**RAMOWY PROGRAM PÓŁKOLONII LETNICH W ZACZAROWANYM ŚWIECIE 2020**

**I turnus 29 czerwca – 3 lipca 2020r., Tydzień Youtubera**

**II turnus 6 – 10 lipca 2020r., Tydzień CyberCamp**

**III turnus 13 – 17 lipca 2020r., Tydzień Magii i Fantastyki**

**IV turnus 10 – 14 sierpnia 2020r., Tydzień Youtubera**

**V turnus 17 – 21 sierpnia 2020r., Tydzień CyberCamp**

**VI turnus 24 – 28 sierpnia 2020r. Tydzień Magii i Fantastyki**

**Organizator: Regionalny Zespół Placówek Wsparcia Edukacji w Opolu**

1. **Zbieramy się i czekamy na całą grupę –**gry i zabawy (godz. 7.00 - 8.00)
2. **Zajęcia w pracowniach Zaczarowanego Świata -**codziennie inny temat i inne pracownie (szczegóły dot. poszczególnych turnusów poniżej)
3. **II śniadanie: kanapka/bułka + sok/woda/herbata + owoc**(ok. godz. 10.00)
4. **Atrakcje i zajęcia poza Zaczarowanym Światem\*:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I turnus i IV turnus:** | **II turnus i V turnus:** | **III turnus i VI turnus:** |
| * Muzeum Polskiej Piosenki * Kino Helios * TVP3 Opole/ Radio Opole | * Virtual Cafe /Chata zagadek * Biblioteka Gry retro * Rejs Statkiem | * Muzeum Wsi Opolskiej * Wieża Piastowska * ZOO |

\* przewidziane atrakcje mogą ulec zmianie np. ze względu na sytuację epidemiologiczną w kraju lub prognozę pogody.

1. **Obiad**(posiłek jednodaniowy)**+ sok/woda**(ok. godz. 13.30)
2. **„Pół godzinki dla słoninki” –**korzystamy z pogody i wypoczywamy w naszym pięknym ogrodzie, czytamy fragmenty książek, oglądamy filmy.
3. **Zajęcia w pracowniach Zaczarowanego Świata –**ciąg dalszyzgodnie z tematem dnia**.**
4. **Podwieczorek –**owoce/rogalik/drożdżówka/jogurt + sok (ok. godz. 15.00)
5. **Gry i zabawy wspólne**np**.**szachy, planszówki, zabawy ruchowe, taneczne.

**Tydzień YOUTUBERA**

**I turnus 29 czerwca  – 3 lipca 2020r.**  **IV turnus 10 – 14 sierpnia 2020r.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień tygodnia** | **Planowany temat zajęć w pracowniach Zaczarowanego Świata** |
| **Poniedziałek** | Początki kinematografii - dowiemy się jakie były pierwsze urządzenia odtwarzające  i zapisujące obrazy i jaki związek z narodzinami kina ma fotografia. Obejrzymy filmy, które powstały jako pierwsze. Dowiemy się w jaki sposób powstało pierwsze w historii trwałe zdjęcie. Odkryjemy także sposób zapisu obrazu w kamerze filmowej. Wszystko to podczas świetnej zabawy nad konstrukcją własnej kamery obscura. |
| **Wtorek** | Poznaj swój głos – podczas zajęć dowiemy się dlaczego oddech jest tak ważny. Poznamy różne techniki dykcyjne, ćwiczenia rytmiczne, a także dowiemy się jak dbać o głos. Poznajemy jakie części naszego ciała biorą udział w powstawaniu dźwięku  - budowa aparatu mowy. Poznajemy wielką rolę muzyki w kinowym dziele.  W teleturnieju „Jaka to melodia” wyłonimy najlepszego znawcę muzyki filmowej, Poznamy tajniki gry aktorskiej w trakcie ćwiczeń pantomimicznych. |
| **Środa** | Kostium w filmie – pierwsze kostiumy i ich rola w produkcjach filmowych. Rozpoznajemy superbohatera po jego rekwizytach. Przygotowujemy własne kostiumy i maski sceniczne. Zajmiemy się wyborem miejsca, w którym powstanie nasze nagranie. Nauczymy się jak odpowiednio przygotować scenerię i w ramach pracy zespołowej stworzymy oprawę wizualną do własnej piosenki. Poznajemy początku serwisu Youtube. Podczas quizu sprawdzimy, kto ma największą wiedzę  o ulubionej stronie. Jak przyciągnąć widzów? Uczymy się tworzyć najlepsze miniaturki na Youtube. |
| **Czwartek** | Uczymy się montażu - dowiemy się jak prawidłowo przygotować się do nagrywania filmów. Na co mamy zwrócić uwagę i jakich zasad przestrzegać, aby nasze filmy były jak najbardziej profesjonalne. Podczas pracy na programach służących do montażu stworzymy własny film/piosenkę. |
| **Piątek** | Gala Młodego Bystrzaka – obejrzymy przygotowywane przez nas projekcje. Nagrodzimy zwycięzców konkursu i zakończymy półkolonie wspaniałym balem filmowym. |

**Tydzień CyberCamp**

**II turnus 6 – 10 lipca 2020r. V turnus 17 – 21 sierpnia 2020r.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień tygodnia** | **Planowany temat zajęć w pracowniach Zaczarowanego Świata** |
| **Poniedziałek** | Poznamy podstawy programowania i spróbujemy znaleźć właściwe ścieżki  w labiryncie, a w pracy pomogą nam niezawodnie ozoboty. Cyberkody – spróbujemy odczytać zakodowane ścieżki i słowa. Będziemy pokonywać labirynty i rozwijać logiczne myślenie. A to wszystko będzie związane z Waszymi ulubionymi grami komputerowymi. Zapoznamy się z ogólnoświatowym poziomem rozwoju technologicznego w dziedzinie robotyki. Zastanowimy się jaki jest sens  i konsekwencje konstruowania maszyn obdarzonych sztuczną inteligencją. Poznamy bioniczne roboty wzorowane na zwierzętach oraz ludzkie humanoidy. |
| **Wtorek** | Bezpieczeństwo w sieci – Omówimy zasady bezpieczeństwa w intrenecie  i w świecie gier komputerowych. Na co musimy zwracać uwagę, jakich informacji nie podajemy i jakie zagrożenia mogą nas tam spotkać. Będziemy mieli  możliwość cofnąć się w czasie by poznać i pograć w gry retro. Dowiemy się w co mogli grać rodzice. Jakie rozwijały się gry na przełomie lat 80`, 90`, 00`,10`,20`. |
| **Środa** | Gra terenowa Minecraft – włączamy odrobine rywalizacji. Podzieleni na grupy, próbujemy rozwiązać wszystkie zagadki i zdobyć jak najwięcej punktów,  aby odnaleźć ukrytą niespodziankę. Będziemy mieli okazję wypróbować swoich sił  w jeździe na elektrycznych monocyklach, a także przeżyć wirtualną przygodę   z goglami VR . Podczas lekcji architektury z Minecraftem będziemy mieli niepowtarzalną szansę spróbować gry w realnym świecie. |
| **Czwartek** | Czy znasz bohaterów tych gier? – rozwiązujemy QUIZ o najpopularniejszych bohaterach gier komputerowych. Rozpoznajemy ich po zdjęciach  i atrybutach. Podczas rozwiązywania łamigłówek w pokoju zagadek sprawdzimy swoje możliwości logicznego myślenia. |
| **Piątek** | Cyberprzebrania – tworzymy stroje inspirowane grami komputerowymi.   Z przygotowanych materiałów zrobimy nowych superbohaterów. Uroczyste zakończenie półkolonii podczas CosPlay Party. |

**Tydzień Magii i Fantastyki**

**III turnus 13 – 17 lipca 2020r. VI turnus 24 – 28 sierpnia 2020r.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień tygodnia** | **Planowany temat zajęć w pracowniach Zaczarowanego Świata** |
| **Poniedziałek** | Hogwart przeniósł się do Zaczarowanego Świata, Młode Bystrzaki podzielone na magiczne domy postarają się o zwycięstwo podczas wielu gier i zabaw nie zapominając o zdobywaniu wiedzy magicznej. Gra terenowa  „W poszukiwaniu Kamienia Filozoficznego” – otrzymamy list i wytyczne dotyczące dalszego postępowania. Gdy rozwiążemy wszystkie zagadki, odpowiemy na wszystkie pytania i potwierdzimy naszą wiedze dotyczącą Harrego Pottera to na pewno wygramy! „Bestiariusz” To zajęcia poświęcone magicznym stworzeniom, podczas których nauczymy się oznaczać i rozpoznawać tajemnicze istoty  ze świata fantasy. Poznamy nie tylko ich nazwy, ale również ponadnaturalne właściwości, moce oraz umiejętności. |
| **Wtorek** | Poznamy magiczną moc otaczających nas ziół, sami przygotujemy czarodziejski wywar. Poznajemy czym się charakteryzuje baśń. Rozpoznajemy najbardziej charakterystyczne postaci tego gatunku za pomocą wylosowanych rekwizytów  i przeczytanych fragmentów. Stworzymy własną baśniową historię, zachowując odpowiednie jej cechy. Będziemy mieli możliwość posłuchania opolskich legend. Poznamy ciekawe, historyczne postacie i wydarzenia, o których ludzie opowiadali sobie przez wieki. Staniemy się tym samym ogniwem ustnej tradycji. |
| **Środa** | Podczas zajęć z obrony przed czarną magią spróbujemy odczarować najpopularniejsze przesądy. Niewidzialne wiadomości - piszemy magiczne listy, które nie zawsze będą widoczne gołym okiem, przeprowadzimy doświadczenia  ze znikającym bezbarwnym atramentem.   Sprawdzimy jakie magiczne moce w nas drzemią doświadczając praw fizycznych. |
| **Czwartek** | Czwartek – Na zajęciach o tajemniczym tytule „I tonie i pływa” zajmiemy się najmagiczniejszą z nauk, czyli fizyką. Stworzymy huśtawkę z płomieni oraz szalone ryby-rakiety. Magnetyzujące eksperymenty – dowiemy się czym jest magnes, jak wygląda i dlaczego nie wszystko do siebie przyciąga. Wykonamy ciekawe doświadczenia z użyciem różnych magnesów. Turniej, w trakcie którego drużyny czeka ostateczne starcie. Zmierzą się one ze sobą podczas gry sportowej w Quidditcha. |
| **Piątek** | Czarodziejskie rekwizyty – stworzymy własną czapkę dla czarownicy i czarodzieja. Przygotujemy swój strój na magiczny bal. Poznamy zwycięski dom i będziemy magicznie świętować |

**Wszystko o półkoloniach, dokumenty do wypełnienia:**[**http://zaczarowanyswiat.rcre.opolskie.pl/**](http://zaczarowanyswiat.rcre.opolskie.pl/)

**Zapisy tylko na maila:**[**kolonie@rzpwe.opolskie.pl**](mailto:kolonie@rzpwe.opolskie.pl)

* **KROK I**: należy przesłać wypełniony czytelnie skan karty kwalifikacyjnej uczestnika lub dostarczyć oryginał do sekretariatu budynku przy ul. Dubois 36 w Opolu (w godz. 8.00 – 15.00)
* **KROK II**: potwierdzeniem rezerwacji miejsca na wybrany turnus jest mail zwrotny od organizatora;
* **KROK III**: potwierdzeniemzapisu dziecka będzie dokonanie **opłaty za półkolonie** oraz dostarczenie oryginału wypełnionej karty kwalifikacyjnej do sekretariatu budynku przy ul. Dubois 36 w Opolu.

**UWAGA: ze względu na brak jednoznacznego komunikatu dot. organizacji tegorocznego wypoczynku letniego dzieci i młodzieży (ze względu na sytuację w kraju), prosimy o niedokonywanie opłat do momentu otrzymania od nas oficjalnej informacji – mail lub telefon**

**Więcej informacji -  tel.  77 44 328 68  i  503 632 843 (do godz. 15.30)**