

Aktywna lekcja języka polskiego?



Dlaczego warto realizować zajęcia poza szkołą?

- lepiej się uczyć w działaniu, w naturalnych warunkach,
- można realnie czegoś doświadczyć,
- widać związek nauki z życiem,
- łatwiej zapamiętać coś, co się zobaczy, poczuje,
- obcuje się ze sztuką 1 : 1,
- można zobaczyć, że język polski jest wszędzie,
- doświadcza się innej kultury i można lepiej ją zrozumieć,
- porównuje się wyobrażenia z rzeczywistością,
- można wyrobić nawyk uczestniczenia w życiu kulturalnym i społecznym,
- poznaje się dziedzictwo kulturowe.



Systematyczny udział w zajęciach poza klasą rozwija w uczniach:

 pewność siebie,
 motywację wewnętrzną do pokonywania trudności,
 niezależność,
 zdolności umysłowe i poczucie własnej wartości,
 postawę poszanowania dla reguł / zasad,
 empatię i umiejętności społeczne typu komunikacja, współpraca itp.



Obawy nauczycieli

- niezrealizowana podstawa programowa, poczucie straty czasu,
- obawa przed rozprężeniem, rozkojarzeniem uczniów,
- brak dyscypliny, obawa o bezpieczeństwo uczniów,
- troska o zdrowie, pogoda, warunki,
- organizacja, problemy z opieką,
- kwestie prawne, papierologia,
- finanse, prywatny czas,
- opór ze strony dyrekcji i innych nauczycieli,
- różnice zainteresowań,
- wyjście poza strefę komfortu,
- konfrontacja ze światem,
- brak porozumienia, dobrego kontaktu z klasą.



Organizacja i planowanie

Jak pozaszkolną naukę zorganizować?

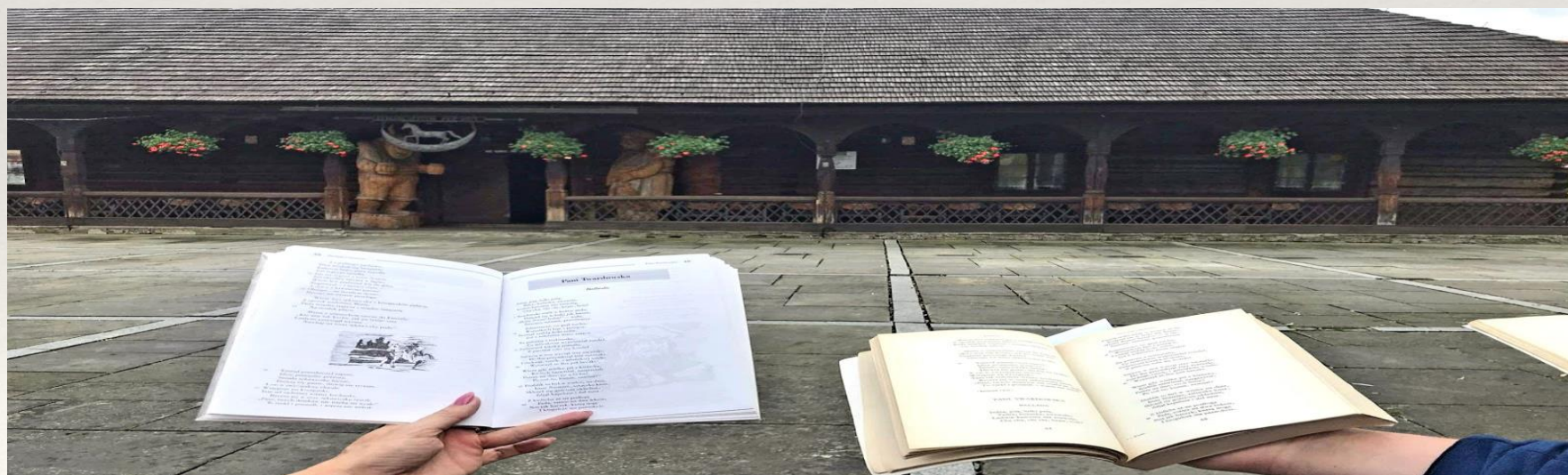
Co podczas takich zajęć robić?



Gdy chcesz wyjść z klasą poza szkołę:

- Sprawdź, czy planowany termin nie koliduje z innymi wydarzeniami szkolnymi.
- Zapewnij opiekunów, jeżeli jest taka konieczność
- Zaplanuj zajęcia albo lekcję.
- Zgłoś chęć wyjścia dyrektorowi.
- Uzupełnij kartę wycieczki, lub wpisz wyjście do książki wyjść.

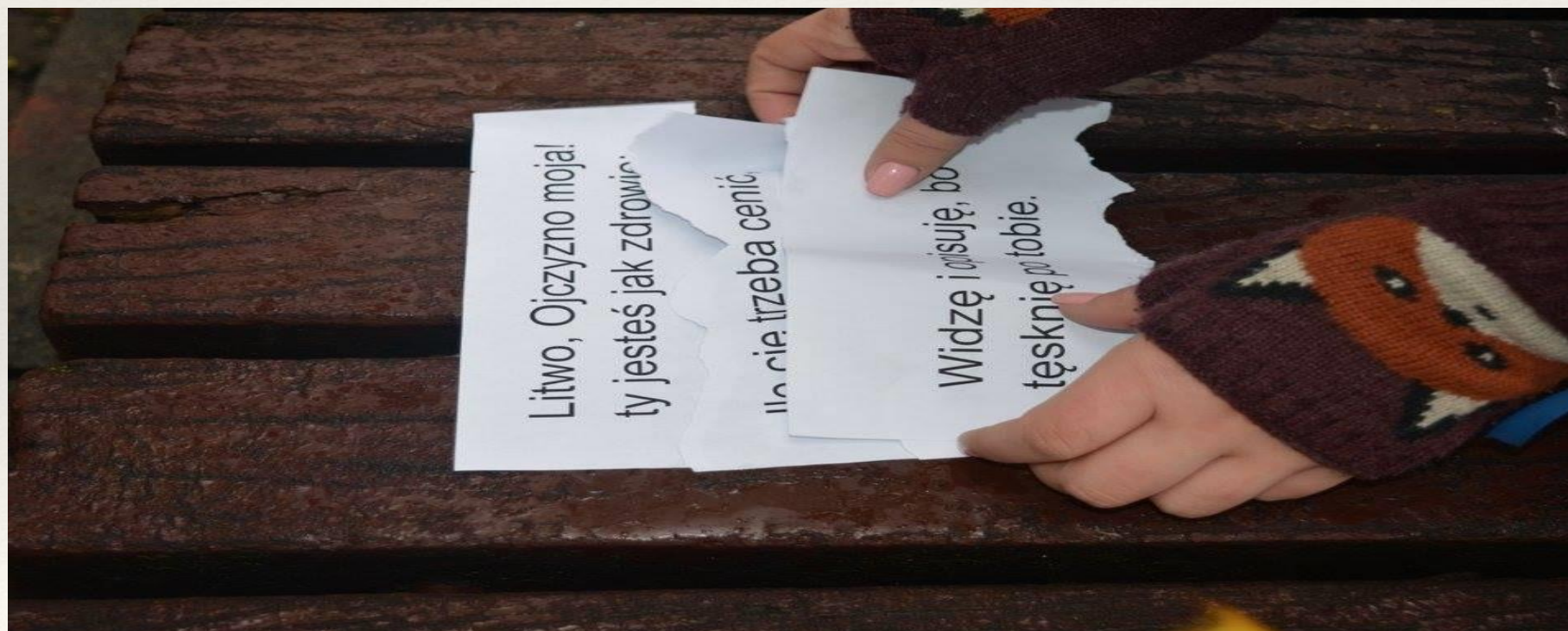
Kwestia, co robić, należy już do nauczyciela !!



Gra miejska: krok po kroku.

Wyobraź sobie, że Twoja miejscowość staje się planszą gry.
Gra miejska ma swój scenariusz i zasady.

Jaka to będzie gra miejska i z czym zmierzą się gracze zależy wyłącznie od Twojej pomysłowości.



Krok 1: Po co?

Krok 2: Temat, czyli skąd wziąć inspirację?

Krok 3: Zespół, czyli kto Ci pomoże?

Krok 4: Czas, czyli ile to ma trwać?

Krok 5: Narzędzia, czyli co się będzie działo
i jak to ma wyglądać?

Krok 6: Jak zrobili to inni?









GRA TERENOWA NASZ MAŁY SZANIEC



Autor: Aleksander Olczyk
Nauczyciel w Niepublicznej Szkole Podstawowej im. Henryka
Sienkiewicza w Nowym Radzikowie

Gra terenowa „Nasz mały szaniec” polega na dotarciu do kolejnych punktów kontrolnych i wykonaniu poszczególnych zadań. Po zakończeniu biegu uczestnicy prezentują fotorelację lub film z przebiegu całej trasy. Celem gry jest poznanie bohaterów książki Aleksandra Kamińskiego „Kamienie na szaniec” i ich zasług dla Polski.

UCZESTNICY

Uczniowie klas 6–8 szkoły podstawowej.

CELE SZCZEGÓŁOWE

- a) poznanie bohaterów książki – Rudego, Alka i Zośki i innych;
- b) wykorzystywanie narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
- c) korzystanie ze znaków topograficznych;
- d) poznanie szyfru „czekoladka”;
- e) odkodowywanie symbolu Polski Walczącej;
- f) nauka piosenki „Szare Szeregi”;
- g) nabycie i utrwalenie umiejętności opatrywania ran (w tym również symulacja przeniesienia rannego na samodzielnie skonstruowanych noszach);
- h) trening wytrzymałościowy;
- i) doskonalenie autoprezentacji;
- j) wspólne gry integracyjne i zabawy przy ognisku;
- k) ćwiczenie umiejętności nagrywania, fotografowania obiektów;
- l) nabycie i utrwalenie umiejętności korzystania z krokomierza, nadajnika GPS, stopera.



POMOCE NIEZBĘDNE DO UDZIAŁU W GRZE

- a) telefon z internetem, wbudowanym aparatem cyfrowym, GPS-em, krokomierzem i dyktafonem;
- b) kartka, długopis.

POMOCE, KTÓRE TRZEBA PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

- a) puzzle z okładką „Kamieni na szaniec”;
- b) materiały pozwalające przygotować luk i strzały;
- c) szpadle i saperki;
- d) lina;
- e) kijki lub patyki, na których rozciągniemy linę do czotgania;
- f) bandaże i dwa długie kije do stworzenia prowizorycznych noszy;
- g) dwa koco;
- h) kilka rowerów (w zależności od liczebności grup);
- i) materiały na ognisko zaplanowane po zakończeniu gry terenowej;
- j) laptop + projektor z ekranem do przedstawienia fotorelacji lub filmu z całej gry.

Do rozpoczęcia gry potrzebne są trzy grupy (drużyny), które wciela się w trzech różnych bohaterów „Kamieni na szaniec” – Alka, Rudego i Zośkę. Co ważne, dzielenia na grupy dokonuje organizator, nie zdradzając uczestnikom pseudonimu czy imienia i nazwiska bohatera. Początkowo grupy można nazwać: A, B i C.

W każdej grupie jest opiekun, czyli osoba dorosła. Grupa wybiera też lidera, który będzie jej przewodził. Nad pracą drużyn czuwa organizator. Dba on o bezpieczeństwo uczestników, ma z nimi stały kontakt telefoniczny, jest odpowiedzialny za przygotowanie każdego z punktów kontrolnych i wyposażenie go w niezbędne rekwizyty. W przypadku gdy żaden z uczestników w grupie nie dysponuje telefonem z niezbędnymi do gry narzędziami, rolą opiekuna jest zadbanie, by taki telefon został przygotowany wcześniej, na wszelki wypadek. Nadrzędną sprawą jest bezpieczeństwo uczestników, dlatego też w każdym z punktów musi być obecna przynajmniej jedna osoba dorosła, która to bezpieczeństwo zagwarantuje.

Gra kończy się wówczas, gdy drużyny wykonają wszystkie zadania na wszystkich punktach kontrolnych. Dopiero wtedy możemy przejść do podsumowania, czyli wykonania fotorelacji lub filmu z przebiegu całej trasy. Każda z grup pracuje indywidualnie nad swoją fotorelacją.





PRZEBIEG TRASY

PUNKT 1. START

Wybieramy punkt spotkania na boisku szkolnym lub w innym miejscu w pobliżu szkoły.

Każda z grup po przybyciu na miejsce otrzymuje kopertę z zaszyfrowanym imieniem i nazwiskiem wylosowanego bohatera. Musi odszyfrować tę wiadomość za pomocą instrukcji, a następnie wysłać do organizatora SMS z odpowiedziami na trzy pytania:

1. Podaj pseudonim bohatera twojej grupy (jeśli uczestnicy gry go nie znają, muszą tę informację znaleźć, np. w internecie).
2. Podaj kilka cech charakterystycznych wyglądu waszego bohatera.
3. Wymyśl okrzyk i znak (symbol) waszej grupy.

PUNKT 2. PUZZLE

Gdy uczestnicy dotrą do punktu, otrzymują do ułożenia puzzle związane z tematyką „Kamieni na szaniec”. Każda z grup powinna otrzymać inne. W każdym zestawie umieszczamy imiona i nazwiska dwóch pozostałych bohaterów książki (przykładowo drużyna Rudego odszyfrowuje imię i nazwisko Alka i Zośki). Po ułożeniu puzzli grupa ma za zadanie odszukać w internecie informacje o dwóch pozostałych bohaterach, a następnie za pomocą aplikacji do nawigacji w telefonie musi dojść do ustalonego punktu, w którym jest ukryty list z zasługami dwóch wymienionych osób.

Po ułożeniu puzzli i odczytaniu imion i nazwisk grupa wysyła je SMS-em do organizatora, który potwierdza wykonanie zadania i kieruje grupę do następnego punktu. W SMS-ie powinien się również znaleźć opis zasług dwóch bohaterów, co będzie dowodem na odnalezienie listu.

PUNKT 3. POLSKA WALCZĄCA. KODOWANIE

W punkcie trzecim umieszczamy zakodowany symbol Polski Walczącej (wzór znajduje się w Arkuszu 1). Po odkodowaniu grupa musi odnaleźć w internecie tekst piosenki „Szare Szeregi” i zaśpiewać wspólnie co najmniej dwie zwrotki, nagrywając swoje wykonanie na dyktafon w telefonie.

PUNKT 4. MEDYCZNY

Grupa po przybyciu na miejsce ma za zadanie zabandażować rannego (w przypadku każdej z grup obrażenia rannego są inne). „Ranny żołnierz” to dodatkowa osoba, która jest na danym punkcie i nie wchodzi w skład żadnej grupy. Organizator powinien wyposażyć punkt medyczny w odpowiednią ilość bandażu i pozostawić na miejscu dwa kije, które posłużą za stelaż do noszy. Po wykonaniu noszy grupa transportuje rannego na wyznaczone miejsce, a działanie dokumentuje zdjęciami.

PUNKT 5. SURVIVAL

Jest to punkt czysto survivalowy, sprawdzający sprawność fizyczną i wytrzymałość całej grupy. Nie oznacza to jednak, że zadania, które przygotowujemy, mają być bardzo trudne do wykonania. Każda z czynności powinna być na takim poziomie, by nawet średnio sprawną osobą mogła bez przeszkód ją wykonać.



Punkt ten wymaga najwięcej pracy, dlatego wskazane byłoby, gdyby przygotowały go co najmniej trzy osoby.

Do zadań organizatora należy przygotowanie następujących przeszkód:

1. Wbicie kilkunastu kijków, do których przywiążemy linę – pod nią uczestnicy będą się czołgać. Ważne jest, by na drodze uczestnika podczas czołgania pojawił się choć jeden zakręt.
2. Umieszczenie na drzewie tarczy, w którą uczestnicy będą strzelali z łuku. Łuk i strzały należy przygotować znacznie wcześniej, gdyż jest to czasochłonne zajęcie.
3. Przygotowanie narzędzi umożliwiających wykopanie dołu.
4. Zorganizowanie stanowiska, na którym uczestnicy będą przechodzić pod liną bez jej dotknięcia. Linę należy przywiązać między dwoma drzewami albo dwoma palikami, które wcześniej zostaną wbite w ziemię.
5. Podstawienie roweru do jazdy na czas. Wybieramy punkt, który znajduje się niedaleko, i umieszczamy tam np. fotografię pistoletu czy karabinu z II wojny światowej. Wybrany uczestnik ma w czasie np. trzech minut dojechać do punktu i przywieźć nam zdjęcie jako zdobyte trofeum.

Zadania uczestników:

1. Czołganie pod liną.
2. Wykopanie dołu na wzór szańca.
3. Strzelanie z łuku do tarczy.
4. Przejście pod liną bez dotknięcia.
5. Jazda rowerem do celu w określonym czasie.

Po wykonaniu zadań lider zespołu melduje się na wybranym przez siebie portalu społecznościowym i wstawia zdjęcie z trofeum.

PUNKT 6. OGNISKO PODSUMOWUJĄCE

Zwierzchniem całej gry terenowej jest wspólne ognisko, na które docierają uczestnicy ze wszystkich grup i przedstawiają się sobie nawzajem. Bardzo ważnym punktem ogniska powinna być gawęda historyczna, snuta przez zaproszonego gościa.

PUNKT 7. PRZEDSTAWIENIE FOTORELACJI LUB FILMU Z GRY TERENOWEJ

W terminie nie dłuższym niż trzy dni po ukończeniu gry grupy przedstawiają fotorelację z jej przebiegu lub własny, krótki film dotyczący poszczególnych punktów.

W grze nie ma przegranych – każdy uczestnik, który ukończy wszystkie punkty, jest zwycięzcą. Zamysłem gry nie jest wyłonienie jednostek wybitnych, lecz ukazanie, że tylko współpraca daje pewność sukcesu.





ARKUSZ 1

Gra terenowa „Nasz mały szaniec” – Karta kodowania

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Instrukcja kodowania:

 B2 – Z2, B22 – B22, B22 – Z22, K4, K5, L4 – L19, M4 – M19, N4 – R4, N5 – S5, S6 – S10, T6 – T10, N11 – S11, G15 – G17, H15 – H17, H18, I18, I19, J19, K19, J20, K20, N19, O19, P19, N20, O20, P18, R18, R19 – R17, S19 – S17, Z3 – Z21

 C12 – K12, N12 – Y12, C13 – K13, N13 – Y13, C14 – K14, N14 – Y14, C15 – F15, I15 – K15, N15 – P15, T15 – Y15, C16 – F16, I16 – K16, N16 – P16, T16 – Y16, C17 – F17, I17 – K17, N17 – P17, T17 – Y17, C18 – G18, J18, K18, N18, O18, S18 – Y18, C19 – H19, R19 – Y19, C20 – I20, L20, M20, P20 – Y20, C21 – Y21

Kolorem wewnątrz kwadratu wypełniamy pola o odpowiednich współrzędnych.







Gra terenowa „Nasz mały szaniec” – Karta kodowania

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Instrukcja kodowania:

 B2 - Z2, B2 - B22, B22 - Z22, K4, K5, L4 - L19, M4 - M19, N4 - R4, N5 - S5, S6 - S10, T6 - T10, N11 - S11, G15 - G17, H15 - H17, H18, I18, I19, J19, K19, J20, K20, N19, O19, P19, N20, O20, P18, R18, R15 - R17, S15 - S17, Z3 - Z21

 C12 - K12, N12 - Y12, C13 - K13, N13 - Y13, C14 - K14, N14 - Y14, C15 - F15, I15 - K15, N15 - P15, T15 - Y15, C16 - F16, I16 - K16, N16 - P16, T16 - Y16, C17 - F17, I17 - K17, N17 - P17, T17 - Y17, C18 - G18, J18, K18, N18, O18, S18 - Y18, C19 - H19, R19 - Y19, C20 - I20, L20, M20, P20 - Y20, C21 - Y21

<https://questy.org.pl/>



questy®
WYPRAWY ODKRYWCÓW



QUESTY – Wyprawy Odkrywców (z ang. quest – zadanie, zagadka) to gry terenowe polegające na poszukiwaniu skarbów. Nie wymagają one obsługi ani znakowania w terenie, dlatego, w odróżnieniu od podchodów lub gier miejskich, można w nie grać niemal w każdej chwili. Podstawą zabawy jest wędrówka trasą questu w terenie.

Do zabawy wystarczy ulotka lub darmowa aplikacja mobilna Questy – Wyprawy Odkrywców. <http://questy.com.pl/#appMobileDown> Ulotki są dostępne w wybranych punktach informacji turystycznej lub jako plik do pobrania ze strony internetowej questy.org.pl.



1. Jak zacząć zabawę?

Załącz bezpłatne konto Użytkownika na stronie www.questy.org.pl lub przez aplikację mobilną „Questy Wyprawy Odkrywców”. Wystarczy podać login i adres e-mail. Używaj tych samych danych logowania na stronie www i w aplikacji!

2. Czy można questować w grupie np. klasowo lub rodzinnie?

Oczywiście! Pamiętaj jednak, że Użytkownik = 1 osoba. W związku z tym: warto założyć osobne konta dla wszystkich członków rodziny; jeśli dziecko ma < 13 lat, konto zakłada mu rodzic / opiekun; jeśli jedno konto dla całej rodziny Wam wystarczy, to tylko jedna osoba jest oficjalnie Użytkownikiem, zatem musi osobiście ukończyć wszystkie questy przypisane do swojego konta (inne osoby mogą towarzyszyć, ale nie mogą same przemierzać questów na koncie głównego Użytkownika).

3. Skąd wziąć questy?

Questy są dostępne:

w PDF do wydruku na www.questy.org.pl (po zalogowaniu)

w aplikacji mobilnej „Questy – Wyprawy Odkrywców” (na Android i iOS)

w formie wydrukowanych ulotek – w wybranych ośrodkach w Polsce (np. urzędy gmin, punkty informacji turystycznej, pensjonaty, ośrodki kultury)

UWAGA! Pełna lista dostępnych questów jest na stronie www.questy.org.pl. Niektóre questy są dostępne tylko w wersji ulotkowej, a inne – tylko w aplikacji.



4. Jak się przygotować?

Zanim ruszysz w teren, przeczytaj uważnie opis questu. Znajdziesz w nim informacje o tematyce, długości trasy, jej rodzaju (piesza, rowerowa, wodna, inna), orientacyjnym czasie jej przebycia, rodzaju terenu (miejsowość, las/pola, pomieszczenie) itp. Dostosuj strój i ekwipunek do warunków terenowych i prognozowanej pogody!

5. Jak przebyć quest w terenie?

Udaj się na miejsce startu wskazane w opisie questu. Czytaj uważnie rymowane wskazówki i rozwiązuj zagadki. Hasło ułożone z otrzymanych liter pozwoli Ci dotrzeć do skarbu – pamiątkowej pieczęci.

6. Co to znaczy „ukończyć quest”?

Trzeba: 1) przebyć trasę questu w terenie; 2) przybić skarb (pamiątkową pieczęć); 3) wpisać się do Księgi Questu, podając swoją nazwę Użytkownika; 4) zrobić sobie zdjęcie w miejscu ukrycia skarbu (nie ma konieczności fotografowania twarzy) na wypadek dodatkowej weryfikacji wyników. Pamiętaj: questy to zabawa w odkrywanie świata – nie śpiesz się i graj fair!

7. Czym są questy wirtualne?

Questy wirtualne to jedyne questy, w które można grać nie wychodząc z domu, przy użyciu Google Street view. To pomysł na deszczowe dni lub dla osób, które nie mogą pojechać na quest w teren.



Questy można przemierzać na trzy sposoby:

W terenie:

- z ulotką papierową wydrukowaną z portalu www.questy.org.pl lub pobraną w np. w punkcie informacji turystycznej,
- z bezpłatną aplikacją mobilną "Questy - Wyprawy Odkrywców" (dostępną bezpłatnie dla systemu Android i iOS).
www.questy.org.pl

Wirtualnie:

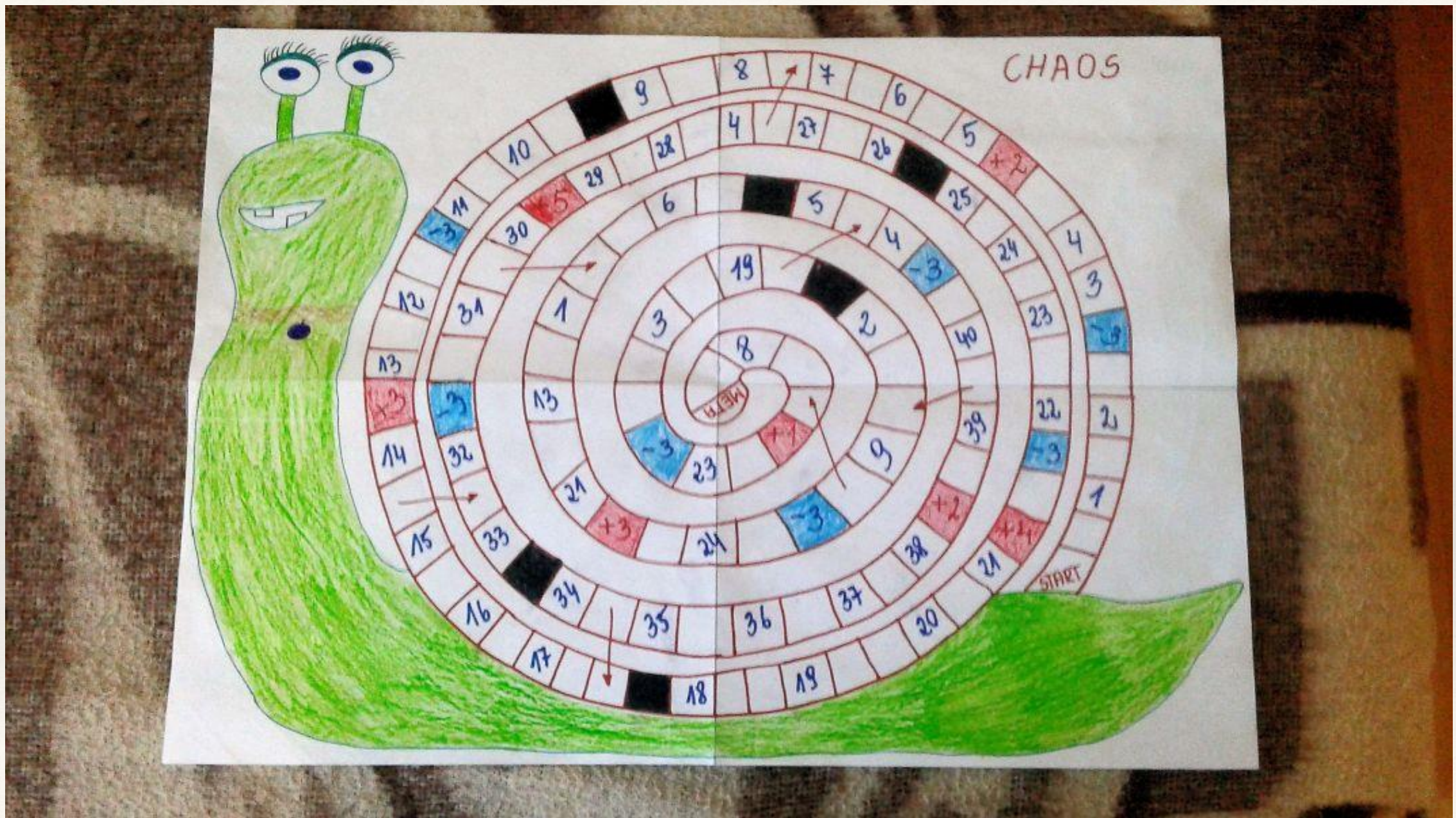
- przechodząc on-line trasy oznaczone jako „questy wirtualne”, umieszczone na portalu .



ZREALIZOWANE PROJEKTY QUESTOWE

Opracowano 50 questów terenowych (dostępnych w ulotkach i aplikacji mobilnej) oraz 4 questy wirtualne w ramach projektu "Odkrywanie skarbów dziedzictwa południowej Małopolski" (woj. małopolskie)





Proponowana tematyka gry Chaos:

Przysłowia

Trudne wyrazy - wymowa

Trudne wyrazy - znaczenie

Ortografia

Bohaterowie lektur szkolnych

Tytuły i autorzy dzieł literackich

Znane cytaty

Cytaty z jednej lektury

Fabula jednej, konkretnej lektury

Informacje dotyczące jednej, konkretnej epoki



Bibliografia:

1. Ewa Brzozowska-Wicherek: „Miasto to plansza, czyli coś o grach miejskich”
2. Iwona Kołodziejek i Agnieszka Sułowska: „Zajęcia poza klasą”
3. Aleksander Olczyk: „Gra terenowa nasz mały szaniec”
4. Małgorzata Jankowska, Anna Komorowska, Magdalena Noszczyk, Agnieszka Sala, Michał Tragarz: Scenariusze zajęć terenowych dla szkół podstawowych (4-6) - w ramach projektu „Zgodnie z naturą”
5. <https://edukacjananowo.pl>: Zadania do gry terenowej
6. <http://pomysly.e.org.pl/graterenowa>
7. <https://www.wgl.pl/blog/scenariusz-gry-terenowej-na-zbiorke-miasto-gnomow.html>
8. Agnieszka Kołodziejska, Witold Sobócki: Scenariusz gry terenowej dla uczniów klas V-VIII oraz szkół ponadpodstawowych <https://poznan.ipn.gov.pl>

Zdjęcia:

Grafika google

Gra terenowa „Legendarny Stanisławów”



Najbliższe szkolenia:

Turystyka rowerowa - jako forma zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych

konferencja online

3.11.21

godz.16:00-19:00



Małopolskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli

Kraków, ul. Garbarska 1
Tel.12 422-93-06, fax.:12 261-31-60
www.mcdn.edu.pl

Agata Wdowik

Nauczyciel-doradca ds. wychowania fizycznego
szkoły ponadpodstawowe
w powiatach: olkuski, miechowski, chrzanowski, oświęcimski, wadowicki

Kontakt: Tel: 513 381 490
a.wdowik@mcdn.edu.pl



Dziękuję za uwagę...

