**Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów.**

**Edycja II: Mali odkrywcy**

**Regulamin**

1. Organizatorem projektu „Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów. Edycja II: Mali Odkrywcy” jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski, Sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen. Józefa Zajączka 9A, lok. C1, reprezentowane przez redakcję dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole”. Autorkami projektu są̨: Aneta Suchecka (redaktorka naczelna „Świetlicy w szkole”, nauczycielka świetlicy w Zespole Szkół im. mjra Henryka Sucharskiego w Osieku nad Wisłą, Anna Zawadzka - nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 19 w Zespole Szkolno – Przedszkolnym nr 1 w Lublinie oraz Marta Barszczowska - nauczycielka świetlicy w Szkole Podstawowej im. Janusza Korczaka w Libertowie.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie i jest udostępniony na stronie internetowej dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole” (swietlicawszkole.pl oraz jego profilu na Facebooku.
3. Cele projektu:

* **rozwijanie ciekawości poznawczej** poprzez odkrywanie zjawisk przyrodniczych, technologicznych, naukowych i historycznych;
* **kształtowanie postawy odkrywcy i badacza** – gotowego do zadawania pytań, poszukiwania odpowiedzi i kreatywnego rozwiązywania problemów;
* **rozwijanie kompetencji kluczowych** uczniów, w tym: uczenia się, współpracy, komunikacji, kompetencji matematyczno-przyrodniczych, cyfrowych;
* w**zmacnianie umiejętności pracy zespołowej** i wspólnego tworzenia (np. plakatów, makiet, eksperymentów, galerii, gazetki).
* **utrwalanie wiedzy poprzez działanie**, doświadczenia, eksperymenty, obserwacje i twórcze aktywności;
* nauka korzystania z różnych źródeł informacji, takich jak książki, Internet, mapy i przewodniki;
* r**ozwijanie kreatywności i wyobraźni** przez twórcze projekty (makiety, lapbooki, plakaty, gry, modele);
* k**ształtowanie odpowiedzialności za wspólne zadania** i efekty pracy grupowej;
* b**udowanie postawy szacunku wobec przyrody, nauki i dorobku ludzkości;**
* u**trwalanie nawyków ekologicznych** (np. recykling, wykorzystywanie naturalnych materiałów);
* r**ozwijanie umiejętności prezentowania efektów pracy i wypowiadania się na forum grupy.**

1. Projekt jest otwarty dla wszystkich publicznych i niepublicznych szkół podstawowych.
2. Udział w projekcie i podanie związanych z tym danych jest dobrowolne.
3. Czas trwania projektu: wrzesień 2025 r. – maj 2026 r.
4. Zgłoszenie do projektu nie jest obligatoryjne, jednak zachęcamy do rejestracji na stronie www.swietlicawszkole.pl/aktywna-swietlica. Do udziału w projekcie konieczne jest pobranie grafiki akcji (dział „do pobrania”) i umieszczenie jej na stronie internetowej (lub profilu w mediach społecznościowych) świetlicy lub szkoły.
5. Zadaniem uczestników jest zrealizowanie minimum po jednym zadaniu z co najmniej 6 modułów z podanego zestawu oraz przysłanie sprawozdania poprzez wypełnienie formularza dostępne na stronie www.swietlicawszkole.pl/aktywna-swietlica. Termin wypełnienia formularza mija 9 czerwca 2026 r.
6. Jedno sprawozdanie może wysłać wspólnie maksymalnie 3 nauczycieli. Każdy uczestnik, który wykona określone w punkcie 8. zadania, otrzyma certyfikat uczestnictwa w projekcie. Certyfikaty zostaną udostępnione w postaci elektronicznej w czerwcu 2026 r. Ponadto świetlica otrzyma indywidualną podstronę z podsumowaniem swojego udziału, opisem i przesłanymi zdjęciami z realizacji projektu.
7. Weryfikacji uczestnictwa dokona Organizator konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia sprawozdań́, które naruszają̨ prawa autorskie innych osób, zawierają̨ treści sprzeczne z dobrymi obyczajami lub naruszają̨ ogólnie przyjęte wartości.
8. Biorąc udział w projekcie, uczestnik wyraża zgodę̨ na:

* bezpłatne wykorzystanie nadesłanego sprawozdania i zdjęć w czasopismach drukowanych, wydawanych przez Organizatora projektu, oraz na stronach internetowych przez niego administrowanych;
* przetwarzanie podanych danych osobowych do celów związanych z realizacją projektu;
* zamieszczenie swoich danych osobowych (imię̨ i nazwisko, nazwa i miejscowość́ działania szkoły) na stronach internetowych Organizatora projektu oraz na wykorzystanie ich przy produkcji i rozpowszechnianiu materiałów edukacyjnych oraz informacyjnych.

1. Oświadczenia o prawach autorskich:

Biorąc udział w projekcie, uczestnik oświadcza, że przysłane materiały tekstowe i graficzne nie naruszają̨ majątkowych i osobistych praw autorskich osób trzecich. Oznacza też, że osoba przekazująca materiały związane z udziałem w projekcie jest ich autorem i uzyskała pisemną zgodę̨ osób, których wizerunki utrwalono na fotografiach. W przypadku istnienia innych współautorów nadesłanych prac należy dołączyć́ ich zgodę̨ na wykorzystanie tych materiałów w sprawozdaniu.

Z chwilą przekazania przez uczestnika w ramach projektu „Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów” utworów tekstowych i graficznych uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej i nieodwołalnej licencji na korzystanie z tych utworów w całości lub we fragmentach przez czas nieokreślony, w zakresie wszystkich znanych pól eksploatacji, w tym wskazanych w art. 50 i 86 Prawa autorskiego. Licencja obejmuje także zezwolenie na wykonywanie prawa zależnego (tj. prawa do wyrażania zgody na rozporządzanie i korzystanie z opracowań́), zgodę̨ na wprowadzanie wszelkich zmian i modyfikacji koniecznych w celu wykorzystania w ramach prowadzonej działalności.

1. Informacja o danych osobowych:

* Administratorem danych osobowych przetwarzanych podczas realizacji projektu

jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski, Sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen.

Józefa Zajączka 9A, lok. C1, tel. 22 832 36 12.

* Organizator przetwarza dane uczestników projektu w zakresie: imię̨, nazwisko,

adres poczty elektronicznej, nazwa i adres szkoły, w której uczestnik pracuje.

* Podanie danych osobowych przez uczestników projektu jest dobrowolne, ale

niezbędne do przystąpienia do Projektu.

* Dane są̨ przetwarzane w celu realizacji Projektu na podstawie prawnie

uzasadnionego interesu Organizatora projektu, a także w celu informowania o

działalności Organizatora.

* Osoby wyrażające zgodę̨ mają prawo w dowolnym momencie ją wycofać. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność́ z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
* Dane będą̨ przetwarzane do czasu wycofania zgody, jednak nie dłużej niż̇ do końca 2026 r.
* Dane osobowe przetwarzane w związku z prawnie uzasadnionym interesem Organizatora są̨ przechowywane do chwili upływu okresu przedawnienia roszczeń́ wynikających z umowy lub do chwili upływu okresu przechowywania dokumentacji projektu lub do chwili upływu okresu wynikającego z obowiązujących przepisów dotyczących prowadzenia ksiąg rachunkowych, przy czym obowiązuje najdłuższy okres.
* Osoby, których dane osobowe są̨ przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo przenoszenia danych. Dopuszczalność́ korzystania z poszczególnych praw zależy od podstawy prawnej konkretnego przetwarzania.
* Osoby, których dane osobowe są̨ przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo wnieść́ skargę̨ do organu nadzorczego (PUODO).
* Reklamacje związane z Projektem można składać́ do Organizatora w terminie do 1.09.2026 r.

**ZADANIA**

Przygotowane w projekcie zadania rozpisane są w formie 10 modułów tematycznych – po jednym na każdy miesiąc roku szkolnego. Każdemu modułowi (poza modułem nr 10) przypisane są po 3 zadania. Z przygotowanych 10 modułów należy zrealizować minimum 6 (po minimum jednym, z trzech zaproponowanych zadań), aby ukończyć projekt. Zadania do realizacji w ramach wybranych modułów wybiera nauczyciel/ka wraz ze swoją grupą. W Module nr 10 (Teczka tajemnic) wybrać można dowolną ilość pytań badawczych do opracowania lub wymyślić własne.

Dla uczniów biorących udział w projekcie przygotowane zostały Paszporty odkrywcy wraz z wlepkami. Za każdy realizowany moduł uczeń otrzymuje jedną wlepkę, którą wkleja do paszportu. Na koniec projektu udostępniony zostanie wzór dyplomów uczestnictwa w projekcie do samodzielnego uzupełnienia danymi ucznia przez nauczyciela.

**Moduł 1. Kim jest odkrywca?**

**Zadanie 1. Odkrywca czy wynalazca?** Przygotujcie gazetkę szkolną, która przedstawi różnice pomiędzy odkrywcą a wynalazcą.

**Zadanie 2. Galeria odkrywców i wynalazców.** Poznajcie ważne postacie. Stwórzcie świetlicową „Galerię odkrywców i wynalazców” – wybierzcie wizerunki znanych postaci (dowolną liczbę) – mogą to być np. Neil Armstrong, James Cook, Thomas Edison, Sylvia Earle, Alexander Fleming, Jurij Gagarin, Galileusz, Jane Goodall, Stephen Hawking, Mikołaj Kopernik, Isaac Newton, Maria Skłodowska-Curie, Nikola Tesla, Leonardo da Vinci. Obejrzyjcie dostępne w sieci ilustracje oraz zbierzcie ciekawostki na temat wybranej postaci. Co wynalazła lub odkryła? Z czego zasłynęła? Jak jej odkrycia i wynalazki wpłynęły na nasze życie? Następnie wykonajcie z każdą z wybranej postaci lapbooka lub plakat i zawieście go w świetlicowej galerii odkrywców.

**Zadanie 3. Wynalazki jutra.** Stwórzcie projekt przedmiotów i urządzeń, które zmienią nasz świat w przyszłości (np. plecak do latania, robot kuchenny przyszłości). Zaprezentujcie je w formie rysunku lub makiety.

**Moduł 2. Wynalazki, które zmieniły świat**

**Zadanie 1. Papier *made in China*.** Zapoznajcie się z historią powstania papieru, a następnie zróbcie papier czerpany. (Przepis w załączniku).

**Zadanie 2. Koło – wynalazek, który ruszył świat.** Poznajcie historię powstania jednego z najstarszych wynalazków i poszukajcie jak najwięcej przykładów jego współczesnego użycia. Pracując w grupach lub indywidualnie, stwórzcie coś, co się toczy, z różnych dostępnych materiałów, takich jak np. kartony, folie, rolki, nakrętki, patyczki, chrupki, makaron.

**Zadanie 3. Od Gutenberga do drukarki 3D.** Poznajcie historię odkrycia druku przez Johannesa Gutenberga. Wykorzystajcie ilustracje, mapę Europy, książkę drukowaną vs rękopis – poglądowo. Rozpocznijcie dyskusję. Co by było, gdyby nie było książek? Jak wyglądałoby nasze życie bez druku? Jak byśmy się uczyli bez podręczników?

Wykonajcie pracę plastyczną „Zrób to jak Gutenberg – własna drukarnia” – wydrukujcie swoje imiona lub pseudonimy, wykorzystując ziemniaki (stempelki), gąbki, pianki, litery z gumy, farby plakatowe i papier.

Jak aktualnie wygląda druk? Kto lub co go wykonuje? Ile lat upłynęło od wynalezienia druku do uruchomienia pierwszej drukarki 3D? Jeśli macie drukarki 3D – skorzystajcie z nich.

**Moduł 3. Wielcy podróżnicy i odkryte lądy**

**Zadanie 1. Opłyń świat z Ferdynandem Magellanem.** Na mapie świata przygotujcie grę planszową, która przedstawia drogę Ferdynanda Magellana dookoła świata.

**Zadanie 2. Z Marco Polo do Chin**. Przygotujcie jedwabny szlak na papierze ekologicznym lub dużym brystolu. Zaznaczcie Europę, Azję oraz główne miasta, które odwiedził Marco Polo. Ułóżcie wzdłuż trasy pytania/wyzwania, np. „Jak wyglądał jedwab?”, „Wymień przyprawy z Dalekiego Wschodu”, „Czym jest wymiana handlowa?”.

**Zadanie 3. Wyprawa Krzysztofa Kolumba.** Stwórzcie makietę jednego z trzech statków Kolumba (Santa Maria, Nina, Pinta) z materiałów recyklingowych. Przygotujcie krótką kartę faktów o jego roli w wyprawie.

**Moduł 4. Nauka wokół nas**

**Zadanie 1. Czy brud boi się mydła?** Przygotujcie eksperyment, który przedstawi działanie mydła, a następnie stwórzcie z mydła rzeźby.

**Zadanie 2. Co przyciąga magnes?** Dowiedzcie się, czym są magnesy i jakie materiały reagują na ich działanie.

* Eksperymenty z magnesem. Przetestujcie różne przedmioty (guzik, spinacz, monetę, plastikową zakrętkę, drewniany klocek) i sprawdźcie, które z nich są przyciągane.
* Zabawa „magnetyczne poszukiwania skarbów”. Schowajcie metalowe elementy w pudełku z ryżem lub kaszą i odszukajcie je za pomocą magnesów.
* Tworzenie magnetycznego obrazka. Narysujcie trasę, po której przesuwać się będą zrobione z papieru rybka, samochód lub robot, poruszane od spodu magnesem.

**Zadanie 3. Skąd się bierze tęcza?** Poznajcie zjawisko rozszczepienia światła w prosty i efektowny sposób.

* Stwórzcie tęczę w słoiku. Potrzebne będą: słoik, woda, latarka, biała kartka.

Instrukcja: Napełnijcie słoik wodą, postawcie go na brzegu stołu, a obok ustawcie białą kartkę. Świecąc latarką przez słoik pod odpowiednim kątem, zobaczycie na kartce kolorowe pasma. Wniosek: światło składa się z wielu barw, a woda działa jak pryzmat.

* Namalujcie tęczę światłem. Potrzebne będą: płyta CD/DVD, latarka, biała kartka.

Instrukcja: Skierujcie światło latarki na powierzchnię płyty i złapcie odbicie na kartce – powstaną barwy tęczy. Wniosek: rozszczepienie światła można zobaczyć także na gładkich, lśniących powierzchniach.

* Przygotujcie tęczowe mleko. Potrzebne będą*:* płytki talerz, mleko, barwniki spożywcze, płyn do naczyń, patyczek.

Instrukcja: Wlejcie mleko na talerz, dodajcie kilka kropli barwników w różnych miejscach. Dotknijcie patyczkiem zamoczonym w płynie do naczyń – kolory zaczną się mieszać, tworząc wirującą tęczę.

**Moduł 5.** **Świetlicowe laboratorium**

**Zadanie 1.** **Naturalna paleta.** Namalujcie obraz na kartce, korzystając jedynie z darów natury znalezionych przy szkole, w lesie lub w parku.

**Zadanie 2. Tajemnicze pismo – niewidzialny atrament.** Poznajcie zjawisko utlenienia i reakcje chemiczne. Stwórzcie i odczytajcie wiadomości napisanych niewidzialnym atramentem.

Potrzebne będą: sok z cytryny, pędzel lub patyczek, biała kartka, świeczka lub żarówka.

Przebieg:

1. Napiszcie wiadomości sokiem z cytryny na białej kartce papieru.
2. Po wyschnięciu kartki tekst staje się niewidoczny.
3. Odczytanie następuje po podgrzaniu kartki nad świeczką (trzymając z bezpiecznej odległości) lub przy lampie.

**Zadanie 3. Wulkan w butelce.** Przygotujcie symulację erupcji wulkanu.

Potrzebne będą: plastikowa butelka, soda oczyszczona, ocet, barwnik spożywczy, lejek, taca lub miska.

Przebieg:

1. Ustawcie butelkę na tacy lub w środku miski (aby uniknąć bałaganu).
2. Wsypcie do butelki dwie-trzy łyżki sody oczyszczonej.
3. Dodajcie kilka kropel barwnika.
4. Wlejcie ocet za pomocą lejka i obserwujcie „lawę” wypływającą z butelki.

**Moduł 6. Tajemnice kosmosu**

**Zadanie 1. Dlaczego księżyc czasami przypomina rogalik?** Przeprowadźcie eksperyment, który przedstawi fazy księżyca. (Opis eksperymentu w załączniku).

**Zadanie 2. Wyruszamy w kosmos.** Dowiedzcie się, na czym polega przygotowanie do lotu w kosmos przez astronautów. Wykonajcie projekt plastyczny rakiety kosmicznej.

**Zadanie 3.** **W Układzie Słonecznym, czyli poznajemy planety.** Zbierzcie informacje i ciekawostki na temat planet. Przygotujcie model Układu Słonecznego z piłeczek, kulek plasteliny, kul styropianowych lub papieru, ustawiając planety w odpowiedniej kolejności.

**Moduł 7. Odkrywamy świat zmysłami**

**Zadanie 1. Mózg, czyli centrum dowodzenia ludzkiego organizmu.** Stwórzcie mózg z dowolnych materiałów i zaznaczcie na nim, za co odpowiadają poszczególne płaty.

**Zadanie 2.** **Szkielet w ruchu.** Wykonajcie model szkieletu z papieru/kartonów, poznajcie nazwy kości i zasady działania stawów.

**Zadanie 3.** **Zgadnij, co czujesz!** Stwórzcie quiz zapachowy (słoiczki z przyprawami, kawą, cytryną, miętą), aby ćwiczyć zmysł węchu.

**Moduł 8. Czy wiesz, że… Ciekawostki ze świata nauki**

**Zadanie 1. To jest NAJ.** Przygotujcie wspólnie książkę lub plakat z ciekawostkami, które są „naj”, z np. najdłuższymi rzekami kontynentów, najwyższymi szczytami, największymi i najmniejszymi zwierzętami itp.

* **Zadanie 2. W świecie kolorów.** Przygotujcie prezentacje, plakat lub plansze z ciekawostkami o barwach. Przykładowe tematy: „Skąd się biorą kolory?”, „Dlaczego je widzimy?”, „Dlaczego niebo jest niebieskie?”, „Co to są kolory podstawowe?”, „Jak zwierzęta widzą kolory?”.
* **Zadanie 3. Niezwykłe fakty o… wodzie.** Stwórzcie plakat lub książeczkę z ciekawostkami o wodzie. Przykładowe tematy: „Ile procent Ziemi stanowi woda?”, „Dlaczego woda nie ma smaku i barwy?”, „Jak powstają fale i wiry na wodzie?”, „Co to jest napięcie powierzchniowe?”, „Jakie stany skupienia może przyjmować woda?”.

**Moduł 9. Tropiciele przyrody**

**Zadanie 1. Odkrywcy na tropie…** Poszukajcie śladów, które zostawiają zwierzęta wokół szkoły.

**Zadanie 2.** **Tajemnice liści.** Wspólnie wybierzcie się na spacer wokół szkoły i zbierzcie liście z różnych gatunków drzew. Dokładnie je obejrzyjcie, np. z użyciem lup lub mikroskopów, jeśli te są dostępne. Znajdźcie informacje, z jakich gatunków drzew pochodzą – skorzystajcie z albumów, encyklopedii, internetu. Porozmawiajcie o tym, do czego służą liście (fotosynteza, oddychanie i parowanie wody). Wykonajcie pracę plastyczną z wykorzystaniem liści metodą frotażu.

**Zadanie 3.** **Czasem słońce, czasem deszcz, czyli zjawiska pogodowe.**

**Zadanie 1. Jak powstaje deszcz?** Stwórzcie minideszcz w słoiku. Do słoika wlejcie ciepłą wodę, nałóżcie na górę talerzyk z lodem. Para wodna zacznie się skraplać i spadać jak krople deszczu.

**Zadanie 2. Skąd wieje wiatr?** *S*twórzcie wiatraczki z papieru lub zatknijcie bibułowe tasiemki na słomkach lub patyczkach do szaszłyków. Wyjdźcie na zewnątrz i sprawdźcie kierunek i siłę wiatru.

**Zadanie 3. Pogodowe koło.** Stwórzcie koło, na którym każdego dnia przez określony czas (np. tydzień) będziecie zaznaczać pogodę za oknem.

**Moduł 10. Teczka tajemnic**

Wylosujcie zagadnienia do rozwinięcia lub pytania badawcze. Znajdźcie na nie odpowiedzi. Stwórzcie na ten temat krótką prezentację (multimedialną, ilustrowaną, w formie plakatu). Skorzystajcie z bazy pytań lub wykorzystajcie własne pomysły.

* Dlaczego „śmiech to zdrowie”?
* Dlaczego czasami „aż nam ślinka cieknie…”?
* Dlaczego liście zmieniają kolor jesienią?
* Dlaczego niektóre zwierzęta śpią zimą, a inne wylatują do ciepłych krajów?
* Dlaczego jedni mają włosy kręcone, a inni proste?
* Co sprawia, że ptaki mogą latać, a ludzie nie?
* Dlaczego gwiazdy świecą tylko w nocy?
* Dlaczego niektórzy ludzie mają piegi?
* Skąd się bierze deszcz i gdzie znika po burzy?
* Czy śnieg jest naprawdę biały?
* Co się dzieje z owadami zimą?
* Dlaczego koty mruczą?
* Dlaczego mamy gęsią skórkę?
* Skąd się bierze czkawka?
* Dlaczego dzień jest dłuższy latem, a krótszy zimą?