

ROK SZKOLNY 2019-2020

KOŁO FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE DLA KLASA II



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Koło fotograficzno-komputerowe rozpoczęło zajęcia 4 listopada. Są to zajęcia w ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**”. Członkowie koła będą wykonywać zdjęcia podczas spacerów lub na terenie szkoły a w czasie niepogody pracują na laptopach doskonaląc swoje umiejętności. Fotografują pory roku, zwierzęta, ludzi, architekturę miasta lub ciekawe wydarzenia z życia miasta i szkoły. Wykonujemy też okolicznościowe fotobudki, a potem fotografujemy chętne dzieci.

Podczas naszych pierwszych zajęć powstała jesienna fotoramka ze słonecznikami, a chętni uczniowie mogli się w niej sfotografować. Chętne dzieci zapraszamy na nasze zajęcia w poniedziałki na 6 lekcji, sala 47.

Lidia Piłkowska



ZAJĘCIA Z PROJEKTU „FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH”



Rzeczpospolita
Polska

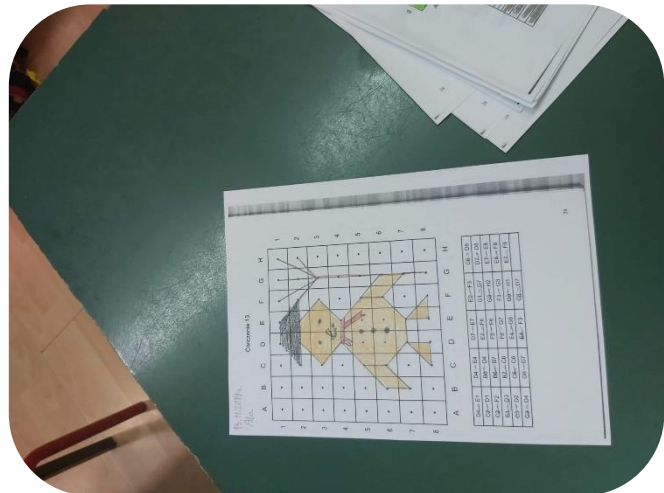
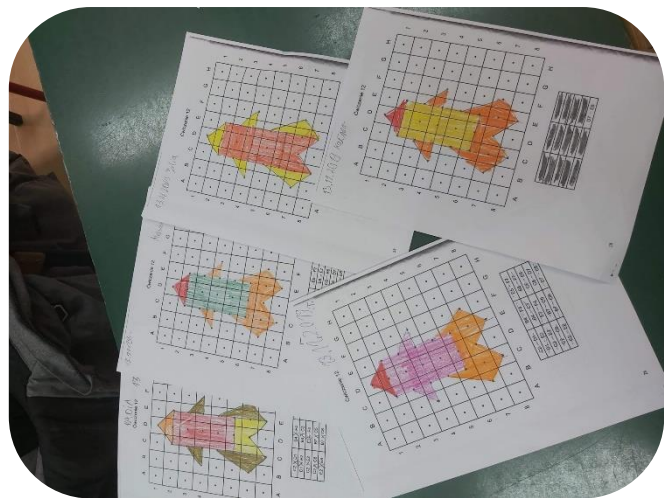
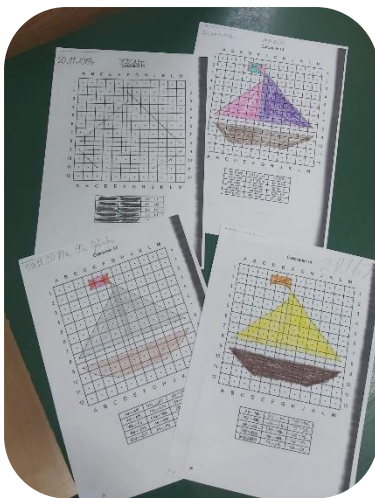


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Od 6 listopada 2019 roku klasa 3 b realizuje zadania z projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**”. Na zajęciach z kodowania i programowania rozszyfrowywaliśmy rysunki. Wszystkim uczestnikom udało się prawidłowo wykonać zadania. Brawo!

Ewa Dąbrowska



„FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH”



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



08.11.2019 r. odbyły się pierwsze zajęcia korekcyjno-kompensacyjne dla klasy IVa w ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**”. Uczniowie z wielkim zapałem przystąpili do pracy. Mam nadzieję, że ten zapał nie opuści ich do końca roku szkolnego.

Renata Lempa



ZAJĘCIA „WSPARCIE PSYCHOLOGA SZKOLNEGO”



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



We wtorek 12 listopada w ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” wystartowały także zajęcia „**wsparcie psychologa szkolnego**”. Podczas pierwszych zajęć uczniowie uczyli się jak radzić sobie z trudnymi emocjami, jak je nazywać, rozpoznawać i odreagowywać. Uczestnicy warsztatu pracowali z kartami metaforycznymi, budowali wspólnie papierowe konstrukcje i obejrzeni film „Jak dziecko, uśmiechaj się częściej”.

Adam Nowaczyk



KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W 3B CIĄG DALSZY



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



21 listopada 2019 roku na kolejnych zajęciach z Projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” tworzyliśmy obrazki na naszej macie do kodowania. Powstała żaglówka, domek a potem wykonaliśmy obrazy na kartach pracy. Dobrze nam idzie!

Ewa Dąbrowska



„KOMPUTEREM NA TY”



Rzeczpospolita
Polska

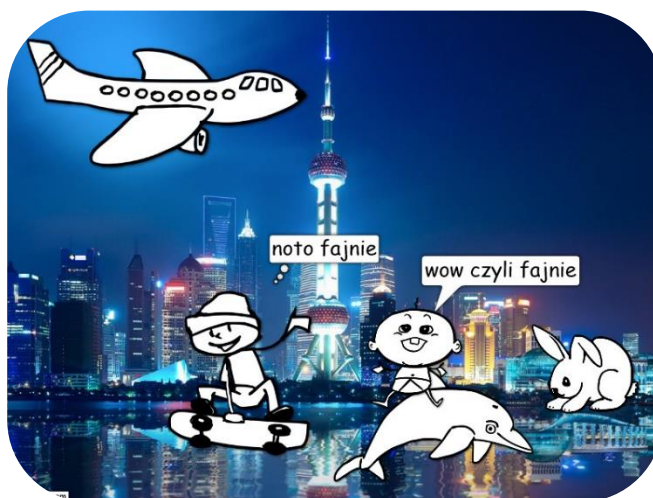


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



„**Fabryka kompetencji Kluczowych**” - koło fotograficzno-komputerowe. Dzieci poznały dzisiaj program Toony Tool - aplikację do tworzenia komiksów.

Lidia Piłkowska



„FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH” - ZAJĘCIA ROZWIJAJĄCE KOMPETENCJE EMOCJONALNO-SPOŁECZNE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” ponownie ruszyły zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne - 4 lutego 2020 roku. Tym razem uczyliśmy się jak słuchać, by... słyszeć.

Uczestnicy warsztatu, poza grami rozwijającymi wyobraźnię, kreatywność i zdolność swobodnej wypowiedzi, musieli odpowiedzieć na kilka pytań, w tym „czy mówi się osiem plus pięć równa się czternaście” czy może mówi się „osiem dodać pięć równa się czternaście”..?

Adam Nowaczyk



„FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH” - WSPARCIE PSYCHOLOGA SZKOLNEGO



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” kontynuujemy zajęcia „wsparcie psychologa szkolnego” - 5.02.2020 r. Tym razem mówiliśmy o stresie i emocjach. Uczestnicy rozpoznawali na grafikach różne emocje (robili to bezbłędnie), by następnie wspólnie stworzyć rysunek „mapa stresu”, na którym odnotowali, jakie reakcje mogą zachodzić w ciele pod wpływem silnych bodźców. Na koniec nie zabrakło śmiechu i dobrej zabawy podczas gry „Gorący ziemniak”.



Adam Nowaczyk

FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH - KOŁO FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Tego dnia odbyły się pierwsze w tym roku zajęcia w plenerze, podczas których zamierzaliśmy fotografować Parsętę i pływające na niej kaczki. Niestety rzeka wyszła z koryta, kaczek nie spotkaliśmy, ale fotografowaliśmy wygląd rzeki, dziewczynki puszczały kaczki na wodzie rzucając zebranych kamieniami. Udało nam się sfotografować pierwsze wiosenne kwiaty, które już wyszły z powodu dość wysokiej temperatury jak na styczeń. Tęskniliśmy już za tymi spacerami.



Lidia Piłkowska

FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

W ramach projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” odbyły się dwa kolejne



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



spotkania-warsztaty. Najpierw uczestnicy zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne obejrzeni i omówili film, który opowiadał o zjawisku internetowego trollingu. Uczniowie opracowali też mapę konsekwencji, jakie mogą spotkać osoby, które w sieci obrażają innych. Omówili też sposoby jak radzić sobie z agresją w mediach społecznościowych. Drugie spotkanie - wsparcie psychologa szkolnego - upłynęło pod znakiem bajkoterapii i relaksacji z wykorzystaniem muzyki.



Adam Nowaczyk

ZAJĘCIA WYRÓWNAWCZE Z MATEMATYKI DLA KLAS IV-VIII



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Zajęcia skierowane z myślą o uczniach, którzy mają z nauką matematyki trudności, pracują w wolniejszym tempie niż ich rówieśnicy lub mają braki w wiedzy wywołane nieobecnościami, czy też dysfunkcjami umysłowymi.

Głównym założeniem zajęć jest udzielenie wszelkiej pomocy uczniom, którzy nie radzą sobie z rozwiązywaniem zadań i problemów matematycznych.

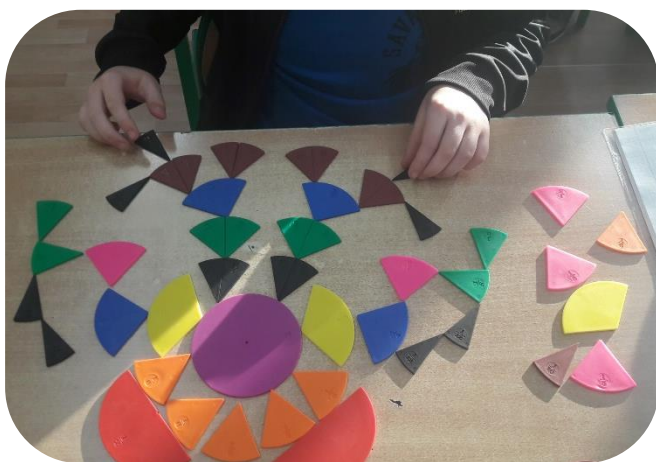
Udzielenie pomocy uczniom mającym trudności w nauce matematyki, wyrównanie braków edukacyjnych w zakresie realizowanych treści programowych i utrwalenie bieżącego materiału tak, by uczeń mógł aktywnie uczestniczyć w lekcjach matematyki.

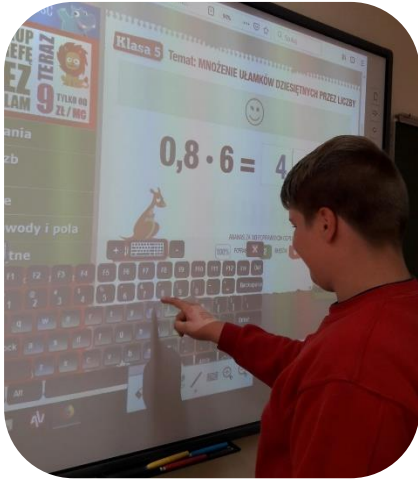
Przygotowanie uczniów do wykorzystania wiedzy matematycznej w rozwiązywaniu problemów z życia codziennego

Praca na tych zajęciach pomoże uczniom przezwyciężyć strach przed matematyką, wyrównać nagromadzone braki, rozwinąć samodzielne i logiczne myślenie dzięki wykonywaniu różnych ćwiczeń oraz zastosowaniu zabaw, gier edukacyjnych, programu multimedialnego i innych środków dydaktycznych..

Program jest realizowany w klasach 4-8 w formie zajęć pozalekcyjnych, w wymiarze 1 godziny w tygodniu.

Halina Sołtys i Wojciech Walczykowski





PROJEKT - FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH ZAJĘCIA Z PROGRAMOWANIA I KODOWANIA Z UWZGLĘDNIENIEM CYBERPRZESTRZENI



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Zajęcia skierowane są do uczniów klasy V-VIII zainteresowanych nauką programowania w języku Scratch oraz w programie „Jimu” z robotem o nazwie Astrobot, a także tworzeniem strony internetowej w HTMLu. Zajęcia odbywają się raz w tygodniu po 1 godzinie lekcyjnej w czterech grupach.

Zajęcia są uzupełnieniem i poszerzeniem wiadomości z zakresu informatyki i technologii informacyjnej w znacznym stopniu uwzględniającym oczekiwania uczniów. W ramach zajęć uczniowie poznają podstawy programowania w języku Scratch. Program pozwala w sposób wizualny tworzyć gry, pokazy multimedialne, historyjki. Zaletą programu jest błyskawiczny efekt, jaki widzi uczeń tworząc swój program i uruchamiając go. Program umożliwia łatwe tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki. Programowanie odbywa się w sposób wizualny - elementy języka mają kształt puzzli, a poprzez przeciąganie mogą być układane w określonym porządku. Jasna i przemyślana struktura programu w edytorze bloków znakomicie wspomaga uczenie myślenia algorytmicznego. Jest to wstęp do nabycia umiejętności rozwiązywania problemów z użyciem komputera oraz stosowania algorytmicznego podejścia do zadań.

Drugi program to program „Jimu”. Zainstalowany na tabletach lub telefonach. W tym programie uczniowie tak jak w programie Scratch za pomocą tzw. puzzli układają pracę, ruch, dźwięk, światło robota. W tym programie jest 10 poziomów, które uczeń musi zaliczyć.

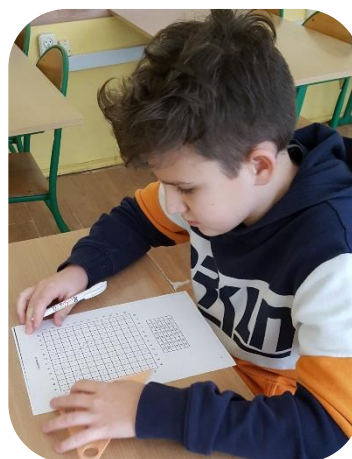
Kolejnym elementem jest tworzenie strony internetowej w HTMLu. Uczniowie będą korzystali z pomocy wszelkiego rodzaju kursów zamieszczonych w Internecie. Strona będzie poświęcona kołu informatycznemu i będzie podczepiona pod główną stronę szkoły.

W obecnych czasach bardzo ważne jest umiejętne korzystanie z zasobów Internetu. Dlatego podczas zajęć będą poruszane następujące tematy:

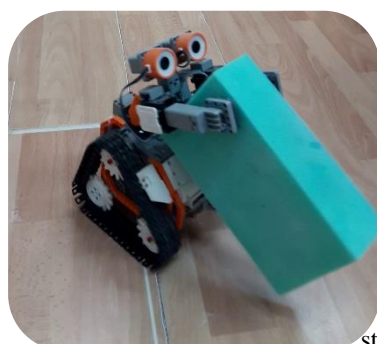
- uświadomienie zagrożeń związanych z korzystaniem z cyberprzestrzeni;
- rozwijanie umiejętności bezpiecznego korzystania z zasobów sieci internetowej;
- poszerzenie wiedzy na temat konsekwencji nadmiernego i niekontrolowanego korzystania z Internetu;
- zapobieganie nałogowemu korzystaniu z gier komputerowych;
- zwiększanie wiedzy na temat sygnałów świadczących o nadużywaniu gier komputerowych.

Pierwsze zajęcia rozpoczęły się od kodowania na papierze.

Pierwsze kodowanie było związane z 101 rocznicą Odzyskania Niepodległości przez Polskę. Kolejne zajęcia przebiegały na kodowaniu i odkodowaniu obrazów.



Na zajęciach uczniowie zapoznali się z robotem o nazwie Astrobot. W tym celu zainstalowali w swoich telefonach aplikacje „Jimu” i korzystali z gotowych programów do zabawy z robotem.



W tym samym czasie, w innej grupie, uczniowie uczyli się w jaki sposób tworzyć stronę internetową w HTMLu.



H. Sołtys i W. Walczykowski
