

Międzypokoleniowa eSzkoła w Gminie Michałowice



DOFINANSOWANE Z BUDŻETU
GMINY MICHAŁOWICE W RAMACH
DOTACJI DLA ORGANIZACJI
POZARZĄDOWYCH



PROJEKT
RASZYN

„Międzypokoleniowa
eSzkoła w Gminie
Michałowice” to projekt
będący kontynuacją
poprzedniego,
realizowanego w 2019r.





„Szkół Super-Eko-Babci” była miejscem, gdzie babcie z gminy Michałowice spotykały się regularnie na rozmowach o życiu i o tym, co je ciekawi

PRZYPOMNIJMY

Oto niektóre tematy, które udało nam się wspólnie poruszyć, w 2019 r.:

- zdrowe gotowanie
- sztuka opowiadania bajek
- bądź dla siebie dobra czyli spotkanie z trenerem personalnym
- szycie maskotek z filcu pachnących lawendą
- dogoterapia
- wspólne wyjazdowe warsztaty modelarskie dla babci dziadków i wnuków
- warsztaty biblioteczne – co i jak czytać dzieciom
- robótki ręczne z ekowikliny
- wspólne warsztaty ozdób świątecznych



Podczas warsztatów każdy znalazł coś dla siebie

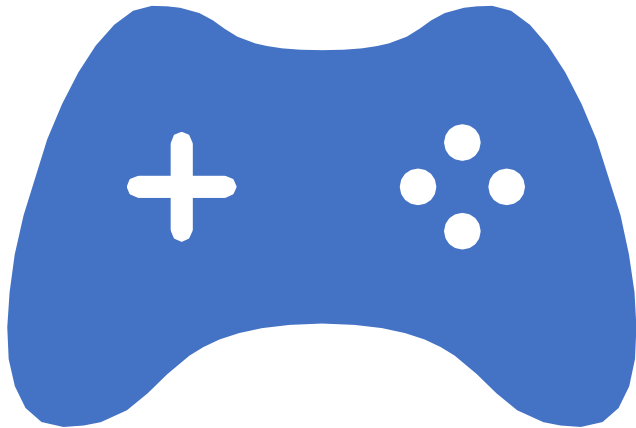
Była część wspólna dla babci i wnuków. Gdy jednak warsztaty wymagały większego skupienia, dla wnuków przygotowaliśmy kreatywne zajęcia prowadzone przez animatorów.

„Międzypokoleniowa eSzkoła w Gminie Michałowice”

Choć w 2020 roku kolejne kraje zamykały granice i ogłaszały kwarantannę, a epidemia koronawirusa stopniowo paraliżowała świat, chcieliśmy kontynuować projekt, który zaangażował społeczność i cieszył się powodzeniem.

Postanowiliśmy przenieść naszą szkołę w miejsce, gdzie COVID-19 nie ma wstępu- czyli do internetu. Chcąc choć trochę zminimalizować negatywne skutki pandemii zaproponowaliśmy formę międzypokoleniowej gry.

Dlaczego gra?



Gry od dawna są popularną formą rozrywki i relaksu. Oczywiście na przestrzeni lat bardzo się zmieniały. Dzisiaj młode pokolenie najchętniej sięga po gry komputerowe, co ma równie wielu przeciwników co zwolenników. W naszym przekonaniu gry jako forma współzawodnictwa mogą wiele nauczyć - przykładowo rozwiązywania konfliktów oraz motywowania innych. Pokazują jak podejmować wyzwania i współpracować, co w dzisiejszych czasach bywa przydatne, a nawet nieodzowne. Pokazują jak na podstawie zgromadzonej wiedzy można rozwiązywać napotkane problemy, dzięki czemu ćwiczą umysł i wyobraźnię, pobudzają kreatywność.

Cele gry:

Głównym celem, który chcieliśmy realizować poprzez grę, było łączenie w doświadczeniu edukacyjnym najstarszego i najmłodszego pokolenia.

Główną ideą projektu było stworzenie wspólnej przestrzeni dla obu pokoleń, wzmacnianie relacji, ale również nauka historii, gdyż wiele treści gry było związanych z lokalnością – zabytkami czy herbem.

Wspólne rozwiązywanie przygotowanych zadań było dobrym powodem do częstszych kontaktów członków rodzin - tych mieszkających razem i oddzielnie.

Dla seniorów (50+) podróż przez wirtualne treści była świetną okazją do wzmocnienia kompetencji cyfrowych, a wnuki mogły się świetnie odnaleźć w roli nauczyciela. Dla dzieci i młodzieży, czas poświęcony na rozwiązywanie kolejnych zadań i wyzwań był nie tylko rozrywką, ale stworzył przestrzeń do zdobycia nowej wiedzy, oraz kształcenia postaw proekologicznych.



Dodatkowo okazało się, że babcie i dziadkowie mają do przekazania wiele ciekawych historii, a w niektórych dziedzinach są wręcz ekspertami.



Były też zadania praktyczne jak przyrządzenie najlepszej sałatki z tego, co akurat mamy w domu.

Oto plakat, który
zachęcał do
uczestnictwa w
projekcie



Na uczestników „Międzypokoleniowej eSzkoły w Gminie Michałowice” czekały:



Codziennie nowe zadania,



Przyjaciele znad zalewu,



Eko- ciekawostki,



Wyzwania,

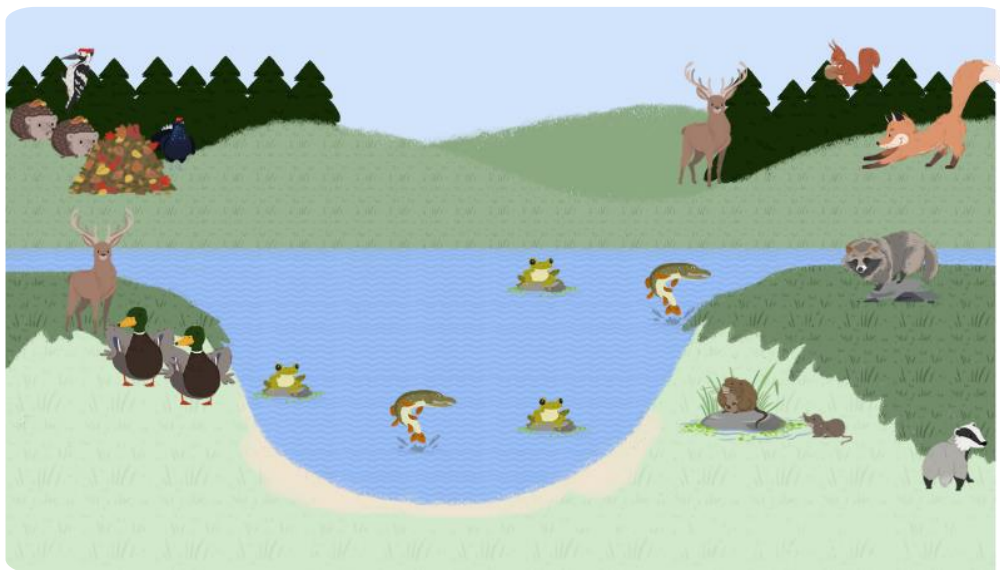


Treści edukacyjne,



Super nagrody.

Uczestnicy „Międzypokoleniowej eSzkoły w Gminie Michałowice”



Aż 30 zespołów wzięło udział w naszej zabawie. Zaprosiliśmy uczestników w pełną zadań podróż wokół zalewu.

Na początku Zalew i okolica były puste, ale po każdym rozwiązany zadaniu przybywało zwierząt, ptaków, ryb i płazów – czyli przyjaciół Perkoza Pawła, których zapraszaliśmy na naszą mapę – sami wybieraliśmy dla nich miejsce i decydowaliśmy czy zaprosimy tylko jednego czy np. całą rodzinę jeży.

Zadania w grze były bardzo urozmaicone

Zachęcaliśmy też do innych form aktywności oraz doskonalenia się przy wsparciu programów i różnych aplikacji multimedialnych.

Czołem e-Odkrywcy!

Karol Karol zaprasza Was w sentymentalną podróż w przeszłość. Odszukajcie stare zdjęcia i wymieńcie się wspomnieniami.

Babcia Dziadku, opowiedz o swojej ulubionej zabawie z dzieciństwa i zapytaj, w co lubi bawić się Twoja wnuczka/Twój wnuk. Spróbujcie odtworzyć obie zabawy i opisać ich zasady w komentarzu pod tym ćwiczeniem.



CZAPLA CZESIA

Czołem e-Odkrywcy!

Czapla Czesia jest miłośniczką krzyżówek. Rozwiągała już wszystkie dostępne w pobliskim kiosku. Korzystając z generatora stwórzcie dla Czapli Czesi krzyżówkę o Waszej gminie. Następnie umieśćcie link w komentarzu pod tym ćwiczeniem i poproście Waszych bliskich o jej rozwiązanie.

STWÓRZcie KRZYŻÓWKĘ



ZAKOŃCZ ZADANIE

Aby wygrać nagrodę wystarczyło rozwiązać codziennie tylko jedno zadanie

Gra zachęcała również do aktywności podczas spacerów.

wczyzalewu.pl/zadanie-104/

JEŻ JANEK

Czołem e-Odkrywcy!

To już ostatnie zadanie w tym tygodniu! Jeż Janek zaprasza Was na spacer po okolicy i ma dla Was kilka wyzwań:

1. Policzcie, jak długa jest ulica przy której mieszkaacie? Ile kroków musicie zrobić, żeby przejść ją całą?
2. Zmierczcie, ile łokci ma ławka w pobliskim parku.
3. Znajdźcie najgrubsze drzewo w Waszej okolicy i spróbujcie je objąć!

Udało się? 🌟

Babciu, Dziadku! Odpowiedzi zapisz w komentarzu pod tym zadaniem.

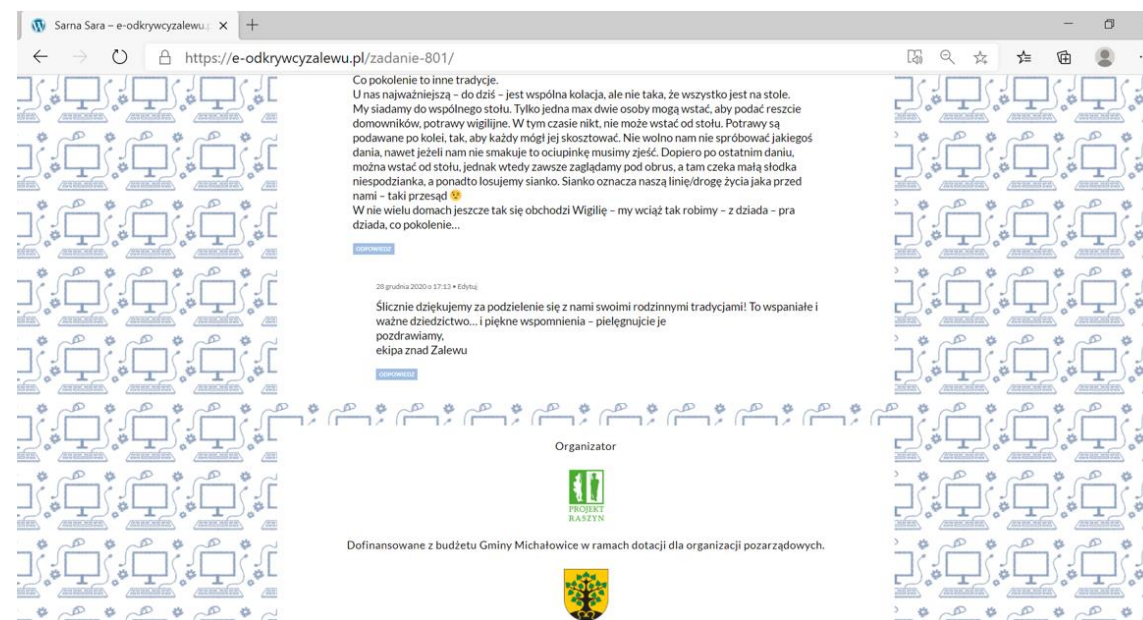
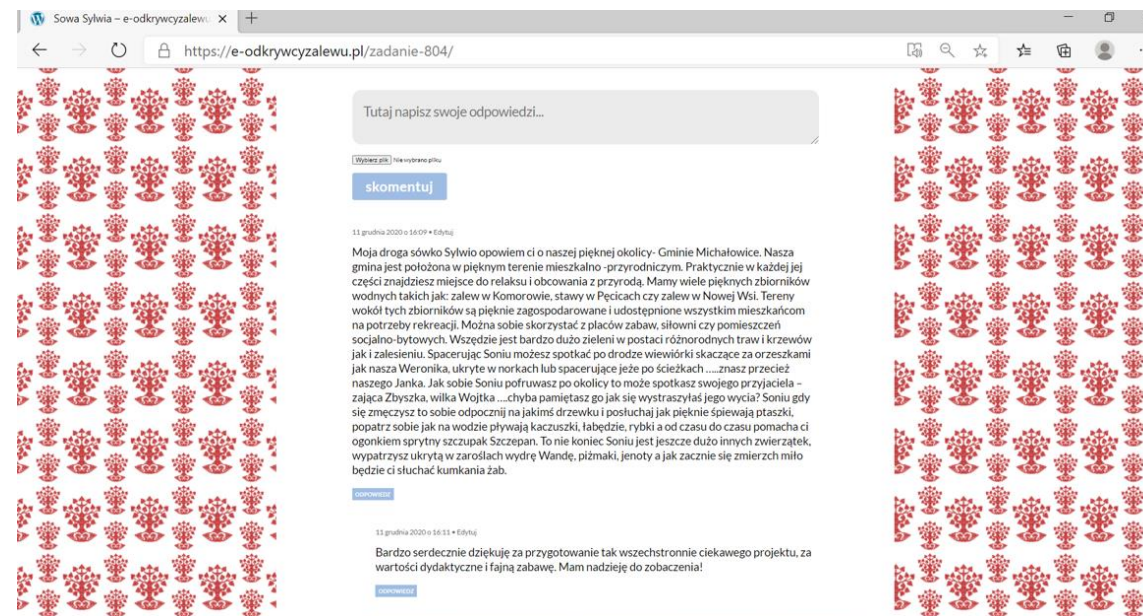


ZAKOŃCZ ZADANIE

00 00:00

Zadania dotyczyły także Gminy, historii, tradycji i ekologii, a dodatkowe upominki trafiły do autorów najbardziej oryginalnych komentarzy pod rozwiązywanymi zadaniami.

A oto niektóre z nagrodzonych komentarzy:



Tak wygląda Zalew, nad który trafili już wszyscy nasi nowi przyjaciele

Podsumowując

W trakcie gry:

zgadywaliśmy,

spacerowaliśmy,

przygotowywaliśmy
prace plastyczne,

przyrządzaliśmy
potrawy,

Dowiadaliśmy się
więcej o sobie,

Wspominaliśmy,

szukaliśmy pamiątek
z podróży,

oglądaliśmy filmiki,

układaliśmy puzzle,

pisaliśmy piosenki,

słuchaliśmy,

i wiele, wiele....
więcej!

Dla uczestników przewidziano upominki

Unikatowe maskotki
zaprojektowane specjalnie dla
uczestników „**Międzypokoleniowej
eSzkoly w Gminie Michałowice**”

Lipy wykonane zostały ręcznie, z
wykorzystaniem materiałów z
recyklingu.



oraz inne
ciekawe
nagrody



Dziękujemy i do
zobaczenia!

<https://www.facebook.com/ProjektRaszyn>

