



PROJEKT EDUKACYJNY

„Magiczna wyprawa”

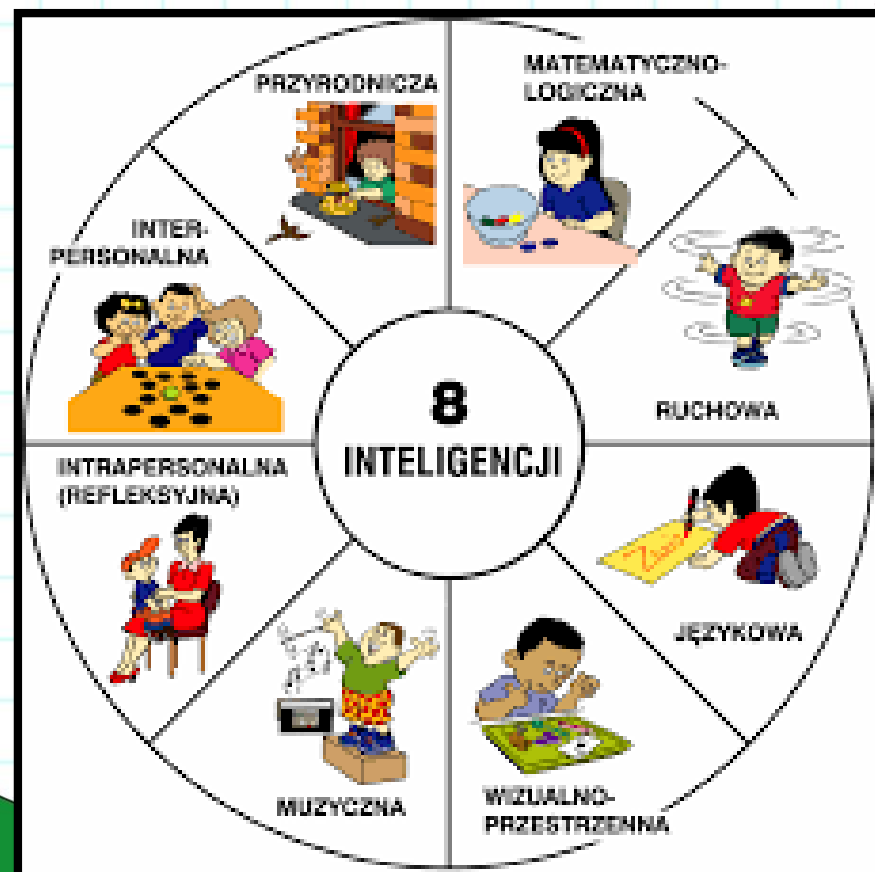
całoroczna przygoda dla uczniów klasy 1-3

- Uczniowie w czasie całego roku szkolnego realizują program nauczania i jednocześnie biorą udział w skonstruowanej na bazie programu nauczania grze przygodowej.
- Celem gry jest odnalezienie księgi, która ma zdradzić najważniejsze tajemnice dziecka.
- Uczniowie rozwiązują zagadki, eksperymentują, „zwiedzają” nieznanne i tajemnicze zakątki Polski oraz świata, poszerzając tym samym wiedzę z zakresu przyrody, geografii, chemii i fizyki...



PROJEKT EDUKACYJNY „Magiczna wyprawa”

- Realizacja projektu edukacyjnego opiera się na zastosowaniu teorii inteligencji wielorakich **Howarda Gardnera**, według którego każdy człowiek posiada wszystkie rodzaje inteligencji, rozwinięte w różnym stopniu:
 - językową,
 - matematyczno – logiczną,
 - ruchową,
 - wizualno – przestrzenną,
 - muzyczną,
 - przyrodniczą,
 - intrapersonalną (refleksyjną),
 - interpersonalną (społeczną),
 - egzystencjalną (moralno-etyczną).



$$5 + 4 = 9$$
$$123456789$$

PROJEKT EDUKACYJNY „Magiczna wyprawa”

Dzięki zajęciom opartym na teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera uczniowie:

- odkrywają swój potencjał,
- podnoszą samoocenę,
- rozwijają pozytywne myślenie,
- ćwiczą wyobraźnię i intelekt poprzez zagadki i łamigłówki umysłowe, techniki pamięciowe,
- zwiększają możliwości umysłu poprzez zastosowanie nowoczesnych metod edukacyjnych,
- rozwijają koncentrację i pamięć,
- nabywają umiejętność wyrażania własnych potrzeb,
- uczą się rozwiązywania problemów,
- uczniowie uczą się konstruktywnego działania w grupie, empatii oraz radzenia sobie z krytyką.

