



Wrocławski
Budżet
Obywatelski



WBO 2023
GŁOSUJ
NA NR 187

PARK DOŚWIADCZEŃ NA WIELKIEJ WYSPIE



FACEBOOK.COM/WBO187



#187

ZAGŁOSUJ I ZMIENŃ SWOJE OTOCZENIE

LOKALIZACJA - UL. DEMBOWSKIEGO 37

**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 66
PRZEDSZKOLE NR 27**

Projekt Parku zakłada stworzenie ogólnodostępnej przestrzeni na terenie ZSP 22, z której będą mogli korzystać wszyscy mieszkańcy **WIELKIEJ WYSPIY**. Park Doświadczeń będzie otwarty dla dzieci, młodzieży, osób starszych oraz dla osób z niepełnosprawnościami.

PARK DOŚWIADCZEŃ NA WIELKIEJ WYSPIE

 [FACEBOOK.COM/WBO187](https://www.facebook.com/WBO187)

PLANOWANE INSTALACJE

- **Koło optyczne** – koła optyczne wykorzystują kolory, światło i wzory do tworzenia obrazów i pokazują, jak działa nasz zmysł wzroku we współpracy z mózgiem i jego odbiorem bodźców zewnętrznych. Koło optyczne to interesujący sposób pokazania, jak działa percepcja.

- **Ucho słonia** – urządzenie angażuje do wspólnej, nieszablonowej zabawy, rozwija umiejętności społecznie i komunikacyjne. Ucho słonia jest jednym z urządzeń, w którym skutecznie przemycano ideę stworzenia przestrzeni do współpracy i nawiązywania relacji pomiędzy ich użytkownikami.

- **Zegar słoneczny** – korzystanie z zegara słonecznego w parku doświadczeń uczy dostrzegać istniejące w świecie związki pomiędzy kierunkami geograficznymi, słońcem i czasem. Zabawa z zegarem to świetny sposób rozwijania umiejętności obserwacji i analizy, a także doskonała okazja do oderwania się od nasyconej elektroniką codzienności.

- **Eko-kuchnia** – zabawa w gotowanie to jedna z najbardziej lubianych dziecięcych zabaw. 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 rozwija także zdolności manualne i motorykę dłoni.

- **Eko-memory** – to jedna z najbardziej popularnych gier, która pomaga ćwiczyć pamięć i koncentrację. Wspiera kojarzenie faktów, a zaproponowana wersja łączy zabawę z wiedzą o przyrodzie i ekologii. Gra doskonale stymuluje psycho-ruchowo i stanowi mądrą rozrywkę zarówno dla dziecka, jak i dorosłego.

- **Tablica magnetyczna z kulodromem** – bardzo dobrze wpływa na wyobraźnię przestrzenną, zdolności manualne, koordynację wzrokowo-ruchową, a także uczy ciągów przyczynowo-skutkowych. Budowanie trajektorii dla kulek pozwala nabywać

- **Bliźniacze lustra** – gra z własnym odbiciem to ciekawa zabawa, ale też sposób na ćwiczenie zmysłu obserwacji i wyobraźni przestrzennej. Naukowe wyjaśnienie działania tego urządzenia sprawia, że odbiorcy zaczynają widzieć w przyrodzie prawa fizyki.

- **Naukowy Hex** – jest wspaniałą bazą do przeprowadzania eksperymentów, a jednocześnie fascynującą zabawą z iluzjami i zagadkami optycznymi. Urządzenie angażuje wzrok, stymuluje umysł i wzmacnia percepcję. Naukowy Hex składa się z kilku atrakcyjnych urządzeń, które zapewnią użytkownikom świetną zabawę.

- **Figury Lissajous** – urządzenie opiera się na zaczerpniętej z fizyki teorii krzywych Lissajous. Stymuluje umysł i motorykę, co w doskonały sposób wpływa na integrację sensoryczną, a jednocześnie łączy naukową teorię z dobrą zabawą.

- **Film animowany** – urządzenie animujące z pewnością zaintryguje każdego użytkownika, a przy tym w prosty sposób wyjaśni dawne zasady tworzenia filmów animowanych. Urządzenie wspomaga kreatywność, angażuje i inspiruje do tworzenia własnych animacji, które można wykonać również w warunkach domowych.

- **Głuchy telefon** – gra w głuchy telefon doskonali umiejętności komunikacyjne, zbliża uczestników gry i w praktyczny sposób pokazuje zjawisko rozchodzenia się dźwięku. Głuchy telefon jest również doskonałą zabawą integrującą.

- **Kołyska Newtona** – to urządzenie, które w efektowny sposób demonstruje zasadę zachowania pędu i energii podczas zderzeń. Kołyska Newtona, to również narzędzie wspomagające uwagę i koncentrację.

- **Kompas** – znajomość zasad funkcjonowania kompasu to fundament dla każdego podróżnika i obserwatora świata. Kompas pomoże odkryć pasję poznawania świata, nauczyć praktycznych i klasycznych umiejętności. Pozwoli również zrozumieć jak działa pole magnetyczne Ziemi.

- **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 jej poszerzenia z zakresu fizyki

PARK DOŚWIADCZEŃ NA WIELKIEJ WYSPIE

 [FACEBOOK.COM/WBO187](https://www.facebook.com/WBO187)

OPIS PROJEKTU

**Park Doświadczeń na Wielkiej Wyspie:
Harmonia Nauki i Przyrody**

Park Doświadczeń będzie urokliwie położony na Wielkiej Wyspie, w otoczeniu terenów zielonych przy popularnej ul. Dembowskiego sąsiadując z malowniczym Parkiem Szczytnickim.

Park Szczytnicki wraz z Pergolą, Halą Stulecia oraz Ogrodem Japońskim to miejsca bardzo chętnie odwiedzane przez Wrocławian. Park Doświadczeń będzie się znajdował w odległości krótkiego spaceru od wspomnianych miejsc.

To wyjątkowe miejsce terenów ZSP 22 w spokojnej okolicy, oddalone od zgiełku i ruchliwych ulic, stanowi oazę wypoczynku w otoczeniu starodrzewu i śpiewu ptaków. Przez wiele lat ta magiczna przestrzeń była świadkiem wielu pokoleń uczniów SP nr 66. Teraz, dzięki naszemu projektowi, ten piękny, zielony teren może ożyć w nowy sposób, wzbogacony o wartościowe i edukacyjne urządzenia, które będą służyły wszystkim mieszkańcom.



ZSP 22 Fot. Polifotka

Park Doświadczeń na Wielkiej Wyspie ma za zadanie połączyć naukę i naturę w jedną harmonijną całość. To miejsce, w którym każdy, niezależnie od wieku, znajdzie inspirację do odkrywania fascynujących aspektów świata wokół nas. To przestrzeń, gdzie eksploracja i nauka idą w parze z relaksem i odpoczynkiem.

Zdjęcia terenu planowanego projektu



ZSP 22 Fot. Polifotka



ZSP 22 Fot. Polifotka

Zdjęcia planowanych instalacji



Instalacja Kulodrom Fot. Naukowe Place Zabaw



Instalacja Eko-Memory Fot. Naukowe Place Zabaw