



## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

### OPIS ZAJĘĆ POPOŁUDNIOWYCH DODATKOWOPŁATNYCH



**Fani Gier – prowadzący dwóch animatorów**

**Koszt 39 zł/os./miesiąc**

**Grupa 15-22 osób**

Podczas naszych spotkań proponujemy różnego rodzaju gry. Jesteśmy przekonani, że każdy z nas potrzebuje pasji, którą podzieli się z innymi. A to właśnie gry wyzwalają w nas tę radość bez której nasze życie byłoby szare i nudne. Spotkania z grami pobudzają wyobraźnię i odkrywają nasze szczególne umiejętności. Wpływają na lepsze samopoczucie, uczą cierpliwości, kreatywnego myślenia ale przede wszystkim dostarczają wielu emocji i wspaniałej zabawy. Umożliwiamy dostęp do rozrywki niebanalnej, w której najważniejszy jest kontakt z drugą osobą. Staramy się by nasze gry dostarczały przyjemności i radości, ale także stały się pretekstem do poznania siebie i innych.

Osoby, które prowadzą spotkania to miłośnicy gier planszowych. Zajmują się grami zawodowo - prowadzą zajęcia zarówno na firmowych imprezach integracyjnych, szkolnych zajęciach edukacyjnych jak i prywatnych uroczystościach rodzinnych.





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H



### Taniec

**Koszt 100 zł/os./miesiąc**

**Czas 14:30-16:15**

Dzieci nigdy nie siedzą spokojnie - zresztą i tak tego nie chcemy, a przynajmniej nie zawsze! Stworzenie własnej choreografii pomoże dzieciom skanalizować nadmiar energii w przyjemny sposób. Zajęcia pomogą również zachęcić je do tworzenia własnych ruchów.

Proponujemy zajęcia taneczne rozwijające dużą motorykę, pobudzające poczucie rytmu i pozwalające na tworzenie wspólnych choreografii.





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H



**AKADEMIA 3D**  
CREATIVITY UNLOCKED

### Modelowanie 3D

Czas: 50 min.

Koszt za miesiąc:

Zajęcia klas 2-3: 200 zł

Zajęcia klas 4-6: 200 zł

Zajęcia klas 4-6 w j. angielskim: 225 zł

Zapisy: [kontakt@akademia3d.eu](mailto:kontakt@akademia3d.eu)

Akademia3D.eu

### ZAPRASZAMY NA ZAJĘCIA Z MODELOWANIA 3D

Modelowanie 3D jest fascynującym tematem, który ma bardzo szerokie zastosowanie w takich obszarach jak:



PODCZAS ZAJĘĆ TWOJE DZIECKO NAUCZY SIĘ

- Projektowania 3D w programie typu Computer-Aided Design (CAD)
- Postrzegania przestrzennego
- Doprecyzowania iteracyjnego projektu
- Przygotowania obiektów do druku 3D



## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

- Podstaw procesu wytwarzania przyrostowego (druk 3D)
- Planowanie złożonych projektów
- Prezentacji swojej pracy
- Obsługi innych sieciowych programów graficznych do modyfikacji obrazów 2D oraz obiektów 3D
- Wystawiania swoich projektów na portalach druku i modelowania 3D
- W przypadku wykupienia zajęć na semestr 1 mały projekt 3D wliczony w cenę
- Możliwość wydruku projektów 3D (koszt zależy od wielkości modelu 3D)
- W przypadku opuszczenia zajęć istnieje możliwość obejrzenia tej części kursu online



## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H



**Basen OSiR Włochy, Gładka 2**

**Koszt 68 zł/os./zajęcia z dowozem i opieką**

**dla dzieci z klas 0-3 - środa 15.00- wyjazd, 17.15 powrót do szkoły**

**Instruktorzy przyjeżdżają po dzieci i odwożą je do szkoły (Movecamp.pl), koszt 68 zł/zajęcia z dowozem i opieką, płacone z góry za dziesięć zajęć. Pierwsze zajęcia 29.09.21.**

**Zapisy do środy, 08.09.21**





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H



### Minecraft/RobotykaKoszt

Jest możliwość płatności na 3 sposoby:

- jednorazowo (1500 zł),
- w dwóch ratach (2 x 800 zł)
- w czterech ratach (4 x 450 zł)

Cena od 50 zł za zajęcia

7 – 10 lat

Maks. 12 osób

28 spotkań

90 minut

Misją Planety Robotów jest edukacja i popularyzowanie nauk ścisłych wśród dzieci i młodzieży w środowisku nowych technologii. Wykorzystujemy złożone środowisko do ogólnego nauczania STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Podczas naszych warsztatów uczymy się programowania oraz nauk ścisłych na różnych poziomach (w zależności od wieku i poziomu zaawansowania). Naszą główną działalnością są zajęcia edukacyjne z robotyki i programowania dla dzieci i młodzieży oraz wydarzenia edukacyjne.

### Jak wyglądają warsztaty?

Zajęcia z Minecraft: Education Edition na Planecie Robotów pokazują uczniom, że ich ulubiona gra od teraz może również pomagać im w nauce! Przebieg 1,5 godzinnych warsztatów z Minecratem dostosowujemy do umiejętności i poziomu zaawansowania uczestników. Nasi instruktorzy stworzyli mapy, dzięki którym uczestnik będzie mógł znaleźć się w specjalnie stworzonej przestrzeni zajęciowej. Podczas lekcji poznamy podstawy blokowych języków programowania, dowiemy się, czym są pętle i zapytania warunkowe, stworzymy obwody, nauczymy się tworzyć bloki komend. Dodatkowo będziemy przechodzić



## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

skomplikowane labirynty oraz zaprogramujemy agenta w taki sposób, by mógł wchodzić w interakcje z elementami świata. W międzyczasie będą na nas czekać zajęcia tematyczne – z okazji Bożego Narodzenia i Wielkanocy. To wszystko w atmosferze dobrej zabawy.

Podczas zajęć:

- Nauczymy się programować w języku MakeCode
- Poznamy pętle, kolejki zadań oraz bramki logiczne
- Będziemy dodawać, mnożyć i liczyć ułamki na Minecraft'owych blokach
- Nauczymy się sterować Agentem za pomocą kodu
- Nauczymy się stosować bloki komend

Bezpłatne zajęcia pokazowe (szkoła zaprosi we wrześniu)

Pokazy prowadzimy w grupach do 30 osób. Każdy pokaz prowadzony jest przez dwóch doświadczonych instruktorów Minecrafta. Czas trwania jednego pokazu to 45 minut.

Najwyższej jakości warsztaty to doskonała okazja aby rozbudzić w podopiecznych zainteresowanie nauką i światem nowych technologii. Cotygodniowe spotkania to również ogromna dawka świetnej zabawy, czego dowodem jest uśmiech i radość uczniów po każdym zajęciach.

**Roczne zajęcia to 28 spotkań po dwie godziny lekcyjne.**

**Zajęcia 1** Podstawy w grze Minecraft - poruszanie się i interakcja ze światem. Poznanie sposobów budowania oraz niszczenia konstrukcji. Zbieranie materiałów i wykorzystywanie ich.

**Zajęcia 2** Zapoznanie z agentem, programowalnym pomocnikiem. Zapoznanie z konstruktorem kodu w grze Minecraft. Podstawy blokowych języków programowania.

**Zajęcia 3** Użycie agenta do wykonywania prostych zadań. Zaawansowane poruszanie się w świecie Minecraft. Rozwiązywanie zagadek.

**Zajęcia 4** Bardziej zaawansowane poruszanie się agentem. Przechodzenie labiryntów i programowanie bardziej zaawansowanych tras.

**Zajęcia 5** Pętla i podstawowe zapytania warunkowe w programowaniu. Programowanie agenta w taki sposób, aby na podstawie swojego otoczenia sam podejmował decyzje i powtarzał czynności, które wykonuje.



## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

**Zajęcia 6** Programowanie na podstawie poleceń tekstowych. Użycie pętli i zapytań warunkowych w odpowiedni sposób i w odpowiedniej kolejności wedle poleceń.

**Zajęcia 7** Utrwalenie i powtórka z podstaw programowania agenta.

**Zajęcia 8** Zapoznanie ze współrzędnymi. Nawigowanie w świecie Minecraft od punktu do punktu. Dodawanie i odejmowanie.

**Zajęcia 9** Budowanie za pomocą programowania. Programowanie agenta w taki sposób, aby był w stanie budować fundamenty budynków, przejścia, lub proste bryły.

**Zajęcia 10** Budowanie w konkretnych miejscach, użycie współrzędnych do określania miejsc w świecie.

**Zajęcia 11** Budowanie brakujących elementów budynków za pomocą programowania. Używanie różnych materiałów do budowania w jednym programie.

**Zajęcia 12** Zajęcia w grupach. Budowanie wspólnie bardzo dużej konstrukcji. Po podzieleniu na grupy i połączenie się do wspólnego serwera dzieci wspólnie budują zamek.

**Zajęcia 13** Kontynuacja i wykończenia budowy. Programowanie agenta w taki sposób, aby dodawał do budynku detale. Zabawa w zbudowanych zamkach.

**Zajęcia 14** Podstawy elektroniki i logiki w Minecraft - Redstone. Tworzenie obwodów, poznanie sposobów zasilania, a także budowanie, w prosty i łatwy dla dzieci sposób, bramek logicznych.

**Zajęcia 15** Poznanie bardziej zaawansowanych metod zasilania. Budowa automatycznych torów, które zasilają inne elementy. Otwieranie tajnych przejść poprzez odpowiednie zbudowanie zasilania.

**Zajęcia 16** Zasilanie konstrukcji z Redstone za pomocą odpowiednich sekwencji zasilania. Budowa bardziej zaawansowanych bramek logicznych i użycie ich podczas tworzenia obwodów.

**Zajęcia 17** Utrwalenie i powtórka całej dotychczas zdobytej wiedzy.

**Zajęcia 18** Nowe sposoby wywoływania kodu, zaawansowane budowanie poprzez programowanie. Włączanie programu nie tylko poprzez przycisk "uruchom", ale również poprzez akcje wykonywane przez gracza lub zdarzenia w świecie.

**Zajęcia 19** Wprowadzenie przywoływania postaci i wpływanie na świat za pomocą programowania i zaludnianie miasta.





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

**Zajęcia 20** Budowanie pełnych konstrukcji za pomocą programowania. Przywoływanie postaci za pomocą programowania. Programowanie agenta w taki sposób, aby zbudował ogród zoologiczny.

**Zajęcia 21** Dodanie detali do ogrodu zoologicznego za pomocą programowania. Dodanie zwierząt i ludzi. Próba zaprogramowania zmieniających się pór roku.

**Zajęcia 22** Rozwinięcie do programowania agenta, zaawansowane zadania. Przechodzenie labiryntów za pomocą agenta oraz programowanie go w taki sposób, aby mógł wchodzić w interakcje z elementami świata.

**Zajęcia 23** Budowanie za pomocą programowania z użyciem współrzędnych. Generowanie gotowych elementów w konkretnych miejscach. Rekonstrukcja budowli.

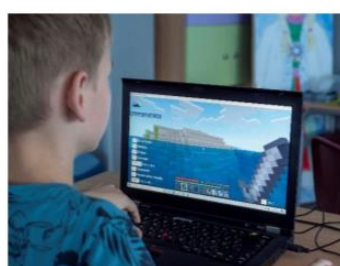
**Zajęcia 24** Utrwalenie i powtórka całej dotychczas zdobytej wiedzy.

**Zajęcia 25** Podstawy używania bloków wywołujących komendy. Uruchamianie komend dostępnych w grze za pomocą elektroniki lub programowania.

**Zajęcia 26** Zabawa z użyciem bloków komend. Zmiana pór roku, przywoływanie postaci i potworów.

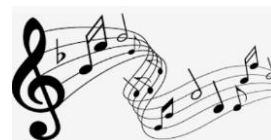
**Zajęcia 27** Eksperymentalne poruszanie się po świecie i generowanie gotowych przejść. Przechodzenie toru przeszkód i programowanie agenta w taki sposób, aby był w stanie utworzyć przejścia tam, gdzie ich brakuje.

**Zajęcia 28** Utrwalenie i powtórka całej dotychczas zdobytej wiedzy w formie zabawy kończącej semestr





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H



Gra na Instrumencie – prowadząca Małgorzata Ignatowicz

### **zespół Ukulele**

klasy 0-3, 110 zł/ miesiąc - czas trwania 45 min

klasy 4-8 - 110 zł/miesiąc - czas trwania 45 min

### **zespół na instrumentach klawiszowych początkujący**

klasy 0-2 - 180 zł/miesiąc - czas trwania 45 min

dla klas 3-8 - 180 zł/miesiąc - czas trwania 45 min

### **zespół na instrumentach klawiszowych grających drugi rok**

klasy 0-2, - 180 zł/miesiąc - czas trwania 45 min

dla 3-4 - 180 zł/miesiąc - czas trwania 45 min





## Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa Z oddziałami Dwujęzycznymi H2H

**Logopedia** - 50 zł/ zajęcia 30 min, 90 zł/50 min, Prowadzi Marta Fall-Jabłońska

**Terapia ręki** - 100 zł/zajęcia 50 min, Prowadzi Marta Fal Jabłońska

**Logopedia + terapia ręki** - 110 zł/50 min, Prowadzi Marta Fall-Jabłońska

**Terapia pedagogiczna** - 50zł/zajęcia, Emilia Kaźmierczak

**Integracja sensoryczna** – 120 zł/50 min, Prowadzi Anna Malicka

**Diagnoza Integracji Sensorycznej** (2-4 spotkania po 50 min) 400 zł, Prowadzi Anna Malicka

Za zajęcia płatne - język, SI, logopedia, terapia ręki, terapia pedagogiczna rodzic płaci z góry za miesiąc, w przypadku odwołania zajęć najpóźniej dzień wcześniej do 12.00, zajęcia będą odrobione.

