

Załącznik 1

I. Szkolenie z wykorzystania w nauczaniu Kart Grabowskiego prowadzone przez certyfikowanego trenera.

1. Prowadzący - certyfikowany trener firmy Karty Grabowskiego.
2. Prowadzący zapewni niezbędne pomoce oraz materiały szkoleniowe.
3. 6h szkolenie teoretyczno-praktyczne.
4. Grupa do 15 osób (w tym m.in. nauczyciele wychowania przedszkolnego, nauczyciele nauczania wczesnoszkolnego, osoby uczące matematyki dzieci w wieku wczesnej edukacji).
5. Koordynator zapewni miejsce na szkolenie oraz poczęstunek w ramach przerwy kawowej.

II. Cykl warsztatów edukacyjnych dla uczniów kl. 2-3 szczecineckich szkół podstawowych.

1. W ramach projektu odbędzie się przynajmniej 15 spotkań edukacyjnych, z których każde potrwa nie krócej niż 45min.
2. Podczas warsztatów edukacyjnych dzieci dowiedzą się jak wykorzystywać Karty Grabowskiego oraz będą miały możliwość uczestnictwa w grach i rozgrywkach.
3. Zajęcia mają na celu zachęcić dzieci do nauki matematyki, pogłębiania swoich umiejętności oraz przygotowania się do udziału w evencie kończącym projekt (mogą ale nie muszą być jego uczestnikami).
4. Uczestnikami warsztatów mogą być uczniowie 2 i 3 klas szczecineckich szkół podstawowych.
5. Jednorazowa grupa może liczyć max 12 osób, o zakwalifikowaniu się decyduje kolejność zgłoszeń. Każdy z uczestników może zapisać się na 2 godziny zajęć oraz dopisać się na listę rezerwową w razie pozostania wolnych miejsc.
6. Warsztaty może prowadzić osoba posiadająca certyfikat ukończenia szkolenia Kart Grabowskiego.

III. Event matematyczno-animacyjny dla uczniów kl. 2-3 szczecineckich szkół podstawowych, podczas którego odbędą się konkursy matematyczne, zawody z wykorzystaniem Kart Grabowskiego, bloki animacyjno-warsztatowe zapewniające możliwość wspólnej zabawy, gier i rozwijania umiejętności matematyczne.

1. Wydarzenie odbędzie się w jednej ze szczecineckich szkół podstawowych
2. Event podzielony zostanie na dwie części: blok konkursowo-warsztatowy oraz blok animacyjny z przerwą na posiłek.
3. Blok konkursowo-warsztatowy potrwa minimum 3h. Blok ten obejmie warsztaty o charakterze edukacyjnym, wykorzystującym różnorodne pomoce dydaktyczne nawiązujące do liczenia, konstruowania, kodowania, orientacji w przestrzeni i schemacie własnego ciała.
4. Blok animacyjny z przerwą śniadaniowa minimum 2h. Blok prowadzony będzie przez animatora.
5. Minimum atrakcji zapewnianych przez animatora to: wytwornica baniek, wytwornica piany, duże maskotki (dodatkowa osoba w stroju postaci bajkowej), zabawy ruchowo-taneczne.
6. Uczestnikom eventu zapewniony zostanie catering w ramach przerwy śniadaniowej. Ponadto zapewnione zostaną nagrody na zwycięzców konkursów matematycznych.

Koń