GŁOS WIELKOPOLSKI junior

Czas na przerwę

Zespół Szkół Gimnazjum i Szkoła Podstawowa
Kaszczor
64-234, Kaszczor

Numer 22 01/19

WWW.JUNIORMEDIA.PL

ORGANIZATOR PROJEKTU POLSKA PRESS GRUPA

PARTNER Fundacja orange

Drodzy Czytelnicy! W nowym roku życzymy Wam:

nade wszystko zdrowia i wszelkiej pomyślności,

ogromu uczuć i radości, z którymi warto dzielić się z innymi,

spełnienia marzeń, o które warto walczyć,

wielu prawdziwych przyjaciół, z którymi łatwiej iść przez życie.

Życzy redakcja gazetki „Czas na przerwę"

Lubimy pomagać!

Jak co roku, nasi uczniowie zaangażowali się w zbiórkę na rzecz Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. 13 stycznia 2019 wolontariusze udali się do Gminnego Centrum Kultury i Biblioteki w Przemęcie, by przekazać kwotę zebraną w naszej szkole. Wolontariusze mogli zintegrować się z innymi uczniami zaangażowanymi w 27 Finał WOŚP oraz obejrzeć licytacje i występy artystyczne przygotowane przez społeczność lokalną. Dziękujemy za Wasze hojne, wielkie serca!

W stroju powstańców wielkopolskich

W muzeum Poznań

Wizyta w Muzeum Powstania Wielkopolskiego

29 listopada 2018 nasi uczniowie wzięli udział w kolejnej, dziesiątej już, edycji Konkursu Wiedzy o Ziemi Przemęckiej. W tym roku, by uczcić setną rocznicę wybuchu Powstania Wielkopolskiego na naszych ziemiach, część pytań dotyczyła właśnie tego wydarzenia.

Po rozwiązaniu zadań testowych miłośnicy historii lokalnej pojechali na wycieczkę do Poznania. Najpierw zwiedzano poznański jarmark bożonarodzeniowy. Poźniej udano się do Muzeum Powstania Wielkopolskiego. Wyniki konkursu w styczniu. Trzymamy kciuki!

Kropka ma moc! Każdy z nas ma talent!

W tym roku po raz pierwszy obchodziliśmy święto kreatywności, odwagi i zabawy, czyli Dzień Kropki. Z tej okazji uczniowie klasy V przygotowali ,,Rozmawiające Kropki", a uczniowie klasy VIII ,,Kropkowe Drzewo Talentów".

Międzynarodowy Dzień Kropki to jedno z najbardziej radosnych świąt edukacyjnych. Tego dnia uczniowie, nauczyciele oraz pracownicy instytucji kultury na całym świecie organizują wiele działań, których celem jest poznanie mocnych stron i odkrywanie talentów dzieci. Motywem przewodnim jest kropka, dzięki której powstają kropkowe dzieła sztuki, prace plastyczne, łamigłówki, labirynty, festiwale talentów i wiele innych ciekawych działań.

Skąd wzięło się to święto? Wszystko zaczęło się od książki P.H.Reynoldsa, który w 2003 roku wydał ,,The Dot", której bohaterką jest dziewczynka Vashti. Dziecko dzięki małej kropce i nauczycielce plastyki odkryło swoje możliwości. Historia ta zainspirowała pedagogów i w 2008 roku powstał Międzynarodowy Dzień Kropki.

www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/projekty-edukacyjne/3950-miedzynarodowy-dzien-kropki-2017
www.pedagogpisze.pl

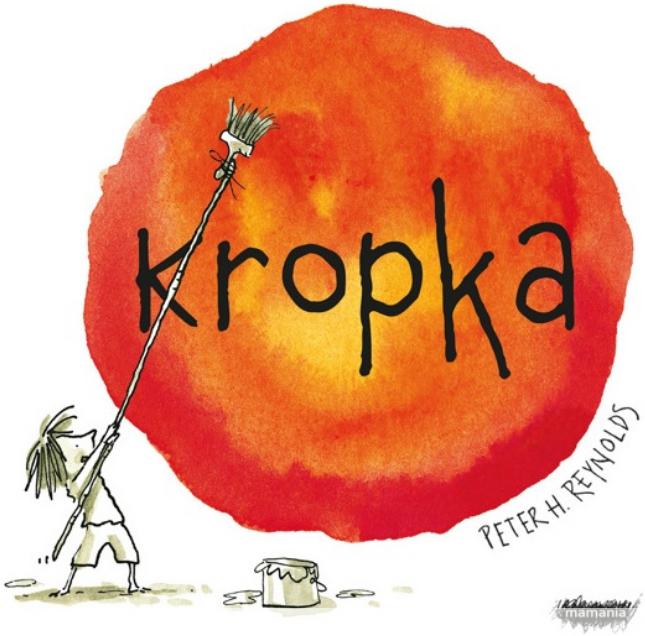
GRY KOMPUTEROWE – PASJA, ZABAWA, CZY MOŻE COŚ WIĘCEJ?- felieton

Współczesny świat stawia na rozwój nowych technologii i doskonali sztuczną inteligencję. Oferuje nam e-podręczniki, e-dziennik szkolny, e-sport, a także rozwija gry komputerowe.

Czy z tego korzystać, czy nie? To jest nasz wybór. Taki sam, jak przeczytać książkę, pograć w piłkę, pojeździć na rowerze. Rodzice na ogół uważają, że granie w gry komputerowe to strata czasu, ale to nieprawda. Owszem, gry zabierają czas, ale nie uważam, żeby to był czas stracony. Życie nastolatka we współczesnych czasach to przede wszystkim nadmiar obowiązków szkolnych. Nie możemy pozwolić, by one nas przytłoczyły, bo w życiu ważne są też przyjemne chwile, a one zależą od nas samych. Moim zdaniem można postawić tezę, że gry komputerowe rozwijają w nas: refleks, spryt, inteligencję, spostrzegawczość, logiczne myślenie, umiejętność przewidywania, tworzenie strategii, a także współdziałanie w zespole. Na przykład podczas rozgrywek w fortnite'a można rozmawiać z kolegami i innymi graczami. Jest to forma integracji, a także sposób poznawania innych ludzi, również tych mówiących po angielsku. Oczywiście, jak z każdą przyjemnością, zainteresowaniami trzeba mieć „rękę na pulsie", czyli nauczyć się decydować o tym, czy i jak długo mogę grać. Nie może tego za mnie zrobić komputer, czy inni. Po prostu dobrze mieć silny charakter. Żeby rozwiać wątpliwości humanistów – przyznaję, że gry komputerowe są tworzone raczej dla chłopaków. Spójrzmy jednak na historię – nauczycielkę życia – i postawmy pytanie: Kto w sytuacji zagrożenia walczył w obronie ojczyzny? Odpowiedź brzmi: mężczyźni. Ja chciałbym na przykład umieć dobrze sterować bojowym dronem ostatnio zakupionym przez nasze wojsko. Zabawa w gry komputerowe łączy w sobie przyjemne z pożytecznym. Przyjemne jest to, że gramy, żeby miło spędzić wolny czas. Pożyteczne jest to, że ćwiczymy takie cechy charakteru i umiejętności, które mogą nam się przydać w życiu. A ponad wszystko wolę nadążać za współczesną techniką, wiedzieć o niej jak najwięcej i w niej współuczestniczyć.

M. Kondek

Nasze lapbooki



Dzień Kropki

źródło: google grafika

Nasze Drzewo Talentów