

## Projekt Gimnazjalny rok szkolny 2011 / 2012

Lp.	Temat projektu	Zespół uczniowski	Nauczyciel opiekun	Problem
1	<b>Gra hybrydowa RPG</b>	1. Grzegorz Maros–Turek 2. Jędrzej Świętochowski 3. Daniel Wieliczko 4. Kacper Orłowski	Beata Onyszko	Jak stworzyć grę hybrydową oraz napisać program losująco – liczący w języku Logii?
2	<b>Czy zabawa może być nauką?</b>	1. Radosław Openchowski 2. Mateusz Simlat 3. Maciej Pańczyk 4. Piotr Meksa 5. Maciej Tarnowski 6. Przemek Ochotny	Małgorzata Dzięcielska	Czy nauka może być ciekawa? Jak zainteresować fizyką?
3	<b>Skóra – wizerunkiem człowieka</b>	1. Roch Rybak 2. Franek Promiński 3. Mikołaj Szolc	Beata Sawicka	O czym świadczy wygląd skóry?
4	<b>Kropla wody pełna życia</b>	1. Monika Kandybowicz 2. Ewa Czarnowska 3. Karina Szpiglewska 4. Joanna Bartonowicz 5. Swieta Matsulyak	Beata Sawicka	Jakie organizmy zwierzęce zamieszkują wody?

5	<b>Magnateria polska w XVII – XVIII w.</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Krzysztof Andrych</li><li>2. Jan Horban</li><li>3. Karol Płoszyński</li><li>4. Karol Maj</li><li>5. Maciej Włostowski</li><li>6. Dłubak Mikołaj</li></ol>	Sławomir Sowiński	Uczniowie podjęli się próby ukazania magnaterii w XVII i XVIII w. ukazując jej: siedziby, koligacje rodzinne, pracę, mecenata sztuki oraz angażowanie się w politykę.
---	--	--	-------------------	---