

Mobilne Laboratorium Młodych Odkrywców



MCE ma na swojej trasie Mrągowo, Mikołajki, Giżycko, Reszel, Lidzbark Warmiński, Dobrze Miasto, Morąg, Malbork, Tczew, Gdańsk, Puck, Władysławowo, Wejherowo, Chwaszczyno, Kościerzynę, Brusy, Chojnice, Tucholę, Koronowo, Toruń, Nowy Dwór Mazowiecki, Warszawę, Radzymin, Pułtusk, Ostrołękę, Przasnysz, Chorzele, Szczytno, Nidzicę, Lidzbark i Nowe Miasto Lubawskie.

Co mamy w planie?

Projekt zakłada realizację warsztatów dla uczniów szkół podstawowych z podziałem na grupy wiekowe, tj. klasy 1–3, 4–6 oraz 7–8.

Uczestnicy zostaną wyłonieni przez dyrektorów szkół uwzględniających grupy priorytetowe w szczególności

klas z większym udziałem osób z niepełnosprawnością, osób znajdujących się w trudnej sytuacji finansowej, uczniów osiągających słabsze wyniki z nauk ścisłych oraz uczniów zdolnych.

Projekt ma charakter kompleksowy – łączy działania edukacyjne, popularyzatorskie i rozwojowe.

Celem projektu jest zwiększenie zainteresowania nauką, rozwój kompetencji kluczowych, wspieranie edukacji przez nowoczesne technologie, pobudzanie ciekawości, upowszechnianie nauki, rozwijanie motywacji uczniów, kreatywności, innowacyjności, a także wzmacnianie kompetencji cyfrowych.

Mobilne Laboratorium Młodych Odkrywców

Z jakimi warsztatami przyjeżdżamy?

1 Mobilne Laboratorium Odkrywców

Cel zajęć: rozwijanie wyobraźni przestrzennej, kreatywności oraz kompetencji cyfrowych uczestników. Uczestnicy zapoznają się z technologiami VR, AR, drukiem 3D oraz interaktywnymi aplikacjami edukacyjnymi, poznając ich praktyczne zastosowanie w nauce, inżynierii, biologii i sztuce. Warsztaty wspierają pracę zespołową oraz rozwijają umiejętność twórczego rozwiązywania problemów.

Przykładowy program zajęć:

- Krótkie wprowadzenie z animowaną prezentacją celów zajęć i podział na 4 strefy tematyczne.
- Zajęcia - uczestnicy rotacyjnie przechodzą przez 4 stanowiska:
 1. GOGLE VR – „Wirtualna wyprawa naukowa” - wewnątrz ludzkiego ciała (biologia 3D – układ krwionośny, mózg) „Czasopodróż” – starożytność w VR (historia i archeologia)
 2. MOZABOOK – „Edukacyjna podróż po wiedzy” - U rozwiązują zadania multimedialne (fizyka, chemia, ekologia, historia) – aplikacja łączy AR, film, quiz.
 3. DŁUGOPISY 3D – „Od idei do modelu” - tworzenie przestrzennych modeli edukacyjnych w grupach 2-osobowych.
 4. AR – „Rzeczywistość, która się rusza” - uczestnicy korzystają z gogli z aplikacjami AR, obserwują modele 3D np. serce, dinozaury, struktury chemiczne).
- Zakończenie: prezentacja wyników z aplikacji Mazabook (najlepsze wyniki quizu), wystawa modeli 3D, rozdanie dyplomów uczestnictwa „Odkrywcy Przyszłości”.

2 Nowoczesna Lekcja

Cel zajęć: zwiększenie zainteresowania nauką poprzez wykorzystanie trzech zintegrowanych technologii edukacyjnych: VR, AR oraz tablicy interaktywnej. Uczestnicy pracując w zespołach, realizują zadania z elektronicznej karty pracy, swobodnie eksplorując temat w każdej z technologii – wykonując doświadczenia, analizując reakcje i zaglądając w struktury niedostępne gołym okiem.

Przykładowy program zajęć:

- Wprowadzenie: przedstawienie celu warsztatu- omówienie karty pracy, dostosowanie technologii oraz metod pracy.
- Zajęcia: przeprowadzenie lekcji biologii/chemii/fizyki/geografii za pomocą 3 technologii (VR, AR, interaktywnej tablicy). Po wyborze tematu uczestnicy dzieleni są na grupy po 4-5 osób, każda otrzymuje kartę pracy w formie elektronicznej oraz dostęp do 3 technologii. Karta pracy jest tak skonstruowana, żeby uczestnicy mogli swobodnie poruszać się i szukać odpowiedzi w każdej technologii, np. wykonać doświadczenie chemiczne w VR, na tablicy interaktywnej sprawdzić jaka zaszła reakcja chemiczna podczas tego doświadczenia a w AR zajrzeć do środka atomu w tej samej reakcji. Wszystkie technologie są połączone i skupiają się wokół jednego tematu.
- Podsumowanie: sprawdzenie czy każda grupa rozwiązała poprawnie zadania z karty pracy; dyskusja na temat nowoczesnych technologii i ich przyszłości w edukacji; czy udało się zachęcić do nauki?

Mobilne Laboratorium Młodych Odkrywców

3 Sztuczna inteligencja w służbie społeczeństwa – jak AI może pomóc zmieniać świat?

Cele warsztatu: Celem zajęć jest zwiększenie świadomości roli nowych technologii i sztucznej inteligencji we współczesnym świecie. Uczestnicy rozwijają kompetencje cyfrowe, krytyczne myślenie oraz postawy obywatelskie, ucząc się odpowiedzialnego i etycznego korzystania z AI. Zajęcia pokazują zarówno potencjał sztucznej inteligencji w rozwiązywaniu problemów społecznych, jak i zagrożenia związane z dezinformacją.

Przykładowy program zajęć:

- Wprowadzenie: Czym jest sztuczna inteligencja? Przykłady użycia AI (np. wykrywanie fake newsów, pomoc OzN, monitorowanie przyrody, nauka języków).
- Zajęcia. Praca w 3–4 osobowych zespołach. Każda grupa wybiera jeden problem lokalny lub społeczny (np. samotność seniorów, brak wsparcia dla U z trudnościami, nuda w szkole), a następnie opracowuje pomysł na wykorzystanie AI do jego rozwiązania. Dla inspiracji prowadzący prezentuje przykłady aplikacji opartych na AI (ChatGPT, Canva AI, Google Lens, QuillBot, Teachable Machine). Prezentacja pomysłów, dyskusja.
- Podsumowanie: Jak możemy mądrze i odpowiedzialnie korzystać z AI? Czy AI to bardziej szansa czy zagrożenie?

Każdy uczeń biorący udział w warsztatach otrzyma gadżet – przygotowany na drukarce 3D breloczek oraz znacznik NFC, który będzie można w nim umieścić.

Co trzeba zrobić?

Rekrutacja do projektu jest otwarta, skierowana do szkół podstawowych z wybranych miejscowości. Aby wziąć udział w projekcie wystarczy wypełnić formularz rekrutacyjny i dostarczyć go do biura projektu znajdującego się przy ul. Gdańskiej 10/8 w Łławie. Można to zrobić osobiście, pocztą elektroniczną lub pocztą tradycyjną - tutaj liczy się data stempla pocztowego. Zdecyduje kolejność zgłoszeń, jednak w przypadku dużej liczby chętnych szkół pierwszeństwo będą miały te, w których odsetek uczniów z niepełnosprawnościami jest najwyższy.

Kiedy zaczynamy?

Trasa MCE rozpoczyna się w drugim tygodniu września 2025 i potrwa niemal do końca roku kalendarzowego.

Terminy konkretnych warsztatów ustalimy indywidualnie i potwierdzimy do 14 dni przed przewidywanym terminem ich realizacji.

Informujemy, że trasa została ustalona, a układ miejscowości pozostaje niezmienny. Nie jesteśmy w stanie dostosować terminów wizyt do indywidualnych preferencji poszczególnych szkół.

Mobilne Laboratorium Młodych Odkrywców



Biuro projektu

ul. Gdańska 10/8, 14-200 Iława

Kontakt

Telefon: 89 648 76 69

Adres mailowy: biuro@fundacjawm.pl

Strona internetowa: fundacjawm.pl

Rekrutacja trwa do 08 września 2025!