

OGÓLNOPOLSKI KONKURS Zabawka Edukacyjna

www.zabawkaedukacyjna.strefa.pl



Relacja z Ogólnopolskiego Konkursu dla szkół podstawowych Zabawka Edukacyjna 2020/2021.

Organizatorzy:

- *Zespół Szkół Techniczno - Informatycznych im. Jana Nowaka - Jeziorańskiego w Łodzi,*
- *Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 1 w Łodzi - Planetarium Pomorska,*
- *Instytut Fizyki Politechniki Łódzkiej.*

Patroni honorowi:

- *Prezydent Miasta Łodzi*
- *Łódzki Kurator Oświaty*
- *Dyrektor LCDNiKP*
- *Microsoft*
- *Centrum Nauki Kopernik w Warszawie*
- *Polskie Towarzystwo Miłośników Astronomii Oddział w Łodzi*

Patroni medialni:

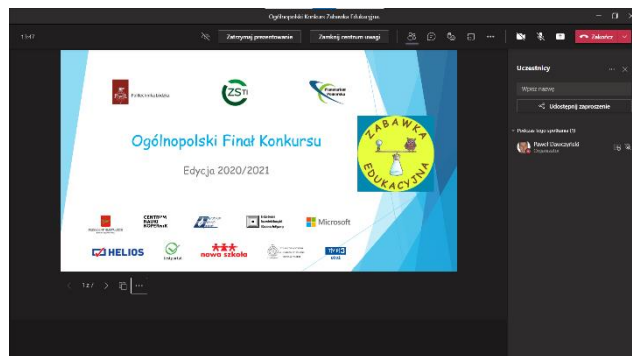
- *TVP3 Łódź*

Celem konkursu jest zainteresowanie dzieci szkół podstawowych przedmiotami przyrodniczymi oraz matematyką i zachęcenie ich do udziału w różnych formach twórczej aktywności.

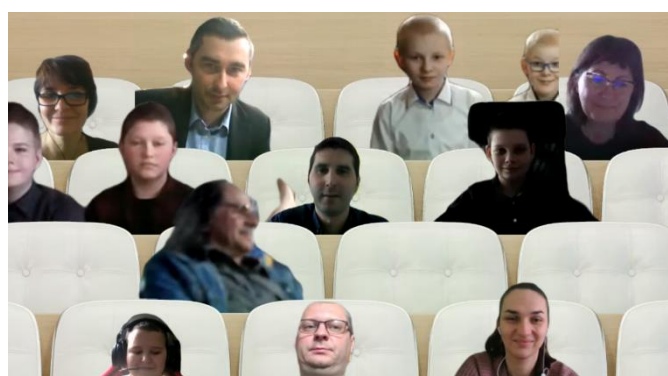
Uczestnikami konkursu są grupy trzyosobowe, składające się z uczniów szkół podstawowych, zgłoszone przez nauczyciela bloku matematyczno-przyrodniczego uczącego w danej szkole. Konkurs składa się z trzech etapów. W pierwszym etapie uczestnicy wykonując zabawkę edukacyjną (konstrukcję ruchomą lub interaktywną, która wykorzystuje w swoim działaniu prawa fizyczne, chemiczne lub matematyczne w ramach zajęć przyrody lub matematyki) rozwijają umiejętność współpracy w grupie, planowania, wyobraźnię przestrzenną. W finale konkursu uczestnicy prezentują zabawkę przed komisją konkursową oraz publicznością rozwijając tym sposobem najważniejsze kompetencje potrzebne młodemu człowiekowi - umiejętność samo prezentacji, radzenia sobie ze stresem. Zespoły trzyosobowe muszą przedstawić zasadę działania zabawki, wyjaśnić prawa w niej wykorzystane.

Do konkursu zostało zgłoszonych 12 prac w kategorii Młodszy Konstruktor oraz 16 prac w kategorii Starszy Konstruktor. Komisja po obradach zakwalifikowała do finału ogólnopolskiego po 5 prac w każdej kategorii.

23-go kwietnia 2021 roku zakwalifikowane grupy wzięły udział w finale konkursu prezentując wykonaną wcześniej zabawkę przed komisją konkursową oraz zebraną publicznością. Uczestnicy dzielnie odpowiadali na pytania wykazując się przy tym wysoką wiedzą z przedmiotów bloku matematyczno-przyrodniczego. Prezentacje były oryginalne i miały bardzo wysoki poziom. Ze względu na obostrzenia związane z pandemią Covid-19 finał konkursu odbył się w „cyfrowej rzeczywistości” z wykorzystaniem platformy Microsoft Teams.

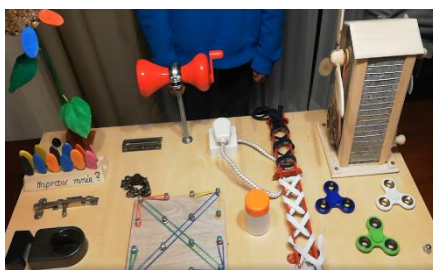


Wszystkie drużyny dzielnie walczyły o laury, dopingowane przez opiekunów.

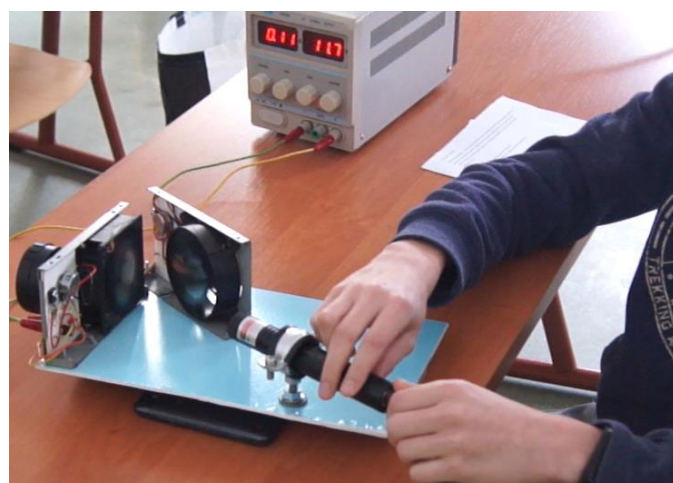
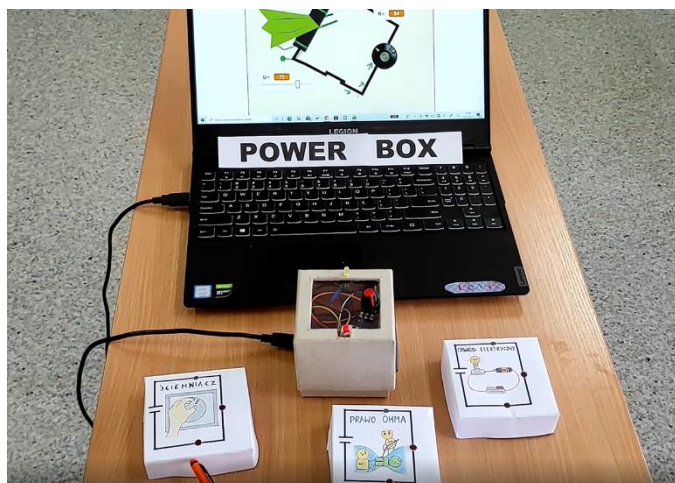


Uczestnicy konkursu zaprezentowali wiele ciekawych pomysłów na wykorzystanie nauk matematyczno-przyrodniczych do skonstruowania zabawek edukacyjnych.

Młodzi konstruktorzy zaprezentowali m.in.: „Model dźwigu o napędzie hydraulicznym”, „Młyn edukacyjny”, Tablicę manipulacyjną”. Pojawiły się też bardziej tradycyjne zabawki tj.: „Wyścigówka z mechanizmem różnicowym” czy „Piłkarzyki”.



Starsi konstruktorzy czyli uczniowie klas VII i VIII szkół podstawowych zaprezentowali wiele prac związanych z mechaniką, robotyką czy też informatyką. Były to: „Katapulty”, Wirujące lusterka”, „Zrozumieć dysk komputerowy”, „Elektryczne ramię podnoszące” pojawiła się też praca o zagadkowo brzmiącej nazwie „Power Box”.



Więcej informacji o samych pracach oraz wynikach konkursu już niebawem na oficjalnej stronie konkursu www.zabawkaedukacyjna.strefa.pl oraz na [Zabawka Edukacyjna | Facebook](#). Ostateczne wyniki konkursu zostaną opublikowane do dnia 10.05.2021r.

Nagrody dla finalistów ufundowali **Nowa Szkoła** - producent mebli szkolnych i przedszkolnych, lider polskiego rynku pomocy dydaktycznych, edukacyjnych i naukowych oraz **Helios** - sieć kin w Polsce. Wszyscy opiekunowie prac zgłoszonych do konkursu zostaną nagodzeni za trud włożony w przygotowanie młodych zdolnych ludzi darmową roczną licencją od **testportal.pl**.

POMYSŁ

WIEDZA

ZABAWA

