

Zajęcia projektowe do wyboru

Lp.	Tytuł:	Blok I (pon. 15.30- 17)	Blok II (pon. 19- 20.30)	Blok III (wt. 19- 20.30)	Blok IV (śr. 19- 20.30)	
1	„Po Gdańsku z temperaturą w roli głównej”	1				
2	„Ile prawdy jest w reklamach środków piorących?”	1				
3	„Z wizytą w Muzeum Kryminalistyki na WPiA”	2				
4	„Chemia organiczna. Co można zsyntezować w laboratorium?”	1				
5	„Jak nauka pomaga w sztuce”	1	1	1	1	
6	„Pracownia Młodego Humanisty - warsztat teatralny”	1	+	1		
7	„Związki chromu i manganu – reakcje redoks”	1	2	1	1	
8	„Tworzenie gier w programie GameMaker”	1	+	1	+	1
9	„Ghost in the machine - czujniki, sensory, silniki, serwomechanizmy w przykładowych robotach”	1	1	1	1	
10	„Programowanie gier w języku Python przy użyciu modułu pygame”	1	+	1	+	1
11	„Fizyka jądrowa, energia jądrowa i promieniowanie jonizujące”	1	1	1	1	
12	„Matematyka w fizyce”	1	1	1	1	
13	„Z fizyką na Księżyc”	1	1	1	1	
14	„Zaskakująca złożoność jednego z najprostszych systemów fizycznych”	1	1	1	1	
15	„Platon w kraju kwitnącej wiśni”	1	1	1	1	
16	„Praktyczne warsztaty z technologii druku 3D”	1	1	1	1	
17	„Technologia druku 3D – teoria i praktyka”	1	1	1	1	
18	„Nie tylko żarówka świeci! O luminescencji.”		1			
19	„Ślady kryminalistyczne i ich ujawnianie”		1	1		
20	„Szyfry z niesymetrycznym kluczem”		1	1	1	
21	„Spotkanie z matematycznymi grami planszowymi”		1	1	1	
22	„Elementy mechaniki strategicznych gier planszowych”		1	1	1	
23	„Poszukiwanie strategii w 'eurograch' planszowych”		1	1	1	
24	„Odbicia w elipsie”	1	1	1	1	
25	„Obrazy anamorficzne”		1	1	1	
26	„Zadania konstrukcyjne z GeoGebra”		1	1	1	
27	„Badanie luminescencji związków organicznych”			1	1	
28	„Moje bioniczne ciało - inżynieria biomedyczna”	1	1			
29	„Moralny mózg - analiza biologicznych podstawy moralności oraz etycznych aspektów zastosowań neuronauki”			1	1	
30	„Budujemy Sudoku”		1	2		
31	„Tajne przez poufne, czyli co Cezar wiedział o szyfrowaniu”			1	1	
32	„Mjanma, czyli jak się nosi longyi”	5				
33	„Ginące kultury Indonezji - spotkanie z podróżnikiem”				3	
		25	25	25	25	

Legenda:

Chemia
Biologia
Fizyka
Matematyka
Informatyka
Kompetencje społeczne

Ramka:

1	+	1
---	---	---

oznacza, że dany projekt jest kontynuowany przez dwa zajęcia