

NA POGODĘ - NIEPOGODĘ

Robotyka i Świat Kodowania

- **Poranek (8:30 - 12:00): Podstawy Robotyki i Programowania**
 - **Wprowadzenie:** Krótka prezentacja świata robotyki i jej zastosowań.
 - **Praktyczne warsztaty:** Uczestnicy pracują w małych grupach, budując i programując proste roboty z wykorzystaniem zestawów **LEGO Education** (np. **Spike Prime**) lub **Scottie Go!**. Skupiamy się na nauce podstawowych komend, pętli i warunków.
 - **Minecraft Education Edition:** Przenosimy się do wirtualnego świata, gdzie za pomocą kodu (np. **Code Builder** w Minecraft) dzieci programują agenta do wykonywania zadań, ucząc się logiki algorytmicznej w angażującym środowisku.
- **Obiad (12:00 - 13:00)**
- **Popołudnie (13:00 - 15:30): Wyzwania Robotyki**
 - **Projekty grupowe:** Zespoły otrzymują wyzwania do rozwiązania za pomocą zbudowanych robotów lub programowania w Minecraftcie (np. "robot, który pokona labirynt" lub "agent, który zbuduje dom").
 - **Prezentacja i dyskusja:** Zabawy RC samochodami na świeżym powietrzu.

Quest Pelen Przygód

- **Cały dzień (8:30 - 15:30): Kolejowa Przygoda i Quest Terenowy**
 - **Podróż pociągiem lub autobusem:** Wsiadamy do pociągu (np. w kierunku Muszyny lub Rytra, w zależności od dostępności i logistyki), co samo w sobie jest atrakcją.
 - **Quest terenowy:** Po dotarciu na miejsce, uczestnicy, podzieleni na drużyny, wyruszają na starannie przygotowany quest. Będą musieli rozwiązywać zagadki, odnajdywać wskazówki, wykonywać zadania logiczne i zręcznościowe, które prowadzą do kolejnych punktów na mapie.
 - **Nagrody:** Na końcu wyprawy czekają nagrody dla wszystkich uczestników, a specjalne wyróżnienia dla drużyn, które najlepiej poradziły sobie z wyzwaniem.
 - **Piknik/Obiad.**
 - **Powrót pociągiem.**

Magia Ruchu – Animacja Poklatkowa

- **Poranek (9:00 - 12:00): Tworzenie Postaci i Scenografii**
 - **Wprowadzenie do animacji:** Krótkie omówienie historii i zasad animacji poklatkowej (stop-motion).
 - **Projektowanie i budowanie:** Uczestnicy otrzymują **wydruki 3D** (np. szkielety postaci) z których tworzą własne, unikalne postacie i elementy scenografii.
 - **Pomysł na film:** Każda grupa lub indywidualny uczestnik opracowuje krótki scenariusz lub pomysł na swoją animację.
- **Obiad (12:00 - 13:00)**
- **Popołudnie (13:00 - 15:30): Sesja Animacji i Pokaz Filmów**
 - **Warsztaty z tabletami:** Na dedykowanych stanowiskach (z tabletami i statywami) pokazujemy, jak robić zdjęcia klatka po klatce, jak ustawiać postacie i tworzyć iluzję ruchu. Uczestnicy nagrywają swoje krótkie filmiki animowane.
 - **Montaż i dźwięk (opcjonalnie, jeśli czas pozwoli):** Podstawy edycji i dodawania prostych efektów dźwiękowych.
 - **Wspólny seans:** Po zakończeniu pracy, odbywa się uroczysty pokaz stworzonych filmów animowanych w naszej pracowni, z popcornem i dobrą zabawą.
 - **Inspiracja:** Oglądamy wspólnie wybrany, klasyczny film animowany

Noc Przygód i Kreatywnych Warsztatów

- **Dojazd do Wielopola na rowerach (15:30 - Noc): Przygotowania i Warsztaty Wieczne Z konstelacjami**
 - **Kolacja i burgery:** Wspólne przygotowywanie i jedzenie pysznych burgerów
 - **Warsztaty Kreatywne (2 godziny):**
 - **Tworzenie świecących lampionów balonów:** Dzieci projektują i wykonują własne, bezpieczne lampiony LED, które mogą służyć jako dekoracja pokoju podczas nocowania.
 - **Gry planszowe i integracyjne:** Po warsztatach czas na swobodne gry planszowe, kalambury, "chińczyka" i inne gry integrujące grupę.
 - **Opowieści i zabawy przed snem.**

Ostatni dzień to relaks Fun Park

- **Poranek (8:30 - 12:00): Śniadanie i Gry w Fun Parku**
 - **Wspólne śniadanie.**
 - **Zabawy w Fun Parku:** Schodzimy na dół do **Fun Parku**. Czas na swobodne zabawy, gry zręcznościowe, korzystanie z dostępnych atrakcji.
- **Pożegnanie (około 15:30):** Podsumowanie obozu, wręczenie pamiątkowych dyplomów i pożegnanie uczestników.

Rozgrzewka w Pracowni Socius

- **Cel:** Integracja uczestników, wprowadzenie do robotyki i wspólna zabawa.
- **Miejsce:** Pracownia Fundacji "Socius"
- **Aktywności:**
 - **Zapoznanie i Integracja:** Spotkanie z uczestnikami. Jeśli grupa będzie zróżnicowana, zorganizujemy **gry i zabawy integracyjne** (np. lodołamacze, krótkie gry zespołowe), które pozwolą na swobodne poznanie się w miłej atmosferze.
 - **Wstęp do Robotyki:** Pierwsze **zajęcia z robotyki**, podczas których uczestnicy poznają podstawowe zasady budowania i sterowania robotami.
 - **Zabawa na Świeżym Powietrzu:** Po południu **zabawy z samochodami zdalnie sterowanymi** na otwartej przestrzeni, rozwijające koordynację i umiejętności manualne.

Dzień Lotnika – Skrzydlate Marzenia

- **Cel:** Rozwój kreatywności, współpraca w grupie, wprowadzenie do podstaw aerodynamiki.
- **Miejsce:** Stary Sącz
- **Dojazd:** Rowery
- **Aktywności:**
 - **Tworzenie Latających Konstrukcji:** Cały dzień spędzimy na stoku, **tworząc latawce lub balony napelniane helem** (będziemy mieć przygotowane butle z helem). Uczestnicy będą mieli okazję do zaprojektowania i zbudowania własnych, latających obiektów.
 - **Puszczanie Modeli Samolotów:** Będziemy również **puszczać modele samolotów**, co pozwoli na praktyczne zrozumienie zasad lotu i aerodynamiki.
 - **Elementy Rywalizacji:** Możliwe krótkie konkursy na najlepiej latający latawiec/balon lub najdłuższy lot samolotu.

Angielski Dzień Rowerowy i Poszukiwania Skarbów

- **Cel:** Aktywność fizyczna, nauka języka angielskiego w praktyce, rozwijanie spostrzegawczości.
- **Miejsce:** Ścieżka rowerowa W wielopolu
- **Aktywności:**
 - **Rajd Rowerowy:** Wybierzemy się na **angielski dzień rowerowy** po malowniczej ścieżce, która doprowadzi nas do Stawów.
 - **Angielskie Quizzowe "Znajdki":** Podczas rajdu, na specjalnie oznaczonych przystankach, odbędą się **quizey angielskie**. Będą to zagadki, które uczestnicy będą musieli odgadnąć, a odpowiedzią lub wskazówką do niej będzie **konieczność znalezienia konkretnych przedmiotów w otoczeniu** (np. kamyków, gałązek, kawałków kory, liści). Znalezione przedmioty staną się "znajdkami".

Questowa Przygoda Pociągiem

- **Cel:** Rozwój umiejętności logicznego myślenia, praca zespołowa, poznawanie lokalnej historii i kultury.
- **Miejsce:** Muszyna, Piwniczna lub Rytró (wyjazd pociągiem)
- **Aktywności:**
 - **Podróż Pociągiem:** Udamy się na ekscytującą **podróż pociągiem** do jednej z wybranych miejscowości: Muszyny, Piwnicznej lub Rytra. Sama podróż będzie okazją do obserwacji otoczenia i rozmów.
 - **Quest Terenowy:** Po dotarciu na miejsce, weźmiemy udział w specjalnie przygotowanym **queście terenowym**. Będzie to przygodowa gra, podczas której uczestnicy, rozwiązując zagadki i wykonując zadania, poznają okolicę i jej historię.

Kreatywne Programowanie i List do Nieznajomego

- **Cel:** Rozwój kreatywności, wyrażanie siebie, utrwalenie wiedzy z robotyki i programowania, wprowadzenie do idei globalnej komunikacji.
- **Miejsce:** Pracownia Fundacji "Socius"
- **Aktywności:**
 - **Tworzenie "Listu do Nieznajomego":** Wszystkie zebrane "znajdki" z Dnia 3 zostaną wykorzystane do stworzenia **unikalnych "Listów do Nieznajomego"**. Listy zostaną napisane **w języku angielskim** (z pomocą prowadzących) i umieszczone w butelkach. List będzie zawierał znalezione przedmioty oraz przesłanie do nieznajomego, z naszym adresem, aby odbiorca mógł odpisać.
 - **Pomysł na Dalszy Ciąg:** Fundacja Współpracuje z placówkami oświaty we Francji i Hiszpanii gdzie uczniowie w tym samym wieku mogą ze sobą bezpiecznie korespondować.
 - **Programowanie i Robotyka (Fan++):** Dodatkowo, w tym dniu odbędą się pogłębione **zajęcia z programowania robotyki**, nazwane "Fan++". Będą to bardziej zaawansowane ćwiczenia i wyzwania, które rozwiną umiejętności nabyte pierwszego dnia.

Robotyka i Twórcze Programowanie (w pracowni)

W przypadku niesprzyjającej pogody, ten dzień poświęcimy na intensywne, kreatywne działania w pracowni:

- **Projektowanie i Programowanie Robotyki:** Wprowadzenie do podstaw robotyki, programowanie prostych ruchów i zadań robotów (np. **LEGO Mindstorms, Ozoboty**).
- **Projektowanie Graficzne:** Zajmiemy się projektowaniem graficznym, które może obejmować:
 - **Personalizowane gadżety:** Projektowanie własnych wzorów na koszulki, kubki czy plecaki (np. z wykorzystaniem prostych programów graficznych lub kreatorów online).
 - **Tworzenie avatarów/postaci:** Projektowanie unikalnych postaci cyfrowych, które mogłyby być użyte w grach lub animacjach.
- **Kreatywne Burze Mózgów:** Wspólne wymyślanie i planowanie kolejnych projektów, dostosowując je do zainteresowań uczestników.

Kino i Magia Animacji Poklatkowej

Ten dzień to połączenie relaksu z edukacją artystyczną:

- **Wyjście do Kina:** Wspólny seans filmowy, wybrany z uwzględnieniem wieku i preferencji uczestników.
- **Warsztaty Animacji Poklatkowej:** W drodze powrotnej (lub po powrocie do pracowni) przeprowadzimy praktyczne warsztaty. Uczestnicy nauczą się, jak tworzyć własne animacje poklatkowe, używając smartfonów/tabletów i prostych rekwizytów.
 - **Tworzenie Mini-Historii:** Wspólne tworzenie scenariuszy do krótkich animacji.
 - **Drukowane Postacie 3D:** Wykorzystamy drobne elementy i postacie z drukarek 3D (lub wcześniej przygotowane figurki) jako bohaterów naszych animacji, ucząc się podstaw ich użycia w kontekście twórczym.

GeoGuessr i Miejska Przygoda (Gry Terenowe)

Dzień pełen wyzwań, orientacji w terenie i pracy zespołowej:

- **GeoGuessr Challenge:** Rozpocniemy od intensywnej sesji z grą GeoGuessr, gdzie drużyny będą musiały odgadywać miejsca na świecie na podstawie zdjęć z Google Street View. Rozwiniemy zdolności dedukcji i wiedzę geograficzną.
- **Gra Terenowa "Nowy Sącz Odkrywców" (jeśli pogoda pozwoli):** Po grze w pracowni, podzielimy się na trzyosobowe grupy. Każda grupa otrzyma listę lokalizacji (tych z GeoGuessra, jeśli były w Nowym Sączu, lub innych charakterystycznych punktów miasta). Zadaniem będzie odnalezienie tych miejsc w Nowym Sączu, zbieranie wskazówek lub wykonywanie zadań na każdym przystanku. To doskonała okazja do połączenia technologii z aktywnością fizyczną i poznawaniem miasta.

FunPark i Miejska Logistyka

Dzień zabawy połączonej z praktyczną nauką planowania podróży:

- **Wyprawa do FunParku:** Cały dzień spędzimy w FunParku (lub podobnym miejscu rozrywki), ciesząc się grami i atrakcjami.
- **Wyzwanie Komunikacyjne:** Droga do FunParku będzie częścią zabawy! Grupy będą miały za zadanie **samodzielnie zaplanować najlepszą trasę** z wykorzystaniem miejskich środków transportu (autobusy, busy). Będą musiały wybrać najszybsze połączenia, analizować rozkłady jazdy i dotrzeć na miejsce sprawnie. Na koniec dnia ocenimy, która grupa wybrała najefektywniejszą trasę i dotarła najszybciej.