

| NAZWA KLUBU | PROWADZĄCY | KLASY | OPIS | WYMAGANIA | TEMATY * kolejność może ulec zmianie |
|-----------------------|----------------------|-------|--|---------------------|---|
| MINDQUEST CLUB | Berivan Dikme | 1 - 8 | <p>Klub MindQuest jest przeznaczony dla uczniów, którzy lubią bawić się, uczyć i myśleć kreatywnie. Poprzez różnorodne gry planszowe i karciane dzieci rozwijają: myślenie strategiczne i rozwiązywanie problemów, rozumowanie matematyczne i logiczne, pracę zespołową, komunikację i umiejętności społeczne, cierpliwość, odporność psychiczną, ducha sportowego, kreatywność i wyobraźnię (poprzez opowiadanie historii i projektowanie gier na zamówienie).</p> <p>To klub, w którym młodszy i starsi uczniowie mogą współpracować, rywalizować, a co najważniejsze — uczyć się i dobrze bawić</p> | ----- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie, zasady fair play, działania zespołowe 2. Klasyka w nowej odsłonie – odkrywanie szachów, warcabów i kółka i krzyżyka z zabawnymi zwrotami akcji 3. Mistrzowie pamięci 4. Dice Adventures – Rachunek prawdopodobieństwa i strategia. 5. Matematyka w grach – nauka arytmetyki poprzez zabawę 6. Strategia w centrum uwagi I – Gry kooperacyjne 7. Strategia w centrum uwagi II – Gry rywalizacyjne 8. Gry komunikacyjne – zgadywanie, opisywanie, opowiadanie historii 9. Wyzwanie rozwiązywania problemów – gry logiczne i logiczne 10. Szybkość i refleks – gry rozwijające szybką reakcję 11. Dzień Turniejowy I – Mini turniej w grupach mieszanych 12. Zaprojektuj własną grę I – Burza mózgów i tworzenie prototypów 13. Zaprojektuj własną grę II – testowanie i ulepszanie gier stworzonych przez uczniów 14. Dzień II Turnieju – Finały i mecze mistrzowskie 15. Wielki finał i refleksja – dzielenie się doświadczeniami, świętowanie zwycięzców, wręczanie certyfikatów |
| SIGMA SQUAD | Teresa Łepke | 5 - 8 | <p>The Sigma Squad jest przeznaczony dla uczniów wykazujących duże zainteresowanie i talent do matematyki, którzy chcą pogłębić swoją wiedzę, rzucić sobie wyzwanie i przygotować się do konkursów matematycznych (np. Math Kangaroo, ALFIK, Memoriał Urszuli Marciniak).</p> | ołówki/ długopis | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudoku 2. Nonogramy 3. Gry logiczne 4. Solving word problems - KONKURS KURATORYJNY 5. Solving word problems - KONKURS KURATORYJNY 6. Solving word problems - KONKURS KURATORYJNY 7. Rozwiązywanie zadań tekstowych – ALFIK 8. Rozwiązywanie zadań tekstowych – ALFIK 9. Rozwiązywanie zadań tekstowych – ALFIK 10. Rozwiązywanie zadań tekstowych – ALFIK 11. Rozwiązywanie zagadek matematycznych. 12. Rozwiązywanie zagadek matematycznych. 13. Rozwiązywanie łamigłówek matematycznych. 14. Rozwiązywanie krzyżówek liczbowych. 15. Rozwiązywanie zadań tekstowych składających się z wielu kroków. |

| | | | | | |
|----------------------------------|---------------------------------|-------|--|--|---|
| MISSION: MATHPOSSIBLE | Teresa Łeppek | 3 - 6 | Ten klub jest dedykowany uczniom, którzy chcą wrócić na właściwe tory i poprawić swoje umiejętności matematyczne. Każde zajęcia to trening dla Twojego umysłu: rozgrzemy się zabawnymi grami matematycznymi, przećwiczymy kluczowe umiejętności, takie jak ułamki, liczby dziesiętne i zadania tekstowe, a także zmierzmy się z wyzwaniami, biorąc udział w sztafetach matematycznych i wyścigach logicznych. | ołówek/ długopis | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zabawa liczbami 2. Ćwiczenie obliczeń na różne sposoby 3. Długie operacje 4. Kolejność operacji 5. Zrozumienie ułamków 6. Rozwiązywanie problemów tekstowych za pomocą obrazków 7. Wykorzystanie obrazków w zadaniach tekstowych z ułamkami 8. Zrozumienie liczb dziesiętnych 9. Używanie obrazków w zadaniach tekstowych dotyczących liczb dziesiętnych 10. Gry geometryczne 11. Rozwiązywanie problemów związanych z geometrią 12. Rozwiązywanie problemów tekstowych 13. Rozwiązywanie problemów tekstowych 14. Rozwiązywanie problemów tekstowych 15. Rozwiązywanie problemów tekstowych |
| ATOMIC MINDS | Teresa Łeppek | 7 - 8 | Klub chemiczny dla ciekawskich uczniów, którzy chcą stać się prawdziwymi naukowcami! To miejsce, w którym można poznać chemię w praktyce – nie tylko czytając o niej, ale także obserwując eksperymenty, grając w interaktywne gry i poznając prawdziwą naukę stojącą za codziennymi sprawami. Każda sesja to mnóstwo zabawy i odkryć, opartych na fascynujących tematach, takich jak struktura atomów, tajemnica wody i reakcje chemiczne. Będziemy pracować ze szkłem laboratoryjnym, nauczymy się, jak zachować bezpieczeństwo jak prawdziwi chemicy i przekształcimy wielkie naukowe idee w ciekawe zajęcia. | ----- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zasady bezpieczeństwa w laboratorium 2. Szkło laboratoryjne 3. Szkło laboratoryjne – gry 4. Właściwości chemiczne i fizyczne 5. Zmiany chemiczne i fizyczne 6. Obserwacje kontra wnioski 7. Elementy i symbole 8. Elementy i symbole w grach 9. Struktura atomów 10. Tworzenie atomu 11. Struktura atomów – gry 12. Rozwiązania 13. Woda 14. Eksperymenty z wodą 15. Eksperymenty z roztworami |
| MULTISPORT CLUB | Sebastian Kapeliński | 3 - 8 | Klub przeznaczony jest dla uczniów, którzy chcą rozwijać ogólną sprawność fizyczną (szybkość, siłę, zwinność, wytrzymałość). Klub obejmuje zapoznanie dzieci z różnymi dyscyplinami sportowymi poprzez zabawę, promowanie aktywnego stylu życia i budowanie pozytywnych relacji rówieśniczych poprzez wspólne aktywności, a także wzmocnienie współpracy, rywalizacji fair play i pewności siebie. | strój sportowy + obuwie sportowe | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gry integracyjne i sprawnościowe 2. Mini piłka nożna – podstawy podań i dryblingu 3. Zbiak i jego odmiany 4. Koszykówka – podania, drybling, rzuty 5. Tor przeszkód – sprawność i odwaga 6. Unihokej – podstawowe zasady i mini mecze 7. Uproszczona piłka ręczna – ćwiczenie podań, rzuty do bramki 8. Wyzwania lekkoatletyczne – skoki, biegi, rzuty 9. Mini piłka nożna – doskonalenie umiejętności taktycznych 10. Koszykówka – doskonalenie umiejętności taktycznych 11. Styl Ninja – ćwiczenia biegowe i z przeszkodami 12. Ćwiczenia ogólnorozwojowe całego ciała 13. Dodgeball – doskonalenie znanych zasad i technik 14. Misje sportowe – rozwijanie umiejętności pracy zespołowej 15. Turniej multisportowy – podsumowanie cyklu |

| | | | | | |
|-----------------------------------|------------------------------|----------------|---|--|---|
| SHORIN-RYU KARATE CLUB | Radostaw Nehring | 1 - 5 | Klub Karate Shorin-Ryu oferuje uczniom możliwość nauki tradycyjnego karate z Okinawy, kładąc nacisk na dyscyplinę, szacunek i pewność siebie. Dzięki regularnym ćwiczeniom uczniowie poprawią swoją siłę, koordynację i koncentrację, ucząc się technik samoobrony i kata. Klub podzielony jest na dwie grupy: początkujących, którzy zaczynają od podstaw, oraz zaawansowanych, którzy kontynuują rozwijanie swoich umiejętności. | Od uczniów z grupy zaawansowanej mile oczekiwane karategi (strój do Karate) i pas zgodnie z posiadanym stopniem kyu. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kihon waza dai ichi 2. Kihon waza dai ni 3. Fukyugata ichi 4. Fukyugata ni 5. Naihanchi schodan 6. Fukyugata ichi bunkai 7. Fukyugata ni bunkai 8. Naihanchi schodan bunkai 9. Fukyugata ichi kata kumiwaza 10. Fukyugata ni kata kumiwaza 11. Naihanchi schodan kata oyo 12. Pinan shodan 13. Pinan nidan 14. Powtórzenie wiadomości 15. Exam. |
| CHESS CLUB | Mirosław Makaruk | 1 – 8 | <i>Chess club</i> inspiruje do ciekawości i wyrażania siebie poprzez grę w szachy. Otwarty zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy, klub pomaga uczniom rozwijać logiczne myślenie, kreatywność, koncentrację, umiejętność pracy zespołowej oraz pewność siebie. Podczas ciekawych i angażujących zajęć dzieci rozwijają umiejętności szachowe, poznają międzynarodowy język szachów i czerpią satysfakcję z rozgrywania strategicznych partii — wszystko to w przyjaznym środowisku. | ----- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do zasad i struktury zajęć 2. Nauka zasad szachowej etykiety 3. Zrozumienie zasad turniejów szachowych 4. Wartość figur i wykorzystanie tej wiedzy w taktyce 5. Roszada krótka i długa 6. Związanie (pin) 7. „Widelki” szachowe 8. Nauka poprawnego rozgrywania otwarć 9. Otwarcia z użyciem pionów i hetmana 10. Otwarcia z użyciem skoczków 11. Matowanie dwoma wieżami 12. Matowanie wieżą i hetmanem 13. Matowanie wieżą i królem 14. „Mat szewski” 15. Gra w parach z użyciem zegara szachowego |
| STEAM CLUB | Iza Tereszkiewicz | 3 - 5 6 - 8 | Chcesz, aby Twoje dziecko zgłębiało przyszłość technologii, dobrze się przy tym bawiąc? Klub <i>STEAM</i> to idealne miejsce! Uczniowie zanurzą się w świat kodowania i programowania — razem: będziemy tworzyć proste gry komputerowe za pomocą darmowych narzędzi online; uczyć się projektowania animacji i interaktywnych historii; poznawać podstawy robotyki poprzez wirtualne symulacje; rozwiązywać zabawne łamigłówki i wyzwania, które rozwijają logiczne myślenie. Dzięki tym zajęciom dzieci nie tylko zdobędą cenne umiejętności na przyszłość, ale także rozwiną umiejętność pracy zespołowej, rozwiązywania problemów i pewność siebie. Zajęcia odbywają się w dwóch grupach – dostosowane do wieku uczestników. | ciekawość i kreatywność | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do kodowania 2. Projektowanie gier i animacji 3. Odkrywanie robotyki 4. Kreatywna sztuka cyfrowa 5. Zabawne wyzwania inżynierskie 6. Nauka poprzez eksperymenty 7. Działania związane z rozwiązywaniem problemów 8. Budowanie z materiałów pochodzących z recyklingu 9. Technologia w życiu codziennym 10. Projekty Design Thinking 11. Matematyka w ruchu – łamigłówki i gry 12. Proste obwody i elektryczność 13. Zajęcia z zakresu kosmosu i astronomii 14. Wynalazcy i wynalazki 15. Projekty zespołowe i prezentacje |

**CORRECTIVE
GYMNASTICS****Sebastian
Kapeliński**

1 - 8

Zajęcia mają na celu wspieranie harmonijnego rozwoju fizycznego dzieci poprzez połączenie ruchu, zabawy i ukierunkowanych ćwiczeń. Uczestnicy nauczą się przyjmować i utrzymywać prawidłową postawę ciała, zarówno podczas aktywności, jak i w życiu codziennym. Poprzez angażujące ćwiczenia rozwiną umiejętności zapobiegania wadom postawy i wzmocnią kluczowe grupy mięśni odpowiedzialne za stabilność i prawidłowe ustawienie ciała. Zdobędą również praktyczną wiedzę na temat ćwiczeń ogólnorozwojowych i korekcyjnych, co pomoże im wyrobić zdrowe nawyki ruchowe, wspierające długotrwałe dobre samopoczucie. Idealne do rozwijania równowagi, koordynacji i świadomości ciała w przyjaznym, odpowiednim do wieku otoczeniu.

wygodny/
sportowy strój

1. Zapoznanie z nazewnictwem i istotą pozycji wyjściowych do ćwiczeń.
2. Ćwiczenia oddechowe i rozciągające.
3. Ćwiczenia wzmacniające mięśnie brzucha, grzbietu oraz pośladkowe.
4. Nauka przyjmowania prawidłowej postawy ciała w formie zabaw i aktywności ruchowych.
5. Ćwiczenia stóp - zapobieganie płaskostopiu.
6. Zwinnościowe tory przeszkód z uwzględnieniem ćwiczeń równoważnych.
7. Nauka prawidłowego oddechu przy wykonywaniu ćwiczeń i codziennych czynności.
8. Ćwiczenia zwiększające ruchomość kręgosłupa.
9. Korekcja ustawienia barków i głowy.
10. Zabawy i ćwiczenia równoważne dla poprawy koordynacji.
11. Ćwiczenia ogólnorozwojowe mające na celu harmonijny rozwój.
12. Ćwiczenia utrwalające nawyk prawidłowej postawy.
13. Ćwiczenia elongacyjne i antygravitacyjne.
14. Zestaw ćwiczeń korekcyjnych w formie obwodowej i stacyjnej.
15. Doskonalenie kształtowania odruchu prawidłowej postawy.

**VOLUNTEERING
CLUB****Małgorzata
Macierzanka**

4 - 8

Volunteering club pomaga uczniom rozwijać empatię, motywację i radość z pomagania innym. Członkowie będą uczestniczyć w różnorodnych inicjatywach, w tym: Wspieranie wydarzeń szkolnych; Organizowanie akcji zbierania funduszy na rzecz wybranych organizacji charytatywnych; Odwiedzanie miejsc takich jak schroniska dla zwierząt czy domy seniora
·Prowadzenie corocznej akcji charytatywnej z okazji świąt Bożego Narodzenia, Planowanie charytatywnego wydarzenia sportowego na wiosnę. W miarę możliwości będziemy również współpracować z lokalną agencją wolontariatu „Wolontariat Gdańsk”. Klub spotyka się co tydzień przez godzinę. Raz w miesiącu uczniowie mogą uczestniczyć w wizytach poza szkołą, które mogą odbywać się w godzinach szkolnych, po godzinie 16:00 lub sporadycznie w weekendy. Te dodatkowe zajęcia są opcjonalne i zawsze wymagają zgody rodziców. Aktywny udział będzie nagradzany punktami na świadectwie szkolnym.

1. Badanie możliwości wolontariatu w szkole i poza nią
2. Opracowywanie harmonogramu planowanych wydarzeń i inicjatyw
3. VWizyta/warsztaty wspólnie z “Wolontariat Gdańsk”
4. Wsparcie wydarzenia szkolnego dla klasy 1
5. Badania lokalnych organizacji charytatywnych i projektowanie wydarzeń charytatywnych
6. Organizacja imprezy charytatywnej
7. Zorganizowanie imprezy charytatywnej w szkole
8. Wizyta w organizacji charytatywnej/schronisku
9. Planowanie corocznej akcji charytatywnej na Boże Narodzenie
10. Organizacja maratonu pisania listów o prawach człowieka
11. Maraton Pisania o Prawach Człowieka
12. Wizyta/warsztat w lokalnym centrum Amenty International
13. Finał charytatywnej akcji świątecznej
14. Rękodzieło/pieczenie na cele charytatywne
15. Rynek szkolny

| | | | | | |
|---|------------------------------|--------------|--|---|--|
| <p>¡VAMOS DELE!</p> | <p>Juan Hernandez</p> | <p>5 - 8</p> | <p><i>¡Vamos DELE!</i> to klub dla zaawansowanych studentów przygotowujących się do egzaminów DELE (Dyplomy Języka Hiszpańskiego jako Języka Obcego). Dzięki ustrukturyzowanym zadaniom, arkuszom ćwiczeń i interaktywnym aktywnościom, studenci rozwiną umiejętności językowe niezbędne do osiągnięcia sukcesu – w tym czytanie, pisanie, słuchanie i mówienie. Celem klubu jest budowanie pewności siebie przed egzaminami, doskonalenie gramatyki i słownictwa oraz doskonalenie komunikacji w kontekście akademickim i życiowym. Wszystkie zajęcia są zgodne z formatami egzaminów DELE (A2–B1).</p> | <p>Polecany uczniom mającym solidne podstawy z języka hiszpańskiego (poziom CEFR A2+ lub wyższy).</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. DELE: Na czym to polega? – format egzaminu i umiejętności 2. Część 1 – pytania i odpowiedzi osobiste 3. Część 2 – mówienie – opisywanie zdjęć i wyrażanie opinii 4. Pisanie e-maili – zadania formalne i nieformalne 5. Opowiadania – ćwiczenia w pisaniu narracji 6. Strategie słuchania – rozumienie dialogów 7. Wzmocnienie słownictwa – popularne tematy egzaminacyjne 8. Klinika gramatyczna – czasy w kontekście 9. Gry fabularne – symulacje codziennych sytuacji 10. Tematy kulturowe – najważniejsze fakty i porównania 11. Opisywanie doświadczeń – użycie czasów przeszłych 12. Wyrażanie opinii – przydatne zwroty i łączniki 13. Czytanie ze zrozumieniem – teksty w stylu egzaminacyjnym 14. Próbnny test ustny – ćwiczenia w parach lub grupach 15. Dzień egzaminu DELE Mini – praktyka w warunkach rzeczywistych |
| <p>¡VIVA ESPAÑOL!</p> | <p>Juan Hernandez</p> | <p>1 - 8</p> | <p><i>¡Viva español!</i> to przyjemna i angażująca okazja dla uczniów, aby zgłębiać język i kulturę hiszpańską poza murami szkoły. Poprzez gry, piosenki, prace plastyczne i interaktywne zajęcia, uczniowie ćwiczą podstawowe słownictwo i wyrażenia hiszpańskie, a jednocześnie poznają tradycje, muzykę, jedzenie i święta krajów hiszpańskojęzycznych. Klub rozwija ciekawość, kreatywność i docenianie kultury w pozytywnym i wspierającym środowisku.</p> | <p>-----</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. ¡Hola! Me llamo... – powitania, przedstawienia, przełamanie lodów 2. Hiszpańskie wibracje muzyczne – piosenki i słownictwo 3. Let's Play! – gry i wyzwania językowe 4. Mój świat po hiszpańsku – rodzina, szkoła, zwierzęta 5. Tacos i Tapas – słownictwo i kultura kulinarna 6. Zgadnij kraj – świat hiszpańskojęzyczny 7. Cyfrowy hiszpański – zabawne aplikacje i gry online 8. Kolory i emocje – wyrażanie uczuć 9. Stwórz własny komiks – opowiadanie historii po hiszpańsku 10. Liczby i daty – poprzez gry i zagadki 11. Czas na film – krótkie klipy sprawdzające rozumienie tekstu 12. Jaka jest pogoda? – miniprojekty o porach roku 13. Fiesta Festiwalowa – święta i tradycje 14. Sztuka i rzemiosło w języku hiszpańskim – zgodnie z instrukcjami 15. ¡Vamos a hablar! – Kręgi konwersacyjne dla wszystkich poziomów |
| <p>THROUGH THE LENS (PHOTO CLUB)</p> | <p>Berivan Dikme</p> | <p>4 - 8</p> | <p><i>Through the lens</i> to idealny klub dla uczniów, którzy uwielbiają uwieczniać otaczający ich świat! Korzystając z tabletów, telefonów lub szkolnych iPadów, uczniowie zgłębią podstawy fotografii, nauczą się kadrować świetne ujęcia i wyrażać siebie poprzez wizualne opowiadanie historii. Nie potrzeba profesjonalnego aparatu — wystarczy ciekawość i kreatywność. Idealne dla młodych artystów, miłośników przyrody i przyszłych twórców treści.</p> | <p>telefon/aparat</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Co sprawia, że zdjęcie jest świetne? 2. Selfie Art – kreatywne i ekspresyjne autoportrety 3. Polowanie na naturę – fotografowanie na zewnątrz 4. Wyzwanie Czarno-Białe – opowiadanie historii bez koloru 5. Fotopuzzle – zrób zbliżenia i zgadnij, co przedstawiają 6. Światło i cień – zabawa światłem naturalnym 7. Color Splash – wyszukiwanie motywów kolorystycznych 8. Wzory na co dzień – dostrzeganie linii i symetrii 9. Zdjęcia akcji – uchwycenie ruchu w akcji 10. Zabawa martwą naturą – układanie i fotografowanie obiektów 11. Podpisy do zdjęć – pisanie kreatywnych podpisów do zdjęć 12. Dzień Portretów – robienie zdjęć znajomym 13. Podstawy edycji 14. Dzień Galerii – tworzenie wystawy zdjęć klasowych |

LITTLE CHEFS**Joanna
Stachowiak**

1 - 6

Little chefs to klub praktyczny, w którym uczniowie odkrywają radość gotowania w zabawny i bezpieczny sposób – bez potrzeby używania wyszukanego sprzętu! Używając prostych narzędzi i codziennych składników, uczniowie nauczą się podstawowych umiejętności kulinarnych, poznają dania kuchni międzynarodowej i wyrażą swoją kreatywność poprzez jedzenie. Liczy się praca zespołowa, próbowanie nowych rzeczy i dobra zabawa w kuchni. Idealne dla ciekawych świata młodych kucharzy i odkrywców kulinarnych

1. Moja pierwsza kanapka – łatwy przepis bez pieczenia
2. Sałatka owocowa – tworzenie sałatek z owocami
3. Dookoła świata: Dzień Włocha – zimna sałatka makaronowa
4. Smaczne pasty – jak przygotować proste dipy i pasty do kanapek
5. Jadalne twarze – dekorowanie ciastek ryżowych lub tostów
6. Desery bez pieczenia – ciasteczka, jogurt, czekolada
7. Czas na Smoothie – mieszanie owoców i warzyw
8. Zdrowe przekąski – tworzenie zbilansowanych talerzy przekąsek
9. Jedzenie i kultura – miniprojekty o kuchni świata
10. Moja książka kucharska
11. Ciasto naleśnikowe
12. Świat zup
13. Gofry
14. Kanapki dla każdego
15. Mini MasterChef – prosty i bezpieczny „konkurs kulinarny

DANCE MIX**Anna
Kozłowska**

1 - 6

Dance Mix to dynamiczne zajęcia taneczne, które łączą w sobie różnorodne style tańca – od tańca współczesnego, jazzu i hip-hopu, po elementy tańca towarzyskiego, improwizacji ruchowej oraz fitnessu Zumba. Ta różnorodność pozwala dzieciom poznawać różne techniki, a jednocześnie rozwijać poczucie rytmu, koordynację i wyobraźnię ruchową. Zajęcia zachęcają także do wyrażania emocji, twórczych eksperymentów z ruchem oraz pracy zespołowej. Instruktor dostosowuje ćwiczenia do wieku i możliwości każdej grupy.

1. 1. Taniec zwierząt – dzieci naśladują ruchy różnych zwierząt, rozwijając wyobraźnię ruchową i rytm.
2. 2. Kolorowe kroki – ruchy inspirowane różnymi kolorami i ich charakterem.
3. 3. Podróż dookoła świata – poznawanie podstawowych kroków tańców z różnych krajów.
4. 4. Rytm natury – taniec inspirowany dźwiękami przyrody: deszcz, wiatr, fale.
5. 5. Superbohaterowie w ruchu – tworzenie tanecznych historii ulubionych bohaterów.
6. 6. Taniec w rytmie instrumentów – improwizacja do różnych instrumentów.
7. 7. Zabawa lustrzana – naśladowanie ruchów partnera, ćwiczenie synchronizacji.
8. 8. Taniec bajkowy – interpretacja ruchowa postaci i scen z bajek.
9. 9. Taniec sportowy – łączenie elementów gimnastyki z prostymi układami tanecznymi.
10. 10. Cyrk w tańcu – zabawy równowagi, skoki i figury cyrkowe w formie zabawy.
11. 11. Taniec z rekwizytem – wstążki, chusty, piłki – rozwijanie kreatywności i koordynacji.
12. 12. Taniec emocji – wyrażanie radości, smutku, złości przez ruch i mimikę.
13. 13. Taniec w kręgu – gry taneczne w grupie, integracja i nauka współpracy.
14. 14. Taniec rytmiczny z chustami – ćwiczenie płynności ruchów i rytmu przy kolorowych chustach.
15. 15. Taniec zwrotów i piruetów – proste figury obrotowe, rozwijanie równowagi i koordynacji.

EXPEDITION TO CREATIVITY

Aleksandra
Sulich

1 - 6

Poprzez różnorodne działania z wykorzystaniem różnorodnych materiałów, doświadczymy, jak stworzyć coś interesującego. Nie interesuje nas samo dzieło, ale to, jak twórczość zmienia nas i nasz sposób myślenia.

wyobrażenia

1. Zmieniacze kształtów – Twórz sztukę poprzez wycinanie, układanie i przekształcanie nietypowych kształtów (kolaż papierowy, tektura, pianka, skrawki tkanin).
2. Alchemia kolorów – eksperymentuj z mieszaniami farb, barwników spożywczych i naturalnych barwników (takich jak kurkuma czy sok z buraków), aby tworzyć „nowe” odcienie.
3. Poszukiwanie faktur – Zbierz faktury (liście, piasek, folię bąbelkową, tkaniny) i pocieraj, stempluj lub drukuj, aby stworzyć dzieło sztuki.
4. Grafika warsztatowa: druki na liściach, druk na piance, druk ręczny.
5. Rzeźby ze znalezionych przedmiotów – Twórz trójwymiarowe konstrukcje z przedmiotów poddanych recyklingowi (butelek, nakrętek, pudełek, drutu).
6. Rzeźby ze znalezionych przedmiotów – Twórz trójwymiarowe konstrukcje z przedmiotów poddanych recyklingowi (butelek, nakrętek, pudełek, drutu).
7. Rysowanie do góry nogami – Narysuj lub namaluj znane przedmioty odwrócone do góry nogami, aby pobudzić nowe perspektywy.
8. Monster Makers – wymyślaj i rysuj nowe stworzenia
9. Dixit Story – opowieść grupowa z różnymi wariantami.
10. Kolaż marzeń – Użyj wycinków z magazynów, papieru lub tkaniny, aby zaprojektować świat marzeń lub przyszłe wynalazki.
11. Rysunek słowny – tworzenie obrazu za pomocą słów.
12. Muzyka jako sztuka – słuchaj różnych rodzajów muzyki i używaj farb/pasteli, aby „narysować” to, co czujesz.
13. Wspólne murale: dzieci wnoszą różne style
14. Kolaż i asamblaż: papier warstwowy, tkanina lub sztuka z recyklingu.
15. Zabawa dźwiękiem i ruchem – opowiedz historię, używając wyłącznie dźwięków i ruchów ciała.

| | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-------|--|----------|---|
| SŁOWO W AKCJI | Aleksandra Kotlewska | 4 - 8 | <p>Chcesz pewnie i swobodnie podejść do egzaminu ósmoklasisty? Dołącz do naszego klubu, gdzie słowo nabiera mocy, a pisanie staje się przyjemnością!</p> <p>Na zajęciach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nauczysz się pisać różne formy wypowiedzi w języku polskim: zaproszenie, ogłoszenie, przemówienie, rozprawkę, opowiadanie, • odkryjesz, jak wzbogacać słownictwo i sprawić, by Twoje teksty były ciekawe i pełne życia; • połączysz naukę z zabawą – bo dobre pomysły rodzą się w przyjaznej atmosferze! <p>Przyjdź, rozwiń swoje umiejętności i pokaż, że słowo może być Twoją supermocą!</p> | długopis | <ol style="list-style-type: none"> 1. Magiczne zaproszenia – jak napisać zaproszenie, które zachęci każdego. 2. Ogłoszenia, które zwracają uwagę – sztuka krótkiej formy. 3. Moc słów w przemówieniu – jak przekonać i poruszyć innych. 4. Rozprawka – za i przeciw – argumentacja krok po kroku. 5. Tworzymy ciekawe opowiadania – od pomysłu do fabuły. 6. Opis miejsca i osoby – jak malować słowami obrazy. 7. Słowne sztuczki – synonimy, epitety i porównania. 8. Pisanie z emocją – jak sprawić, by tekst poruszał czytelnika. 9. Zakończenie, które zostaje w pamięci – sztuka pointy. 10. Ćwiczenia na bogate słownictwo – gry językowe i zabawy. 11. Historie z życia wzięte – opowiadanie o własnych doświadczeniach. 12. Jak unikać błędów językowych – najczęstsze pułapki egzaminacyjne. 13. Tworzenie dialogów – naturalna rozmowa na papierze. 14. Kreatywne ćwiczenia z czasu i perspektywy – opowieść z różnych punktów widzenia. 15. Symulacja egzaminu – piszemy pod presją czasu, ale na luzie. |
| IT STEP ACADEMY JUNIOR | Alla Krylova | 1 - 4 | <p><i>Akademia IT Step Jr.</i> to kreatywne i pełne zabawy wprowadzenie do świata technologii, zaprojektowane specjalnie dla młodszych uczniów. Poprzez angażujące, praktyczne projekty, uczniowie odkryją:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawy modelowania 3D z wykorzystaniem LeoCAD • Kreatywność cyfrowa z wykorzystaniem programu Paint 3D, fotografii i treści w stylu YouTube • Projektowanie gier i animacja w Scratch • Zabawa z narzędziami AI i inteligentną technologią <p>Uczniowie rozwiną logiczne myślenie, kreatywność i pewność siebie w korzystaniu z technologii cyfrowych — a wszystko to podczas świetnej zabawy i wspólnej pracy nad fascynującymi projektami technologicznymi.</p> | ----- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do komputerów, symulacja klawiatury 2. Konto Google 3. Canva 4. Modelowanie świata 3D 5. Fotografia i YouTube 6. Zadrapanie, 7. Maluj 3D, 8. Sztuczna inteligencja 9. Minecraft 10. Kodowanie w grach |

**IT STEP
ACADEMY
PRO**

**Alla
Krylova**

5 - 8

Akademia IT Step Pro to praktyczny klub technologii i programowania dla studentów gotowych na głębsze zanurzenie się w cyfrowy świat. Uczestnicy rozwijają praktyczne umiejętności techniczne, pracując nad kreatywnymi projektami, takimi jak:

- Projektowanie stron internetowych w HTML i CSS
- Modelowanie i drukowanie 3D do zastosowań w świecie rzeczywistym
- Programowanie i rozwiązywanie problemów w Pythonie
- Tworzenie gier i projektowanie aplikacji mobilnych
- Edycja cyfrowa i kreatywność wizualna w PhotoLab

Ten klub pomaga uczniom myśleć jak programiści, twórcy i innowatorzy — wyposażając ich w praktyczne umiejętności przydatne w przyszłości technologii.

1. HTML
2. CSS
3. Modelowanie 3D
4. Pyton
5. Rozwój gier
6. Aplikacja mobilna
7. Fotolab
8. Gry programistyczne
9. Projektowanie stron internetowych
10. Sztuka cyfrowa

**FCE
ENGLISH
CAMBRIDGE**

**Edyta Caban -
Żywicka**

7 - 8

Ten klub jest przeznaczony dla studentów przygotowujących się do egzaminu Cambridge English: B2 First (FCE). Jako oficjalne centrum przygotowawcze Cambridge, oferujemy fachowe doradztwo i angażujące ćwiczenia we wszystkich kluczowych obszarach egzaminu: czytaniu, pisaniu, słuchaniu, mówieniu i stosowaniu języka angielskiego. Dzięki interaktywnym zajęciom, próbnym zadaniom i realistycznym strategiom egzaminacyjnym, studenci zdobędą umiejętności językowe i pewność siebie niezbędne do osiągnięcia sukcesu – zarówno na egzaminie, jak i po nim.

długopis

polecany
uczniom
mającym
solidne
podstawy z
języka
angielskiego

1. Wprowadzenie do FCE – format, umiejętności i punktacja
2. Mówienie część 1 - Pytania osobiste i ćwiczenie płynności
3. Mówienie Część 2 - Opisywanie i porównywanie zdjęć
4. Mówienie Część 3 -Mówienie – Strategie dyskusji zespołowej
5. Pisanie Część 1 - Struktura eseju i pisanie opinii
6. Pisanie Część 2 - Nieformalne e-maile i listy
7. Pisanie Część 3 – recenzje i artykuły
8. Użycie języka angielskiego – ćwiczenie transformacji słów kluczowych
9. Użycie języka angielskiego – wskazówki dotyczące luk otwartych i gramatyki
10. Strategie słuchania – przewidywanie i skupione słuchanie
11. Ćwiczenie ze słuchu – prawdziwy dźwięk w stylu egzaminu
12. Ćwiczenie czytania – wielokrotne dopasowywanie i teksty z lukami
13. Vocabulary Builder – popularne tematy i idiomy FCE
14. Zarządzanie czasem – efektywna praca pod presją
15. Dzień próbnego egzaminu – test symulowany z informacją zwrotną.

**E8 EXAM
BOOSTER –
ENGLISH FOR
GRADE 8
SUCCESS**

**Edyta Caban -
Żywicka**

8

E8 Exam Booster to skoncentrowany i praktyczny klub języka angielskiego dla uczniów klas 7–8, którzy chcą przygotować się do egzaminu ósmoklasisty. Dzięki interaktywnym zadaniom, ćwiczeniom w stylu egzaminacyjnym i wskazówkom strategicznym uczniowie poprawią swoje umiejętności czytania, słuchania, gramatyki, słownictwa i pisania – a jednocześnie wzmocnią swoją pewność siebie. Klub pomaga uczniom przejrzeć najważniejszy materiał, opanować formaty egzaminów i utrzymać motywację w przyjaznym środowisku.

długopis

1. Co zawiera egzamin E8? – Format, czas, punktacja
 2. Czytanie ze szczegółami – Ćwiczenia z krótkimi tekstami i artykułami
 3. Transformacje zdań – gramatyka i parafrazowanie
 4. Ćwiczenie słuchania – codzienne rozmowy i ogłoszenia
 5. Wielokrotny wybór – rozwiązywanie trudnych opcji
 6. Pisanie e-maili – formalnych i nieformalnych
 7. Pisanie notatek i wiadomości – krótka, jasna komunikacja
 8. Wzbogacenie słownictwa – szkoła, hobby, technologia, podróże
 9. Przydatne zwroty – do pisania, mówienia i rozumienia
 10. Tworzenie słów – używanie prefiksów i sufiksów
 11. Wyrażenia czasu – nadawanie sensu przeszłości, teraźniejszości i przyszłości
 12. Korekcja błędów – typowe błędy i jak je naprawić
 13. Gramatyka w użyciu – czas Present Perfect, czasy przeszłe, czasowniki modalne
 14. Porady dotyczące egzaminów – wskazówki, jak szybko czytać i mądrze odpowiadać
- Egzamin próbny – pełny test praktyczny z informacją zwrotną

**MUSIC
CLUB**

**Lindiwe
Vilakati**

1 - 3

Music Club dla młodszych uczniów To radosne wprowadzenie do świata muzyki dla młodszych uczniów. Klub koncentruje się na kreatywności, rytmie, ruchu i podstawach teorii muzyki – wszystko poprzez zabawne, angażujące zajęcia. Dzieci będą odkrywać dźwięki za pomocą głosu, ciała i prostych instrumentów, rozwijając jednocześnie koordynację, umiejętność słuchania i pewność siebie w muzyce. Idealne dla maluchów, które kochają ruch, śpiewanie i dobrą zabawę przy muzyce!

1. Odkrywczy rytmów
2. Odkrywczy rytmów
3. Mali autorzy piosenek
4. Mali autorzy piosenek
5. Przygoda ze światową muzyką
6. Przygoda ze światową muzyką
7. Muzyka i ruch
8. Muzyka i ruch
9. Detektywi dźwięku
10. Detektywi dźwięku
11. Mini Mistrzowie
12. Mini Mistrzowie
13. Muzyczna godzina opowieści
14. Muzyczna opowieść
15. „Gwiazdy i legendy rocka”

MUSIC CLUB**Lindiwe Vilakati**

4 - 7

Music club dla starszych uczniów to kreatywna przestrzeń, w której starsi uczniowie mogą pogłębiać swoją wiedzę muzyczną, dobrze się przy tym bawiąc. Klub koncentruje się na rozwijaniu kluczowych umiejętności, takich jak rytm, melodia i harmonia, a jednocześnie zachęca do wyrażania siebie, pracy zespołowej i pewności siebie poprzez występy. Uczniowie zgłębiają podstawy teorii muzyki, próbują grać na różnych instrumentach i wspólnie pracują nad grupowymi projektami muzycznymi. Idealny dla uczniów, którzy lubią muzykę i chcą zgłębiać ją w praktycznym, wspierającym środowisku.

1. Powitanie i przełamanie lodów
2. Melodia i śpiew
3. Rytm i perkusja
4. Wprowadzenie do instrumentów
5. Muzyka na całym świecie
6. Muzyka i ruch
7. Podstawy pisania piosenek
8. Technologia w muzyce
9. Wyzwania muzyczne
10. Tydzień prób
11. Ostatnie szlify
12. Pokaz muzyczny!
13. „Muzyczne opowiadanie historii”
14. „Broadway i musicale”
15. „Kompozytorzy na przestrzeni dziejów”

JOURNEY INTO POLISH: FIRST STEPS***Anna Gostomska**

1 - 8

To wspierający i pełen zabawy klub dla dzieci rozpoczynających przygodę z językiem polskim. Poprzez piosenki, opowiadania, gry i kreatywne zajęcia, uczniowie:

- Rozwijanie podstawowego słownictwa codziennego;
- Ćwicz umiejętność słuchania i mówienia w prostych rozmowach;
- Zyskaj pewność siebie w czytaniu i pisaniu krótkich słów;
- Poznaj polskie tradycje, pieśni i święta;
- Wzmocnij umiejętności społeczne i pracę zespołową w angażującym środowisku. Klub przeznaczony jest dla studentów zagranicznych lub uczniów powracających z zagranicy, którzy potrzebują dodatkowego wsparcia w opanowaniu języka polskiego jako drugiego języka.

- zeszyt A4 w linie,
- Piórniki z przyborami: długopis, ołówek, kredki, mazaki, nożyczki, klej, gumka, temperówka)-
- Segregator lub teczka (do zbierania kart pracy)

1. Cześć! Dzień dobry! – powitania, pożegnania, podstawowe zwroty grzecznościowe.
2. Jak masz na imię? – przedstawianie się, dane osobowe, czasownik być.
3. Alfabet i liczby 1–20 – literowanie, podawanie wieku, czasownik mieć.
4. Skąd jesteś? – miasta, państwa, gdzie mieszkasz?
5. Witamy w Polsce – miasta, rzeki, góry, zabytki.
6. Co to jest? – przedmioty w klasie, kolory, pytania co? i czy?
7. Poznaj moją szkołę – pomieszczenia i wyposażenie szkoły.
8. Ja i moja rodzina – członkowie rodziny, opis osób, zaimki dzierżawcze.
9. Kim jesteś? Kim chcesz zostać? – zawody, zainteresowania, czasownik interesować się.
10. Tydzień, miesiąc, rok – dni tygodnia, miesiące, pory roku, plan lekcji.
11. Kalendarz roku szkolnego – początek i koniec roku, ferie i wakacje.
12. Polskie święta i zwyczaje – najważniejsze święta i tradycje w Polsce.
13. Mój dzień – codzienne czynności w domu i w szkole.
14. Mój dom – pomieszczenia w domu, opis mieszkania i lokalizacja przedmiotów.
15. Liczę do 100 – liczebniki do 100, tabliczka mnożenia, czasowniki modalne.

POLISH PLUS***Iza
Tereszkiewicz**

1 - 8

Polish Plus to angażujący klub dla uczniów, którzy znają już podstawy języka polskiego i chcą się rozwijać. Poprzez ciekawe projekty, dyskusje, gry i kreatywne zadania, uczniowie:

- Rozszerz swoje słownictwo i gramatykę
- Ćwicz dłuższe rozmowy i opisy
- Popraw czytanie i pisanie pełnymi zdaniami
- Dowiedz się więcej o polskiej kulturze, geografii i tradycjach
- Zwiększ pewność siebie w posługiwaniu się językiem polskim w codziennych sytuacjach

Klub ten jest idealny dla studentów zagranicznych lub osób powracających, które są gotowe na kolejny krok w nauce języka polskiego.

- zeszyt A4 w linie,
- Piórniki z przyborami:
długopis,
ołówki, kredki,
mazaki, nożyczki,
klej, gumka,
temperówka)-
- Segregator lub
teczka (do zbierania kart pracy))

1. Porozmawiajmy! – zabawy w dialogi i odgrywanie ról
2. Mój tydzień – plan lekcji, zajęcia w szkole i po szkole
3. Wszystko o mnie – wygląd, cechy charakteru, zainteresowania
4. Na zakupach – ubrania, jedzenie, ceny, pieniądze
5. W zoo i w lesie – zwierzęta i przyroda
6. Zdrowo czy niezdrowo? – jedzenie, zdrowie i nawyki
7. Podróżujemy po Polsce – miasta, regiony, atrakcje turystyczne
8. Moja szkoła – przedmioty, nauczyciele, opinie
9. Czas wolny – hobby i sposoby spędzania czasu
10. Pogoda i pory roku – opisy pogody i ubioru
11. Polskie bajki – czytanie i omawianie prostych tekstów
12. Piszę list! – kartki, notatki, krótkie listy
13. Święta i tradycje – polskie i międzynarodowe obchody
14. Dawno, dawno temu – pierwsze kroki z czasem przeszłym
15. Tworzymy książeczkę – projekt językowy na zakończenie semestru

***DODATKOWY PFF**

Dla obcokrajowców lub Polaków powracających z zagranicy obowiązkowe są minimum 2 godziny w tygodniu.