przez nauczyciela,
- „Nie – znaczy tak” (w Indiach odwrotnie ruszają głową) zabawa w odpowiadanie na pytanie, kto się pomyli odpada,
- Jo-jo – nauka zabawy ruchowej z Indii,
- Wykonanie pracy plastycznej do baśni za pomocą techniki origami płaskie z koła.

2. PTAK ZE ŻŁOTEGO KRAJU – BAŚŃ IRLANDZKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Z czego słynie Zielona Wyspa? – przygotowanie losów z obrazkami – losowanie i odczytywanie co się kryje pod danym symbolem, np.: statek Titanic, flaga Irlandii, kalendarz, wąż, naleśnik, zamek itd.),
- „Polowanie na panny” – stworzenie i nauka gry planszowej z Irlandii,
- Wykonanie pracy plastycznej „Stare zamczysko”.

3. KOWAL I ELF – BAŚŃ SZKOCKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Poznanie ciekawostek o deszczowej Szkocji,
- Narysuj węża - nauka zabawy ze Szkocji,
- Wykonanie pracy plastyczno-technicznej – płaskorzeźba – praca z folią aluminiową.

4. O MĄDREJ CÓRCIE CHŁOPA – BAŚŃ NIEMIECKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Największy ogród zoologiczny w całej Europie – prezentacja zwierząt przebywających w niemieckim zoo (praca z albumami przyrodniczymi),

- Polowanie na cienie – nauka zabawy ruchowej z Niemiec,
- Wykonanie wielkich plakatów – dzieci podzielone na zespoły odrysowują na dużym arkuszu szarego papieru cień jednej osoby z grupy i kolorują go w grupach według własnego pomysłu.

5. FET FRUMOS I DWANAŚCIE KRÓLEWIEN – BAŚŃ RUMUŃSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Rumunia – co warto zobaczyć? – prezentacja multimedialna nauczyciela,
- Inelusu - nauka zabawy ruchowej z Rumunii,
- Nauka tańca dworskiego,
- Nauka układania kwiatów (wykonanie kwiatów z bibuły i stworzenie z nich bukietów).

6. O PASTUSZKU ASZWILIM, CO MIAŁ CUDOWNY SEN – BAŚŃ GRUZIŃSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Spotkanie z gościnnymi Gruzinami i wszędobylskimi krowami – ciekawostki o kraju,
- Damka - nauka gry planszowej z Europy Wschodniej,
- Wykonanie farbami pracy plastycznej „Miasto nocą”.

7. PIĘKNOTKA I POTWÓR – BAŚŃ WŁOSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Kierunek Włochy – z czego słyną Włochy?,
- Zik, zak, zuk - nauka zabawy ruchowej z Włoch,
- Praca techniczna – wykonanie ozdób z makaronu,
- Zabawa plastyczna – dzieci w kilkusobowych zespołach wykonują techniką rysunkową na twardym papierze – pizzę. Następnie pizza zostaje pocięta na 50 fragmentów. Grupy wymieniają się „przysmakami” i na słowo start próbują jak najszybciej ułożyć otrzymane puzzle.

8. KWITNĄCA WIŚNIA – BAŚŃ JAPOŃSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Takt i nietakt w Japonii – czyli co wypada w Japonii, a co nie wypada – zajęcia savoir-vivre,
- Ganchanko – nauka zabawy ruchowej z Japonii,
- Wykonanie pracy plastycznej „Wiśniowy sad” – farbami, ale bez używania pędzli, przy wykorzystaniu niekonwencjonalnych przedmiotów.

9. TOM TIT TOT – BAŚŃ ANGIELSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,
- Popołudniowa herbatka u króla – spotkanie z nauczycielem języka angielskiego (ciekawostki o Wielkiej Brytanii),
- Tryktrak - nauka gry planszowej z Anglii,
- Angielskie słówka – zabawy w tłumaczenie,
- Wykonanie postaci Tom Tit Tot’a za pomocą czarnej włóczki i drutu lub gałęzi.

10. PÓLKUREK – BAŚŃ HISZPAŃSKA

- Zapoznanie z treścią baśni,

- Szybko i dużo – co warto wiedzieć o Hiszpanii ze szczególnym uwzględnieniem informacji o obiektach Światowego Dziedzictwa UNESCO,
- Krąg - nauka zabawy ruchowej z Hiszpanii,
- Wykonanie pracy plastycznej z sylwetką koguta w technice dowolnej, półpłaskiej.

Moduł II

„LEGENDY POLSKIE O FANTASTYCZNYCH STWORACH”

1. LEGENDA O BAZYLISZKU

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Warszawa – stolica Polski – stworzenie krzyżówki dla dzieci dotyczącej Warszawy
- Zasady są po to, żeby ich przestrzegać – dyskusja o konsekwencjach wynikających z nieprzestrzegania zasad, lekceważenia zakazów i ostrzeżeń na przykładzie Maćka i Halszki,
- Wykonanie Bazyliuszka – przestrzenna praca plastyczna z recyklingu i dostępnych materiałów plastycznych.

2. LEGENDA O SMOKU WAWELSKIM

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Miasto Kraka – wirtualny spacer po Krakowie – historycznie drugiej stolicy Polski,
- Projekcja filmu animowanego „Porwanie Baltazara Gąbki”,
- Wykonanie jednostronicowego komiksu (osiem okienek), którego bohaterami będą postacie książek Pagaczewskiego o przygodach Baltazara Gąbki (chodzi o wymyślenie własnej przygody).

3. LEGENDA O SYRENCE WARSZAWSKIEJ

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Wisła – królowa polskich rzek – spotkanie z nauczycielem geografii,
- Śpiewać jak syrena – konkurs piosenki w świetlicy,
- Praca plastyczna – projekt współczesnego herbu dla Warszawy z syreną na pierwszym planie.

4. LEGENDA O ŻMIJU

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Lublin – miasto legendarnego Żmija słynie z „cebularzy”, a z jakich kulinarnych rarytasów słyną inne polskie miasta?,
- Wspólne wykonanie prostej potrawy ze swojego regionu.

5. LEGENDA O ZŁOTEJ KACZCE

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Czy postawa młodzieńca z legendy jest Ci bliska. Jak myślisz co byś zrobił/a na jego miejscu? Czy można być bogatym i bardzo nieszczęśliwym, a także biednym i mieć wielką radość z życia...? – dyskusja,
- Kaczki świata – poznanie sylwetek ptaków.

6. LEGENDA O STOLEMACH

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Z czego słynie region kaszubski, co warto zobaczyć i zwiedzić – praca z albumami, prezentacja regionu,
- Wzór kaszubski – kaszubska zastawa stołowa – wystawa zastawy stołowej (wykonanie wzorów kaszubskich na talerzykach papierowych, dzbankach z papieru i innych naczyniach użytkowych),
- Rzuty na odległość (rzuty woreczkami lub małymi piłeczkami) – zawody Świetliczaków wzorowane na zabawach Stolemów w rzucanie kamieniami na odległość.

7. LEGENDA O SKARBNIKU

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Zawód Górnik jako zawód ryzyka,
- Rodzaje kopalni w Polsce,
- Wykonanie rysunku, np. portretu kolegi lub koleżanki węglem, piaskiem.

8. LEGENDA O BISKUPIE MORSKIM

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Dyskusja na temat Sztucznej Inteligencji – nie wszystko co widzimy w Internecie jest prawdą,
- Potwór z głębin – wykonanie przestrzennego potwora z dostępnych recyklingowych materiałów.

9. LEGENDA O WŁOCLAWSKIM GRYFIE

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Ceramika Włocławek jako jedna z wizytówek Polski,
- Wykonanie pracy plastycznej: kwiaty w wazonie (kwiaty w stylu włocławskiego dizajnu).

10. LEGENDA O LICZYRZEPIE

- Zapoznanie z treścią legendy,
- Karkonosze – piękne góry, bogata szata roślinna, wodospady, tajemniczy Walonowie (kim byli i czym się zajmowali) – zapoznanie z charakterystyką i ciekawostkami,
- Huta Szkła Julia – na czym polega praca w hucie (na podstawie dostępnych w Internecie filmów),
- Liczyrzepa czyli legendarny Duch Karkonoskich Gór strzegł cennych minerałów i kruszców, które zalegały głęboko pod górskimi szczytami – zajęcia pokazowe – poznawanie kamieni szlachetnych,
- Biżuteria – wykonanie sznura z koralików.

Moduł III **„MITYCZNI BOHATEROWIE”**

1. MIT O POWSTANIU ŚWIATA – o tym, że na początku był chaos (a co było potem???)

- Zapoznanie z treścią mitu,

- Wprowadzenie dzieci w świat mitologicznych bóstw i ich krótkiej charakterystyki (ze szczególnym uwzględnieniem tych, które są zawarte w module III projektu,
 - Galeria Greckich Bogów: „Bogowie greccy i ich atrybuty” (technika mieszana),
 - Stworzenie gry karcianej na zasadzie „Piotrusia”.
- 2. MIT O PUSZCE PANDORY** – o tym, czy ludzka ciekawość zawsze prowadzi do przysłowiowego piekła? (Oczywiście, że nie...!)
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Wspólne wykonanie współczesnej Puszkii Pandory i umieszczenie w niej wszystkiego, co według dzieci sprawia, że na świecie dzieją się złe rzeczy,
 - Praca w grupach: ciekawostki ze świata zwierząt, roślin, dotyczące kosmosu, ludzkiego organizmu itp. w formie plakatu. (dzieci podzielone na zespoły 3-4 osobowe wykonują plakat dotyczący danej tematyki, wyszukując najbardziej zadziwiających faktów z danej dziedziny).
- 3. MIT O IKARZE I DEDALU** – o tym, że człowiek zawsze ponosi konsekwencje swoich działań, zarówno pozytywne jak i negatywne...
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Mitologiczny Dedal był artystą o wielkiej wyobraźni i zdolnościach. Kto by nie chciał takim być...? Dziś każdy uczestnik projektu ma taką szansę. Niech weźmie do ręki ołówek i postara się wymyślić coś co mogłoby ułatwić ludziom życie we współczesnym świecie, stworzyć jakiś wynalazek. Galeria prac: „Teczka szkiców lepszego życia”,
 - Ptaki znane i nieznanne. Czyje to pióro? – zapoznanie z sylwetkami wybranych ptaków,
 - Nauka pisania ptasim piórem – kartka lub list od Świetliczaków do Świetliczaków.
- 4. MIT O PROMETEUSZU** – o tym, czy warto być dobrym człowiekiem i troszczyć się o innych?
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Ogień – symbol ciepła i bezpieczeństwa, ale także zagrożenie – przeprowadzenie zajęć edukacyjnych dla dzieci według własnego pomysłu (zajęcia uwzględniające m.in.: symbolikę ognia w różnych tradycjach, wykorzystanie ognia w życiu codziennym, a także zagrożenia wynikające z jego używania),
 - Zapoznanie z zawodem ryzyka jakim jest zawód strażaka. W miarę możliwości zaproszenie strażaka na zajęcia świetlicowe lub wizyta w Straży Pożarnej,
 - Galeria prac plastycznych „W Płomykowie”.
- 5. MIT O NARCYZIE** – piękno zewnętrzne to nie wszystko, liczy się przede wszystkim wewnątrz człowieka...
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Przeprowadzenie zajęć edukacyjnych opartych na treści mitu, dotyczących ludzkich cech i zachowań,
 - Zabawy z lusterkami – charakterystyka siebie, ćwiczenia twarzy, nauka rysowania autoportretów,
 - Wykonanie pracy plastyczno-technicznej (przestrzennej) – bukiet narcyzów.

- 6. MIT O DEMETER I KORZE** – o porach roku, które następują po sobie
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Charakterystyka pór roku – zadanie w zespołach, przygotowanie plakatów przez uczestników projektu,
 - Kreatywne Świetliczaki: wspólne wymyślenie kart do zabawy w kalambury. Na kartach powinny się znaleźć zjawiska towarzyszące różnym porom roku, które będą możliwe do pokazania,
 - Galeria prac: „Moja ulubiona pora roku – pejzaż” praca wykonana farbami lub pastelami.
- 7. MIT O TEZEUSZU I ARIADNIE** – o tym, że dobrzy ludzie mogą nam pomóc w życiu pełnym trudności
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Labirynt przeszkód - zawody sportowo-ruchowe w świetlicy,
 - Wyszywanie obrazków kolorowymi nitkami na sztywnych kartkach – tematyka dowolna,
 - Zaprojektowanie labiryntów na kartkach przez uczestników projektu, wymiana i wspólna zabawa.
- 8. MIT O SYZYFIE** – o tym, że dążenie do celu nie zawsze jest łatwe i przyjemne, a także o tym, że plotki nie prowadzą zazwyczaj do niczego dobrego...
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - Pogadanka wychowawcza o tym jak rodzą się plotki i dlaczego plotki mogą ranić innych,
 - Prawda czy plotka – zabawa w zgadywanie na zasadzie „prawda i fałsz” – zapoznanie dzieci ze słowami w języku polskim, które często nie są już, lub są bardzo rzadko używane na co dzień, np. Czy to prawda, że wihajster to podmuch wiatru? Czy to plotka, że szmal jest tłusty jak smalec i smaruje się nim koła zębate? Itp.,
 - W nawiązaniu do mitu o Syzyfie i jego ciężkiej pracy polegającej na toczeniu wielkiego głazu pod górę, nauczyciel porusza kwestię dążenia do celu i rozpoczyna z dziećmi dyskusję, czy zawsze warto?,
 - Dzieci przynoszą kamyczki do szkoły i za pomocą farb lub wodoodpornych markerów ozdabiają je z odpowiednim opisem z drugiej strony (choćby kod pocztowy i miejscowość). Następnie w ramach akcji #kamyczki pozostawiają je w różnych miejscach swojej miejscowości, lub w innych miejscach, które może może odwiedzą.
- 9. MIT O ATENIE** – o tym, że „nauka to pokarm dla rozumu” – dlaczego warto się uczyć i zdobywać wiedzę...?
- Zapoznanie z treścią mitu,
 - „Wielki Quiz Sówki Mądrej Główki” dla dzieci,
 - Atena wykazywała się zamiłowaniem m.in. do tkania dlatego proponujemy naukę tkania podstawków pod kubki na bazie papierowych talerzyków. Mogą one być świetnym prezentem dla najbliższych.
- 10. MIT O HERAKLESIE** – o tym, że pokonywanie własnych słabości, sprawia, iż stajemy się silniejsi i lepiej radzimy sobie życiu

- Zapoznanie z treścią mitu,
- Dwanaście Prac Heraklesa – rzeczy, które z pozoru mogą wydawać się niemożliwe, nie zawsze takimi są, o czym Herakles przekonał wszystkich po otrzymaniu 12 rzekomo niewykonalnych zadań od króla Eurysteusa. Naszą propozycją jest przygotowanie dla dzieci (w zależności od ich wieku i indywidualnych predyspozycji) kilkunastu prac. Mogą one dotyczyć wykonania jakiegoś trudniejszego ćwiczenia ruchowego, ale także (do czego zachęcamy) mogą stanowić podstawę do pracy dzieci nad sobą i swoimi słabymi stronami, do wyznaczania sobie celów i osiągnięcia ich. Można wymyślić zestaw 12 prac dla wszystkich w grupie, ale też poprosić aby każde dziecko wyznaczyło sobie np. na dany rok szkolny 12 zadań do realizacji, np. nauka wiązania sznurówek, tabliczka mnożenia, sprzątanie swojego stanowiska pracy itp. Każdy jest inny. Należy pamiętać, że coś co jest łatwe dla jednej osoby będzie, bardzo trudne dla innej.