

CYFROWA EDUKACJA

DEDYKOWANY PROGRAM DLA PRZEDSZKOLI I SZKÓŁ

Program stworzony specjalnie dla przedszkoli i szkół w oparciu o założenia i cele reformy „Kompas jutra”. Łączy naukę poprzez doświadczenie i wykorzystanie nowoczesnych technologii, wspólną zabawę i niezapomniane przeżycia. To gotowy scenariusz wycieczki szkolnej połączonej z edukacją.

DLA KOGO?

Przedszkola, szkoły podstawowe oraz szkoły ponadpodstawowe.

**Kompas
jutra**

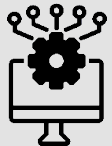
GLÓWNE CELE PROGRAMU:

NAUKA POPRZEZ DOŚWIADCZENIE I PRAKTYKĘ



U nas nie ma ławek szkolnych, dedykowanych klas do biologii czy matematyki, kredowych tablic, podręczników i zeszytów. Teorię zamieniamy w praktykę. Uczniowie doświadczają, odkrywają, przechodzą przez kolejne „pokoje” nowych wrażeń i niespodzianek, które na nich czekają. Zapamiętują wiedzę w sposób naturalny, poprzez doświadczenie i zabawę.

MĄDRE WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII



Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom takim jak m.in. obrazy 360°, efekty 4/5D, wirtualna rzeczywistość, sztuczna inteligencja, ruchome platformy, pobudzamy wszystkie zmysły, przekazujemy wiedzę w sposób nowoczesny, pokazujemy, jaką wartość ma rozwój technologiczny w edukacji, rozwijamy kompetencje poznawcze.

PRACA W GRUPACH



Blok warsztatowy każdej ścieżki programu przygotowaliśmy w oparciu o pracę zespołową, naukę współpracy, rozwijanie kompetencji komunikacyjnych oraz cech osobowościowych. Angażujemy całą klasę do działania, do mądrej rywalizacji, opracowywania strategii, do komunikowania się ze sobą.

ŁĄCZENIE PRZEDMIOTÓW I TEMATÓW POKREWNYCH



Poszczególne ścieżki w programie są połączeniem zagadnień z kilku przedmiotów i oferują ciekawy zestaw wybranych elementów z przedmiotów szkolnych: historii, biologii, geografii, przyrody, sztuki, matematyki, informatyki oraz tematów pokrewnych: nowoczesnej technologii, sztucznej inteligencji, wirtualnej rzeczywistości.

INTEGRACJA KLASY



Każda ścieżka programu to grupowe przeżycie. Uczestnicy mogą dzielić się wzajemnie wrażeniami, doświadczać i odkrywać, a także rozwijać wspólne działanie.

ROZWIJANIE KOMPETENCJI MIĘKKICH



Dostarczamy doświadczeń, które ułatwiają rozmowy o emocjach i przeżyciach, pobudzają dociekliwość, kreatywność, otwartość na nową wiedzę, uczą pracy w grupie i wzajemnego porozumiewania się, organizacji pracy, aby osiągnąć założone cele.

ŚCIEŻKI PROGRAMU CYFROWA EDUKACJA

ŚCIEŻKA I SPOTKANIE Z DINOZAURAMI

rekomendujemy dla **przedszkoli**
i klas **szkół podstawowych I-III**

łączy elementy historii, przyrody,
biologii, sztucznej inteligencji,
informatyki i technologii

ŚCIEŻKA II PRZEZ KONTYNETY ŚLADAMI DZIKICH ZWIERZĄT

rekomendujemy dla klas szkół
podstawowych IV-VIII

łączy elementy geografii, biologii, nauk
przyrodniczych, sztucznej inteligencji,
informatyki i technologii

ŚCIEŻKA III OD PŁOTNA DO PIKSELA

rekomendujemy dla klas **szkół**
ponadpodstawowych

łączy elementy literatury, sztuki,
malarstwa, historii, sztucznej inteligencji,
informatyki i technologii

SALA IMMERSYJNA

ANIMOWANY SEANS EDUKACYJNY JURASSIC

Przenosimy się do czasów, kiedy
na naszej planecie żyły dinozaury
i prehistoryczne stworzenia. Oglądamy
ich życie w naturalnym środowisku.
Podłoga podczas seansu ożywa, staje
się interaktywna, angażując uczestników
do aktywności i zabawy.

SEANS EDUKACYJNY DZIKA PRZYRODA

To niezapomniana podróż
przez kontynenty naszego globu,
podczas której poznamy najbardziej
charakterystyczne gatunki
zwierząt w ich naturalnym, dzikim
środowisku oraz zdobędziemy wiedzę
o poszczególnych kontynentach.

SEANS EDUKACYJNY IMPRESJONIŚCI

To pełne zanurzenie w świecie
impresjonizmu, wielkie nazwiska,
znane obrazy, gra kolorów i dźwięków.
Niezwyczajna, immersyjna lekcja historii
malarstwa.

PLATFORMA EXPLORER 270

PROJEKCJA PRZEBUDZENIE DINOZAURÓW

Pozostajemy w tematyce dinozaurów.
Odkrywamy tajemnice jaskiń
i prehistorycznych zwierząt. Dzięki
ruchomej platformie stajemy się częścią
obrazu, doświadczamy dodatkowych
emocji i wrażeń. Poznajemy wybrane
gatunki dinozaurów.

PROJEKCJA WYPRAWA NA SAFARI

Wybieramy się na Safari. Naszym
przewodnikiem będzie niezwykle niesforna
Małpka. Podczas przejażdżki na ruchomej
platformie zanurzymy się w afrykański
kraj i będziemy mieli okazję poznać
wiele dzikich zwierząt: słonie, dzikie koty,
hipopotamy, żyrafy, zebry.

PROJEKCJA PRZEBUDZENIE DINOZAURÓW

Cofamy się do przeszłości, kiedy
nie istniał jeszcze internet, sztuczna
inteligencja, komputery i telefony.
Odkrywamy tajemnice jaskiń
i prehistorycznych zwierząt.

CINEMA 4/5D

EDUKACYJNY SEANS FILMOWY ŚWIAT OCZAMI ŻÓŁWI

Obejrzymy animowaną historię
o żółwiach, ich codziennych zmaganiach,
rozterkach i radościach. Seans kinowy
z dodatkowymi efektami specjalnymi.

EDUKACYJNY SEANS FILMOWY ŚWIAT OCZAMI ŻÓŁWI

Obejrzymy animowaną historię
o żółwiach, ich codziennych zmaganiach,
rozterkach i radościach. Seans kinowy
z dodatkowymi efektami specjalnymi.

EDUKACYJNY SEANS FILMOWY MAŁY KSIĄŻĘ

Wyberzemy się w podróż 4D z Małym
Księciem w poszukiwaniu jego ukochanej
róży. To klasyka literatury światowej
opowiedziana w nowoczesny sposób
z dodatkowymi efektami specjalnymi.

FLYING THEATER

PROJEKCJA LOT DO PRZESZŁOŚCI

To niezwykle lot i poznanie
prehistorycznej planety z poziomu
nieba. Dinozaury wydają się być jeszcze
większe.

PROJEKCJA OPowieści FANTASY – DWIE KRAINY

Wznosimy się nad Ziemię. Flying Theater
to lot w przestworza z nietuzinkową
historią w tle, która wzrusza, uczy, skłania
do przemyśleń i pozostawia za sobą morał.

PROJEKCJA KOSMICZNY LOT ALPHA

Wracamy do współczesności, sięgamy
po najnowsze technologie i lecimy
w kosmos. Wejdziemy w skład załogi
statku i wyruszymy z misją na Marsa.

NIETYPOWA QUERIONOWA LEKCJA

Uczymy się i utrwalamy zdobytą wiedzę
o dinozaurach i prehistorii, a także
wchodzimy w świat sztucznej inteligencji.
Querionowa lekcja to ciekawe quizy,
zabawa, integracja, praca w grupie,
wspólne doświadczanie.

Uczymy się i utrwalamy zdobytą wiedzę
o kontynentach i zwierzętach świata.
Tu nie ma kartkówek i ocen, jest za to
świat wirtualnej rzeczywistości, generator
obrazów AI, ciekawe quizy, zabawa,
integracja, praca w grupie, wspólne
doświadczanie.

Uczymy się i utrwalamy zdobytą wiedzę
o malarzach impresjonistach i ich
dziełach, a także wchodzimy w świat
sztucznej inteligencji z warsztatami
z promptowania. Dowiemy się, jak tworzyć
się filmy immersyjne, a także z czego
zbudowany jest Querion. Querionowa
lekcja to ciekawe quizy, zabawa,
integracja, praca w grupie, wspólne
doświadczanie.

LUNCH

NIELIMITOWANE KORZYSTANIE ZE STREFY VR

JAK WYGLĄDA WIZYTA W QUERION?

Sprawdzony scenariusz łączący edukację, aktywność i czas na zabawę.

czas
trwania
~3 h

1

Powitanie
grupy

2

Spektakl
immersyjny
360°

3

Platforma
Explorer
270°

4

Cinema 4/5D
z efektami
specjalnymi

5

Flying
Theater

6

Warsztaty
/ zajęcia
edukacyjne

7

Lunch

INFORMACJE ORGANIZACYJNE

Minimalna liczba uczestników	15 osób
Czas programu	około 3 godziny razem z lunchem
Cena	125 zł za ucznia/przedszkolaka – 2 opiekunów gratis
W cenie	wybrany program, lunch dla uczniów, nielimitowane korzystanie ze strefy VR, kawa/herbata dla opiekunów
Rezerwacje	telefonicznie, mailowo lub poprzez formularz na stronie www.querion.pl
Parking i autokary	bezpłatny parking oraz wyznaczona strefa postoju dla autokarów
Kontakt	tel. 532 921 211, e-mail grupy@querion.pl

125 ZŁ ZA UCZNIA/PRZEDSZKOLAKA

GRUPA OD 15 OSÓB

PROGRAM CYFROWA EDUKACJA W QUERION

KOMPAS JUTRA

**Zarezerwuj
termin dla swojej
grupy**

**+48 532 921 211
grupy@querion.pl**



ADRES
ul. Polna 4
58-573 Piechowice
[QUERION.PL](http://querion.pl)

**HIPERMEDIALNY
PARK ROZRYWKI**

 **querion**
never grow up