

Konkurs „Smartfon w książce czy książka w smartfonie? Pomysł–Projekt–Inspiracja”

Konkurs zostanie przeprowadzony w dwóch edycjach - dla uczniów oraz dla nauczycieli. Uczestnicy mogą przysyłać swoje prace do 15 stycznia.

Dla uczniów:

Konkurs polega na przygotowaniu pracy konkursowej, której tematyka będzie związana z lekturami szkolnymi. Uczestnicy z klas 1–3 szkoły podstawowej, pod kierunkiem nauczyciela, opracowują dowolną techniką grę planszową związaną z tematyką lektury szkolnej. Z kolei uczniowie klas 4–8 i szkół ponadpodstawowych przygotowują pracę konkursową indywidualnie. Ich zadaniem jest zaprojektowanie okładki lektury szkolnej w formie grafiki zachęcającej do przeczytania lektury – w formacie GIF lub JPG.

Dla nauczycieli:

Konkurs polega na przygotowaniu propozycji projektów działań o celu edukacyjnym, które można przeprowadzić w szkole z wykorzystaniem narzędzi i aplikacji webowych oraz innych nowoczesnych technologii, które będą aktywizowały uczniów i stanowiły dla nich inspirację do rozwoju i poznawania lektur.

W ramach Konkursu należy przygotować, z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, np. scenariusz gry miejskiej/terenowej śladami bohaterów lektury, scenariusz spaceru tematycznego z motywami zaczerpniętymi z lektury, scenariusz gry szkolnej/terenowej lub zajęć szkolnych czy międzyszkolnych angażujący uczniów i pozwalający na wykorzystanie wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.

Szczegóły: <https://ose.gov.pl/konkurs-smartfon-w-ksiazce>

fot. pixabay.com

