

**BLOK ZAJĘĆ DODATKOWYCH W ROKU
SZKOLNYM 2021/2022**

Lp	Nazwa koła	Nauczyciel prowadzący/firma	Dla jakich klas jest przewidziane	Opis zajęć
KOŁA JĘZYKOWE				
1	Disney Club	Ewa Langner	0, 1	Zajęcia w języku angielskim.
2	Koło przygotowujące do egzaminów YLE	Katarzyna Dąbrowska	2, 3	Koło poświęcone przygotowaniom do egzaminów YLE.
3	Gry logiczne w języku angielskim	Roman Radomski	0	Zajęcia rozwijające umiejętności logicznego myślenia, wzbogacenie słownictwa i swobody wypowiedzi po angielsku w sytuacjach problemowych.
			1	
		Dominika Więclawska	2	
		Anna Więclawska	3	
4	Język hiszpański na wesoło	Aneta Franas	0	Zajęcia dla uczniów oddziałów przedszkolnych, mające na celu oswojenie z językiem obcym poprzez zabawę i muzykę.
			0	
5	Funny Reading	Kamil Słomiany	2	Nauka poprawnego czytania w języku angielskim oraz poprawnej wymowy i akcentu.
			3	
6	Francuski na wesoło	Katarzyna Kusiak	2, 3	Zajęcia z języka francuskiego dla uczniów klas 2, 3.
7	Koło wyrównawczo-rozwijające z języka francuskiego		4, 5, 6, 7, 8	Koło wyrównawczo-rozwijające dla uczniów klas 4, 5, 6, 7, 8.
8	Zumba po hiszpańsku	Bożena Sosińska-Podkościelna	4, 5, 6	Zajęcia dedykowane uczniom klas 4, 5, 6.
9	Koło wyrównawczo-rozwijające z języka hiszpańskiego		4, 5, 6, 7, 8	Koło wyrównawczo-rozwijające dla uczniów klas 4, 5, 6, 7, 8.
10	Koło wyrównawczo-rozwijające z języka niemieckiego	Monika Sękowska	6, 7, 8	Koło wyrównawczo-rozwijające dla uczniów klas 6, 7, 8.
11	Koło rozwijające z języka angielskiego	Anna Lech	7	Koło dla uczniów pragnących uzupełnić wiedzę, nadrobić zaległości lub rozpocząć przygotowania do egzaminu.

KOŁA SPORTOWE				
1	Gimnastyka korekcyjna	Piotr Rybicki	0	Zajęcia dla najmłodszych uczniów naszej szkoły. Profilaktyka wad postawy. Wyrabianie nawyku "prostego trzymania się". Ćwiczenia o charakterze ogólnorozwojowym ze szczególnym naciskiem na pracę mięśni odpowiedzialnych za prawidłową sylwetkę. Zajęcia prowadzone w formie zabaw ruchowych, torów przeszkód oraz ćwiczeń kształtujących prawidłową sylwetkę oraz zdrową stopę.
			1	
2	Piłka nożna - SKS		4, 5, 6	Piłka nożna - nauka podstawowych umiejętności piłkarskich: podania, strzały na bramkę, technika własna ucznia. Doskonalenie elementów gry w grach uproszczonych. Przygotowanie do startów w turniejach piłkarskich.
3	Gimnastyka korekcyjna z elementami SI	Marta Zaremba	1, 2	Zajęcia dedykowane dzieciom z diagnozami SI. O zakwalifikowaniu na zajęcia decyduje prowadząca. Maksymalna liczba uczniów na zajęciach - 8.
			2, 3	
4	SPORT KLUB		3, 4	Zajęcia organizowane w ramach realizacji II etapu Programu "AKTYWNY POWRÓT DO SZKOŁY".
5	Zajęcia sportowe ogólnorozwojowe	Łukasz Ledwożyw	1	Zajęcia ogólnorozwojowe dla uczniów klas 1.
6	Zajęcia sportowe ogólnorozwojowe	Adrian Czapski	2, 3	Zajęcia ogólnorozwojowe dla uczniów klas 2.
7	Mały piłkarz		2, 3	Utworzenie drużyny piłkarskiej FS.
8	Judo	Paweł Jałbrzykowski KLUB JUDO TYTAN	0	Ćwiczenia odbywają się głównie w formie zabawy, ale są tak dobrane, aby poprawić sprawność fizyczną dzieci. Dodatkowym aspektem jest wprowadzenie elementów rywalizacji, co wzmacnia psychicznie, uczy koleżeństwa, współzawodnictwa, uczciwości i przestrzegania zasad fair-play. Nie będą to zajęcia kontaktowe w związku z reżimem sanitarnym.
			1	
			2	
			3	
9	Szermierka	Robert Mrówczyński KLUB KARABELA	0	Szermierka to trening dla głowy, liczy się myślenie, kształtuje charakter, wpływa na motorykę i świadomość ciała, kształtuje umiejętność podejmowania decyzji, wytrwałość, systematyczność, dbanie o bezpieczeństwo oraz poszanowanie zasad fair play
			1	
			2	
			2, 3, 4	
10	Zumba	Arkadiusz Skrok ACTIVE SOUL	0	Zajęcia ogólnorozwojowe mające na celu prawidłowy rozwój psychoruchowy, zarówno dla chłopców, jak i dziewczynek.
			1	
			2	
			3	

KOŁA ARTYSTYCZNE				
1	Zabawy plastyczne	Agnieszka Kacprzak	0	Zajęcia podczas których uczniowie poznają różne techniki, podstawowe pojęcia związane ze sztuką i wykonują własne dzieła.
2	Koło plastyczne	Agnieszka Kacprzak	1	Jesteś uczniem 1 klasy? Lubisz prace manualne, majstarkowanie i rękodzieło? Jeśli tak, prowadząca zajęcia serdecznie zaprasza na kółko robótek ręcznych, podczas którego uczniowie będą poznawać i mierzyć się z różnymi technikami - szyciem, lepieniem, haftem, szydełkowaniem i wieloma innymi!
3	Plastyczno-artystyczne	Izabela Stencel	1	Ćwiczenia i zabawy plastyczne, grupowe i indywidualne, uwzględniające kreatywność, indywidualizm i swobodę wypowiedzi w twórczości plastycznej dziecka oraz różnorodność rozwiązań plastycznych.
4	Origami	Katarzyna Wierzbicka	2	Zajęcia ćwiczące koncentrację uwagi, uczące logicznego myślenia, rozwijające pamięć, wspierające rozwój procesów poznawczych.
			2, 3	
5	Koło teatralne	Izabela Stencel	3	Zwieńczeniem rocznej pracy uczniów będzie przedstawienie teatralne.
6	Plastyczne	Michał Kargol	4, 5	Koło plastyczne - zajęcia przeznaczone są dla uczniów zainteresowanych aktywnością plastyczną, szczególnie rysunkiem, malarstwem i grafiką. Podczas zajęć wykonywane będą zadania z wyobraźni, martwe natury, czy studium przedmiotu. Na zajęcia mogą też uczęszczać uczniowie, którzy potrzebują więcej czasu na wykonanie prac z lekcji plastyki. W drugim semestrze uczniowie będą mieli możliwość wzięcia udziału w malowaniu wielkoformatowego muralu.
			4, 5	

KOLA INFORMATYCZNE				
1	Programowanie	Jolanta Pacek	2	W czasie zajęć uczniowie poznają od podstaw intuicyjny język programowania ScratchJr, Scratch3, który ma graficzny interfejs i daje możliwość m. in. tworzenia gier, pokazów multimedialnych, animacji czy historyjek.
			2, 3	W czasie zajęć uczniowie poznają od podstaw intuicyjny język programowania ScratchJr, Scratch3, który ma graficzny interfejs i daje możliwość m. in. tworzenia gier, pokazów multimedialnych, animacji czy historyjek.
2	Nauka kodowania przez zabawę	Arkadiusz Zajac	4	Zajęcia rozwijające umiejętność (zdobyte w drugiej i trzeciej klasie) posługiwania się scratch'em oraz mechanizmami obowiązującymi w świecie TIK. Elementy programowalne na komputerze przenosimy w świat rzeczywisty za pośrednictwem robotów, które programujemy na tych samych zasadach co duszki w środowisku scratch.
3	Projektowanie stron internetowych	Michał Kargol	6, 7	Podczas zajęć uczniowie poznają języki kodowania HTML i CSS, w najnowszych standardach W3C. Z ich znajomością zdobędą wiedzę i umiejętności potrzebne do wykonania autorskiej strony przeznaczonej do odczytu w komputerze oraz innych urządzeniach mobilnych. W drugim semestrze uczniowie będą mieli możliwość poznać podstawy języka programowania JAVASCRIPT, który pozwoli przekształcić statyczne strony w dynamiczne aplikacje internetowe (interakcja strony z użytkownikiem, proste gry przeglądarkowe). Zajęcia przeznaczone są dla wszystkich uczniów zainteresowanych przedmiotami takimi, jak: informatyka, technika i plastyka. Wymagana jest podstawowa znajomość systemu operacyjnego, pozostałe zagadnienia będą wprowadzane od podstaw.
4	Grafika komputerowa		6, 7	Na zajęciach uczniowie nauczą się obsługi programu Adobe Illustrator, służącego do graficznego projektowania cyfrowego (grafiki wektorowej) na potrzeby profesjonalnych publikacji cyfrowych, stron internetowych i druku. Poznają najważniejsze narzędzia i etapy pracy nad projektem. Finalnie uczniowie nauczą się projektować przedmioty z otaczającego świata i obiekty z wyobraźni, które pozwolą im realizować własne prace artystyczne, jak plakaty, loga, ilustracje, komunikacje wizualną a także współpracować przy kolektywnych pracach związanych z projektowaniem książek, czasopism, reklamy czy stron internetowych. Wiedzę i umiejętności zdobyte podczas zajęć można rozwijać później w ramach innych obszarów, w których grafika komputerowa znajduje zastosowanie. Zajęcia przeznaczone są dla uczniów, którzy łączą w swoich zainteresowaniach plastykę i informatykę.
5	Warsztaty z LEGO Robotyki	PLANETA ROBOTÓW	1	Robotyka Lego Mindstorms to kreatywne zestawy Lego stworzone do rozwijania dziecięcej wyobraźni! Zestaw, oprócz standardowych klocków, zawiera silniki, czujniki (koloru, podczerwieni, dotyku), pilot do sterowania robotem oraz mózg wszystkich operacji - programowalną kostkę.
			2	Wszystko to sprawia, że podczas warsztatów dla dzieci młodzi konstruktorzy, mogą budować roboty oraz wprawiać je w ruch. Najpierw instruktorzy wyjaśniają mechanizm działania, objaśniają, do czego służy każdy element, a następnie przychodzi czas na działanie.
6	Warsztaty Minecraft	PLANETA ROBOTÓW	2	Minecraft: Education Edition to edukacyjna wersja jednej z najbardziej popularnych gier wśród młodego pokolenia. Czym różni się ona od oryginału? Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywek, jest dokładnie taka sama. Wersja edukacyjna została jednak dostosowana do potrzeb szkolnictwa.
			3	Oferuje narzędzia dla uczniów i nauczycieli, które służą do nauki przedmiotów szkolnych, takich jak matematyka, przyroda czy nawet języki obce. Edukatorzy mogą w przystępny dla dzieci sposób przekazać wiele informacji, które w normalnych warunkach mogłyby wydawać się najmłodszym mało ciekawe.

KOLA MATEMATYCZNO-PRZYRODNICZE				
1	Gry i zabawy matematyczne	Roman Radomski	0	Celem zajęć jest wspieranie dzieci w rozwoju uzdolnień, stymulowanie rozwoju aktywności dzieci poprzez stosowanie różnorodnych ćwiczeń i zabaw prowadzących do nabycia umiejętności matematycznych.
2	Mali badacze przyrody	Paulina Wijata	1	Celem zajęć jest odkrywanie złożoności środowiska przyrodniczego i kształtowanie postaw proekologicznych. W trakcie zajęć dzieci będą uprawiały rośliny w specjalnie przygotowanych na ten cel miniszklarniach.
3	Mały matematyk	Hanna Karbowski	1	Celem zajęć jest wspieranie dzieci w rozwoju uzdolnień, stymulowanie rozwoju aktywności dzieci poprzez stosowanie różnorodnych ćwiczeń i zabaw prowadzących do nabycia umiejętności matematycznych.
4	Mały mistrz matematyki	Małgorzata Wasilewicz	2	Celem zajęć jest wspieranie dzieci w rozwoju uzdolnień, stymulowanie rozwoju aktywności dzieci poprzez stosowanie różnorodnych ćwiczeń i zabaw prowadzących do nabycia umiejętności matematycznych.
5	Matematyczne Super Trójki	Agnieszka Szelongiewicz	3	Są to zajęcia dla dzieci uzdolnionych matematycznie, które rozwijają swoje kompetencje poprzez gry i zabawy.
6	Matematyczne Super Czwórki	Cezary Knebel	4	Koło przewidziane dla uczniów zainteresowanych matematyką.
7	Matematyczne Super Piątki	Cezary Knebel	5	Koło przewidziane dla uczniów zainteresowanych matematyką.
8	Matematyka - zajęcia wyrównawcze	Aneta Dziurda	5	Zajęcia wyrównawcze dla uczniów klas V.
9	Matematyka - zajęcia wyrównawcze	Paweł Rogalski	6	Główne cele zajęć to rozwijanie sprawności rachunkowej; rozwijanie pamięci oraz umiejętności logicznego myślenia; analiza prostych zagadnień i problemów matematycznych.
10	Matematyka dla klas VI		6	Główne cele zajęć to rozwijanie logicznego myślenia i kreatywności uczniów; kształtowanie oryginalności myślenia; rozbudzanie i kształtowanie zainteresowań matematycznych.
11	Matematyka dla klas VIII		8	Główne cele zajęć to rozwijanie sprawności rachunkowej; rozwijanie pamięci oraz umiejętności logicznego myślenia; analiza prostych zagadnień i problemów matematycznych.

12	Matematyka na szóstkę	Grażyna Borkowska	7	Zajęcia dla uczniów szczególnie utalentowanych matematycznie, przygotowanie do konkursów.
13	Matematyka - zajęcia wyrównawcze		7	Zajęcia mają na celu wyrównywanie braków edukacyjnych w zakresie realizowanych treści programowych.
14	Oswajanie Egzaminu Ósmoklasisty w klasie VII grupa I		7	Zajęcia przeznaczone dla uczniów klas siódmych. Podczas zajęć powtórzony zostanie materiał z klas 4-6. Ponadto uczniowie zostaną zapoznani z formą zadań typowych dla arkuszy egzaminacyjnych oraz rozszerzonym materiałem matematyki.
	Oswajanie Egzaminu Ósmoklasisty w klasie VII grupa II		7	
	Oswajanie Egzaminu Ósmoklasisty w klasie VII grupa III		7	
Oswajanie Egzaminu Ósmoklasisty w klasie VII grupa IV	7			
15	Matematyka dla ósmoklasistów	Piotr Sienkiewicz	8	Uczeń rozwija umiejętności i zainteresowania matematyczne poprzez realizację treści wykraczających poza program nauczania.
16	W świecie doświadczeń	Monika Jędrzejewska	3	Zajęcia dla uczniów klas III.
17	Przygotowanie do konkursów		7	Zajęcia dla uczniów klas VII, którzy myślą o kierunkach przyrodniczych i chcą rozszerzać swoją wiedzę.
18	Konsultacje z chemii		7	Konsultacje dla uczniów klas VII z chemii.
19	W świecie doświadczeń	Monika Kokosza	3	Zajęcia dla uczniów klas III.
20	Badacz wody i powietrza - klub ekologiczny		7	Badacz wody - Międzynarodowy projekt, który zachęca uczniów do podejmowania odważnych i zdecydowanych działań na rzecz poszanowania wody. Badacz powietrza - wykorzystywanie podstaw elektroniki do badania zanieczyszczenia powietrza.
21	Klub Młodego Odkrywcy		7	Podczas zajęć uczniowie będą przeprowadzać eksperymenty a także konstruować różne działające urządzenia.
			8	Podczas zajęć uczniowie będą przeprowadzać eksperymenty a także konstruować różne działające urządzenia. Wykonana zostanie stacja badawcza.
22	Konsultacje z chemii		8	Konsultacje dla uczniów klas VIII z chemii.
23	Konsultacje z fizyki	7, 8	Konsultacje dla uczniów klas VII i VIII z fizyki.	
24	MatPlaneta	MATPLANETA	0	Matplaneta to spotkania z matematyką i logiką prowadzone metodą twórczego rozwiązywania problemów.
			1	
			2	
			3	

KOLA OLIMPIJSKIE - o przyjęciu na koło decyduje prowadzący				
1	Historia	Sylwia Wasiak	7	Przygotowanie do olimpiady historycznej.
2	Historia	Sylwia Wasiak	8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego z historii.
3	WOS	Kamil Marek	8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego z wiedzy o społeczeństwie.
4	Geografia		7, 8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego z geografii.
5	Biologia	Joanna Wójcik	7, 8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego z biologii.
6	Język polski	Anna Pliszka	7, 8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego oraz olimpiady z języka polskiego.
7	Język angielski	Anna Lech	7, 8	Przygotowanie do konkursu kuratorskiego oraz olimpiady OJAJ. Realizowany materiał znacznie wykracza poza podstawę programową, obejmuje także szerokie spektrum wiedzy na temat kultury i geografii krajów anglojęzycznych.
8	Język francuski	Katarzyna Kusiak	7, 8	Przygotowanie do konkursów z języka francuskiego.
9	Język hiszpański	Aneta Franas	7, 8	Przygotowanie do konkursów z języka hiszpańskiego.
KOLA HUMANISTYCZNE				
1	Koło rozwijające umiejętności z języka polskiego	Anna Pliszka	5	Zajęcia mają na celu wyrównywanie braków edukacyjnych w zakresie realizowanych treści programowych.
2	Koło historyczne o starożytności	Wojciech Żuk	5, 6	Dla wszystkich zainteresowanych starożytnością. Zajęcia z zastosowaniem metod aktywnych.
3	Koło dziennikarskie	Agata Korzeniowska	5, 6, 7	Zajęcia poświęcone będą praktycznemu zastosowaniu technik dziennikarskich poprzez wspólne redagowanie gazetki szkolnej oraz radiowęzeł.
4	Koło rozwijające umiejętności z języka polskiego	Agnieszka Ciszewicz	7	Zajęcia mają na celu wyrównywanie braków edukacyjnych w zakresie realizowanych treści programowych.
5	Koło rozwijające umiejętności z języka polskiego	Michał Maciaszek	8	Zajęcia mają na celu wyrównywanie braków edukacyjnych w zakresie realizowanych treści programowych.

KOLA OGÓLNOROZWOJOWE

1	Przygoda z ortografią	Małgorzata Wasilewicz	2	Budzenie i rozwijanie zainteresowań uczniów ortografią; wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej, polegającej na łatwości zauważania błędów w zapisie; uświadomienie uczniom konieczności nauki ortografii i przestrzegania zasad ortograficznych.
2	Trzeciaki w akcji	Izabela Stencel	3	Koło rozwijające umiejętności matematyczne oraz przyrodnicze.
3	Karta rowerowa	Michał Kargol	5, 6, 7, 8	Zajęcia przeznaczone dla uczniów, którzy chcą uzyskać kartę rowerową (wymóg - ukończone 10lat). Zajęcia rozpoczną się w II semestrze.
4	Karuzela eksperymentów i pamięci	Erudikon	0	Trening pamięci na wesoło z elementami matematyki i logiki, czyli gimnastyka umysłu. Zajęcia warsztatowe poświęcone wybranym zagadnieniom nauk przyrodniczych. Dzieci obserwując lub własnoręcznie wykonując doświadczenia rozwijają ciekawość świata i poznają prawa rządzące światem.
			1	
			2	
			3	
5	Szachy	Piotr Szymański	0	Zajęcia szachowe skierowane są dla uczniów z klas 0-4 (zajęcia dla uczniów 0 i 1 trwają 30 minut, zaś zajęcia dla uczniów 2-4 45 minut) i odbywają się raz w tygodniu. Dzieci uczą się samodzielnie rozgrywać partię szachową, a następnie przechodzą do zdobywania trudniejszych umiejętności (kombinacje, planowanie, realizacja przewagi). Metody stosowane na zajęciach to zabawy, konkursy, samodzielne i grupowe rozwiązywanie zadań, samodzielne rozgrywanie partii. Zajęcia szachowe uczą również logicznego myślenia, rozwijają pamięć i wyobraźnię, a także pomagają w nauce w innych dziedzinach. Na zakończenie roku szkolnego odbędzie się turniej szachowy z udziałem uczestników zajęć dodatkowych.
			1	
		Mateusz Bronowicki Szkoła Szachowa TALENT	2	
			3, 4	
			2	