



**Nasza placówka w roku szkolnym 2019/2020 dołączyła do** popularnego, ogólnopolskiego konkursu przeznaczanego dla uczniów oraz nauczycieli, którzy chcieli zrealizować ciekawe projekty edukacyjne i szukali dla nich wsparcia finansowego oraz merytorycznego.

Panie Jolanta Ważny i Edyta Lesiewicz przygotowały projekt pt. **„Zakodowana Rzeszawa, czyli moja mała ojczyzna w innej odśrodku”**.

W ramach projektu realizowanego w świetlicy szkolnej uczniowie poszerzali wiedzę na temat walorów miejscowości, w której mieszkają oraz kształtowali poczucie własnej tożsamości i przynależności do regionu. Panie w innowacyjny sposób przeprowadziły edukację regionalną, czego efektem był wzrost zainteresowania historią i tradycjami Rzeszawy.

**Podczas zajęć uczniowie** zaznaczali Rzeszawę na konturowej mapie Polski.

Określali województwo oraz powiat, w którym leży miejscowość. Ponadto poznali historię gminy.

Dzięki rebusom i wykreślankom dowiedzieli się, jakie miejscowości wchodziły w skład gminy. Grając w memory, układając puzzle i rozwiązując sudoku obrazkowe, zapoznali się z instytucjami użyteczności publicznej. Rozkodowywali hasła promujące nasz "zakątek" oraz opowiadali, co najbardziej podoba im się w gminie Rzeszawa.

Uczniowie rozgrywali gry planszowe z naszą małą ojczyzną w tle. Wirtualnie zwiedzili Izbę Pamięci Leopolda Okulickiego oraz poznali jego biografię.

Poznali również herb gminy i opowiadali, co jest na nim przedstawione.

Samodzielnie kodowali herb oraz przerysowywali go według wzoru stworzonego przez nauczycieli.

Projekt był realizowany w Publicznej Szkole Podstawowej w Rzeszawie od lutego do 30 kwietnia.

Uczniowie, realizując projekt, poszerzyli następujące kompetencje:

- docieranie do różnych źródeł wiedzy
- kultywowanie tradycji i zwyczajów regionalnych
- systematyczność w wykonywaniu zadań
- logiczne myślenie

- myślenie algorytmiczne
- szukanie optymalnych rozwiązań
- aktywność twórczą
- programowanie
- pracę w zespołach
- spostrzegawczość, pamięć i koncentrację

Stopniowe i odpowiedzialne wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat pozwoliło na ich twórcze korzystanie z nowych technologii.



