

#Laboratoria Przyszłości

luty 2026 – czerwiec 2026

W II półroczu roku szkolnego 2025/2026 uczniowie naszej szkoły aktywnie korzystali ze sprzętu zakupionego w ramach programu „Laboratoria Przyszłości”, w szczególności z okularów wirtualnej rzeczywistości ClassVR oraz zasobów edukacyjnych dostępnych w klasopracowni Laboratoria Przyszłości. Wykorzystanie nowoczesnych technologii pozwoliło wzbogacić proces dydaktyczny, zwiększyć zaangażowanie uczniów oraz umożliwić im poznawanie świata w sposób atrakcyjny i interaktywny.

Oddziały przedszkolne (klasy 0)

Najmłodsi uczniowie uczestniczyli w niezwykłych wirtualnych podróżach. Dzięki technologii VR odwiedzili krainę dzikich zwierząt, odbyli kosmiczną wyprawę oraz poznawali planety Układu Słonecznego. Zajęcia rozwijały ciekawość poznawczą i pozwalały na zdobywanie wiedzy poprzez bezpośrednie doświadczenie wirtualnego świata.

Klasy 1

Uczniowie klas pierwszych poznawali tradycje wielkanocne obchodzone w różnych krajach świata, uczestniczyli w zajęciach dotyczących życia rodzinnego i wspólnego spędzania czasu podczas pikników rodzinnych, a także odwiedzili wirtualnie najbardziej znane stadiony piłkarskie świata. Podczas zajęć przyrodniczych obserwowali wiosenną przyrodę lasów i łąk oraz poznawali różnorodne krajobrazy Polski. Z okazji Dnia Dziecka odbyli również serię wirtualnych podróży do niezwykłych miejsc na świecie.

Klasy 2

W klasopracowni Laboratoria Przyszłości uczniowie klas drugich realizowali zajęcia przyrodnicze i geograficzne. W kwietniu poznawali budowę Układu Słonecznego, wygląd Słońca i planet oraz oglądali materiały przedstawiające lądowanie człowieka na Księżycu. W tym samym miesiącu odbyli podróż po wyspach świata, takich jak Islandia i Madagaskar, poznając ich krajobrazy oraz budowę wulkanów. W czerwcu zgłębiali temat lasów świata, sposobów gospodarowania zasobami leśnymi oraz różnorodności roślin kwitnących na łąkach.

Klasy 3

Uczniowie klasy 3a poznawali muzykę i instrumenty charakterystyczne dla różnych regionów świata, obserwowali warunki nauki w szkołach funkcjonujących w odmiennych środowiskach oraz poznawali krajobrazy górskie i zwierzęta zamieszkujące tereny wysokogórskie.

Klasa 3b wykorzystywała okulary ClassVR podczas zajęć poświęconych ochronie środowiska i geografii. Uczniowie poznawali problem niszczenia raf koralowych oraz sposoby ich ochrony, analizowali przyczyny wymierania gatunków zwierząt i metody ochrony zagrożonych organizmów. Podczas zajęć dotyczących Wandy Rutkiewicz odbyli wirtualną

wyprawę w najwyższe góry świata, poznając jednocześnie zasady bezpieczeństwa podczas górskich ekspedycji.

Zajęcia plastyczne

W ramach lekcji plastyki uczniowie różnych klas wykorzystywali technologię VR do poznawania architektury, rzeźby i historii sztuki.

- Klasy czwarte zwiedzały wirtualne obiekty architektoniczne, analizując ich funkcje i cechy charakterystyczne, a następnie wykonywały szkice wybranych budowli. Poza tym poznawały funkcje rzeźby w przestrzeni wirtualnej, tworząc własne formy przestrzenne z papieru.
- Klasy piąte realizowały projekty inspirowane twórczością Anisha Kapoora, poznając współczesną rzeźbę i tworząc własne kompozycje przestrzenne.
- Klasy szóste odbyły wirtualne spacer po ogrodach barokowych i klasycystycznych, projektując następnie własne założenia ogrodowe.
- Klasy siódme poznawały kanony przedstawiania człowieka w sztuce na przestrzeni epok, wykonując studia postaci i analizując proporcje ciała ludzkiego.

Historia

Na lekcjach historii okulary VR umożliwiły uczniom lepsze poznanie wydarzeń historycznych poprzez immersyjne doświadczenia edukacyjne.

Klasy szóste podczas zajęć poświęconych powstaniu Stanów Zjednoczonych Ameryki poznawały przebieg rewolucji amerykańskiej, miejsca związane z wojną o niepodległość oraz sylwetki osób walczących o wolność młodego państwa.

Klasy siódme uczestniczyły w zajęciach dotyczących I wojny światowej. Dzięki materiałom VR uczniowie mogli zobaczyć warunki panujące w okopach podczas Bitwy nad Sommą oraz poznać codzienne życie żołnierzy na froncie.

Klasy ósme realizowały temat związany z rywalizacją Stanów Zjednoczonych i ZSRS. Materiały VR pozwoliły uczniom poznać historię Muru Berlińskiego, realia życia po obu stronach podzielonych Niemiec oraz znaczenie wydarzeń związanych z zakończeniem zimnej wojny.

Wiedza o społeczeństwie

Podczas lekcji wiedzy o społeczeństwie uczniowie klas ósmych poznawali zasady funkcjonowania państwa demokratycznego. Dzięki materiałom VR dotyczącym procesu wyborczego w Stanach Zjednoczonych mogli prześledzić przebieg wyborów, poznać rolę instytucji państwowych oraz zrozumieć znaczenie aktywności obywatelskiej w demokracji.

Edukacja zdrowotna

Odpowiedź na pytanie : „Jak pracuje mózg nastolatka w okresie dojrzewania?” znaleźli uczniowie klas szóstych podczas zajęć z edukacji zdrowotnej. Dzięki nowoczesnej technologii i okularom VR odkryli jakie zmiany zachodzą w mózgu nastolatków. Uczniowie

doszli do wniosku, że strumień świadomości recenzuje wydarzenia minionego dnia, a przyzwyczajeni do szkolnej wykładni myślenia – świadomego, racjonalnego i logicznego – mają niekiedy problem z zaakceptowaniem nieobliczalnej natury mózgu.

Kolejny ciekawy temat realizowany na zajęciach edukacji zdrowotnej, tym razem w klasie V to temat : „Skąd się biorą dziury ozonowe? Jaki wpływ ma na nas globalne ocieplenie?.” Po przeprowadzonej lekcji w trójwymiarze uczniowie mają świadomość, że nawet chmury burzowe typu cumulonimbus mają duże znaczenie w procesie powstawania ozonu. Połączenie zagadnień z geografii, fizyki i biologii może być ciekawą lekcją z edukacji zdrowotnej. Dzięki takim zajęciom uczniowie mogą nie tylko zdobywać wiedzę ale także doświadczyć zupełnie nowej rozgrywki online, w nowy sposób oglądać filmy i seriale, podróżować w przestrzeni swojego domu czy spotykać się z przyjaciółmi oddalonymi od siebie o tysiące kilometrów.

Zajęcia z wychowawcą

Uczniowie klasy IVa w ramach szerzenia pozytywnych relacji klasowych budowania wzajemnego zaufania, empatii i współpracy między uczniami odbyli ciekawą lekcję z wychowawcą. Główny temat zajęć to: „ Budowanie pozytywnych relacji w klasie”. Do nagrania filmu i do montażu wykorzystano sprzęt zakupiony w ramach programu „Laboratoria Przyszłości”,

Podsumowanie

Wykorzystanie sprzętu zakupionego w ramach programu „Laboratoria Przyszłości” znacząco wzbogaciło proces edukacyjny w naszej szkole. Zastosowanie technologii VR umożliwiło uczniom zdobywanie wiedzy poprzez doświadczenie, rozwijanie wyobraźni przestrzennej, kompetencji cyfrowych oraz zainteresowań naukowych. Zajęcia realizowane z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cieszyły się dużym zainteresowaniem uczniów i stanowiły wartościowe uzupełnienie tradycyjnych metod nauczania.