

2. Typ projektu

PROJEKT OGÓLNOMIEJSKI

PROJEKT DZIELNICOWY

Uwagi do wnioskodawców:

Wnioskodawca może zgłosić jeden projekt ogólnomiejski i jeden projekt dzielnicowy – każdy na odrębnym formularzu.

3. W przypadku projektu dzielnicowego – nazwa dzielnicy, na terenie której ma być realizowany

Dzielnica: Wojska Polskiego numer działki: 397

Uwagi do wnioskodawców:

Pod pojęciem „dzielnicy” należy rozumieć jednostkę pomocniczą miasta Gliwice utworzoną na mocy uchwały Rady Miasta (a nie nazwy zwyczajowe). Nazwę i obszar jednostki pomocniczej należy sprawdzać pod adresem https://bip.gliwice.eu/samorzad/rady_dzielnic

4. Proponowana zwięzła nazwa projektu

Eksperymentuj na świeżym powietrzu!

Uwagi do wnioskodawców:

Nazwa projektu może ulec modyfikacji/doprecyzowaniu na etapie sporządzania list zadań, jeżeli w ocenie wydziałów/jednostek weryfikujących będzie to uzasadnione względami informacyjnymi.

5. Opis projektu

Na zielonym terenie wokół Przedszkola nr 5 chcemy stworzyć ogólnodostępny, edukacyjny Park Doświadczeń składający się z 11 interaktywnych i certyfikowanych urządzeń.

Wystarczy spojrzeć na bawiące się dzieci by zobaczyć, że zabawa to coś więcej niż chwile wypełnione radością. To również ważny trening wytrwałości, koncentracji i odwagi w pokonywaniu ograniczeń. Właśnie dlatego wierzymy, że nowoczesny plac zabaw dla dzieci może być idealnym miejscem do wspierania nauki i rozwijania kreatywności.

W skład placu zabaw, który proponuję wejść takie elementy czyja to twarz, koło optyczne z korbką, krzywe zwierciadła, peryskop, wielokrążek, film animowany, głuchy telefon, eko-kuchnia, eko-memory, panel sensoryczny oraz wir wodny. Każde urządzenie jest wyposażone w tabliczkę informacyjną z opisem działania danego eksponatu. Teren zielony zostanie również wyposażony w elementy małej architektury (ławeczki, kosze na śmieci oraz stojak rowerowy). Dodatkowo na terenie placu zabaw zostaną zamontowane urządzenia sprawnościowe oraz na kostce gra płaszczyznowa. Zapraszam do zapoznania się z wizualizacją urządzeń w załącznikach.

Uwagi do wnioskodawców:

1. Projekt musi być możliwy do wykonania w ciągu jednego roku budżetowego.
2. Należy doprecyzować miejsce, w którym projekt ma być realizowany.
3. Projekt ogólnomiejski musi dotyczyć zadania realizowanego na obszarze więcej niż jednej dzielnicy lub skierowanego do ogółu mieszkańców.
4. Projekty o charakterze inwestycyjnym i remontowym muszą dotyczyć nieruchomości będących własnością miasta Gliwice i pozostających w jego władaniu.
5. Pozostałe kryteria, jakie powinien spełniać projekt, zostały określone w Uchwale nr II/26/2018 Rady Miasta Gliwice z dnia 13 grudnia 2018 r. w sprawie Gliwickiego Budżetu Obywatelskiego.

6. Uzasadnienie potrzeby realizacji projektu (realizacja projektów powinna odpowiadać na zidentyfikowane potrzeby społeczne)

Celem projektu jest zachęcenie dzieci i młodzieży do mądrej zabawy na świeżym powietrzu. Wychodząc naprzeciw potrzebom integracji społecznej i coraz większym skutkom spędzania czasu młodzieży przed komputerami, chcielibyśmy stworzyć kreatywną, a przy tym innowacyjną przestrzeń zieloną nie tylko dla podopiecznych przedszkola, ale również dla wszystkich mieszkańców. Wybrane urządzenia mają za zadanie przekazywanie wiedzy poprzez zabawę, dzięki czemu dzieci i młodzież chętniej zgłębią tajniki nauki.

Przestrzeń stanie się nie tylko miejscem spotkań mieszkańców, ale również rodzinną atrakcją turystyczną miasta. Park Doświadczeń będzie dostosowany do osób w różnym wieku (od kilkulatek do seniorów) oraz do osób z niepełnosprawnością ruchową.

Aby użytkowanie Parku Doświadczeń było komfortowe, zadbamy o miejsca odpoczynku i porządek na terenie strefy edukacyjnej, wyposażając ją w kosze na śmieci. Ponadto zachęcimy mieszkańców do odwiedzania Parku na rowerach – specjalnie z myślą o nich przewidzieliśmy stojaki rowerowe.

Jak urządzenia wpływają na rozwój dziecka:

1. *Czyja to twarz*- zabawa z lustrami to okazja do wspólnego eksperymentowania ze zjawiskami optycznymi. W praktyczny sposób pokazuje, w jaki sposób nasz umysł i wzrok ulegają iluzjom. Zabawa w „Czyja to twarz” rozwija umiejętność współpracy i komunikację między uczestnikami eksperymentu.
2. *Koło optyczne z korbką*- koła optyczne wykorzystują kolory, światło i wzory do tworzenia obrazów, które mogą być zwodnicze lub mylące dla naszych mózgów. Odbierane przez oko informacje są przetwarzane przez mózg, tworząc wrażenie, które w rzeczywistości nie pasuje do prawdziwego obrazu. Koło optyczne to interesujący sposób pokazania, jak działa percepcja kontra rzeczywistość. Zabawa z iluzjami to dla dziecka również dobry sposób poznawania siebie samego i działania swojego mózgu i zmysłów.
3. *Film animowany*- urządzenie animujące z pewnością zaintryguje najmłodszego użytkownika, a przy tym w prosty sposób wyjaśni dawne zasady tworzenia filmów animowanych. Urządzenie wspomaga kreatywność, angażuje i inspirowane do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych.
4. *Głuchy telefon*- gra w głuchy telefon doskonali umiejętności komunikacyjne, zbliża uczestników gry i w praktyczny sposób pokazuje dzieciom, jak zmienia się informacja przetworzona przez wiele osób. Głuchy telefon jest również doskonałą zabawą integrującą.
5. *Eko-kuchnia*- Naśladowanie czynności dorosłych i wcielanie się w role to ważny etap w rozwoju społecznym dziecka. Dzieci uczą się opowiadania historii, a wymyślanie nowych potraw sprzyja naturalnemu rozwijaniu kreatywności. Urządzenie uczy najmłodszych, że do zabawy nie potrzeba gotowych zabawek, czasem wystarczą liście, trawa i kamienie, by stworzyć imitację najlepszej uczy kulinarniej! Dzięki dużym gabarytom Eko-Kuchni dzieci mają szansę na interakcję z rówieśnikami, jednocześnie ucząc się współpracy, podziału zadań i rozwiązywania konfliktów. Urządzenie rozwija także zdolności manualne i motorykę dłoni.
6. *Eko-memory*- to jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a zaproponowana wersja łączy zabawę z wiedzą

przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego.

7. *Panel sensoryczny*- kolory wpływają na nastrój, emocje i mają niebagatelny wpływ na rozwój psychiki dziecka, a wrażliwość na barwy należy do tej samej kategorii percepcji sensorycznej, co wrażliwość na dźwięk. Nie bez przyczyny kolory znajdują zastosowanie nawet w terapiach np. w popularnej dziś koloroterapii. Panel sensoryczny zachęca dziecko do obserwacji, stymuluje jego wzrok i percepcję, uczy rozpoznawania kolorów i kształtów, a przy okazji zapewnia dobrą zabawę.
8. *Wir wodny*- urządzenie w praktyczny i efektowny sposób dostarcza wiedzy na temat zachodzących w przyrodzie zjawisk fizycznych. Angażuje psychoruchowo i jest doskonałym narzędziem dydaktycznym do wyjaśnienia powszechnego zjawiska, jakim są wiry, a także inspiruje do dalszego eksplorowania świata nauki.
9. *Krzywe zwierciadła*- to dla dzieciaków i dorosłych wielka frajda i okazja do przyjrzenia się sobie z dystansem. W krzywym zwierciadle kryje się naukowe wyjaśnienie danego zniekształcenia, co dla dzieci jest intrygujące i zachęcające do dalszych eksploracji otaczającego świata.
10. *Peryskop*- to bardzo popularne narzędzie, stosowane w dawnych czasach w łodziach podwodnych, czołgach i wozach bojowych. Zabawa z nim to okazja do zdobycia wiedzy na temat dawnych wynalazków, a także poszerza wiedzę z zakresu fizyki. Urządzenie inspiruje dziecko do obserwacji przyrody i świata oraz trenuje koncentrację uwagi. Dzięki urządzeniu dziecko uczy się, że można zobaczyć coś, co nie jest w zasięgu naszego wzroku.
11. *Wielokrążek*- w parku doświadczeń pozwala zrozumieć podstawowe mechanizmy rządzące fizyką, a przede wszystkim ukazuje praktyczne zastosowanie tej wiedzy w życiu codziennym. Wielokrążek swoim działaniem zaskakuje najmłodszych i pobudza ich ciekawość do nauki.

W przypadku projektów ogólnomiejskich do wniosku należy dołączyć listę poparcia co najmniej 150 mieszkańców Gliwic, na formularzu określonym w załączniku nr 4 do zarządzenia nr PM-2470/2020 Prezydenta Miasta Gliwice z dnia 7 lipca 2020 r.

ankomat
Banku Pekao SA
Bank Pekao S.A.
Tymczasowo zamknięte

Plac zabaw

Kozielska 73

Przedszkole
Miejskie nr 5 Tęcza

Żłobki Miejskie
Oddział IV

150,00 m

50,00 m

100,00 m

Emilii Plater

Emilii

Zmierz odległość
Kliknij na mapie, by wydłużyć ścieżkę
Całkowity dystans: 155,15 m (509,03 stóp)