

ROK SZKOLNY 2020-2021

07.10.20 R. FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH W III B



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Klasa III b rozpoczęła pracę w zespole korekcyjno-kompensacyjnym. Podczas tych zajęć uczniowie ćwiczyli ortografię - przypominali sobie zasady pisowni i utrwalali wiedzę. Większość zadań wykonali poprawnie, ale jeszcze muszą poćwiczyć.

Lidia Piłkowska



08.10.2020 KOŁO FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Koło fotograficzno-komputerowe kontynuuje przygodę z fotografią w ramach projektu Fabryka Kompetencji Kluczowych. Dzisiejsze plenerowe zajęcia polegały na wykonaniu przez uczniów jesiennych widokówek. Pogoda nam dopisała, jednak pandemia pokrzyżowała niektórym plany i nie pozwoliła im być z nami. W następnym tygodniu będziemy analizować i omawiać efekty dzisiejszej pracy.

Lidia Piłkowska





PRACA FOTOGRAFA NIE JEST ŁATWA



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Na ostatnich zajęciach koła fotograficzno-komputerowego dziewczynki przeglądały wcześniej wykonane zdjęcia. Wiele z tych zdjęć „poszło do kosza”, gdyż uznały je za nieudane. Jak się okazało praca fotografa nie jest łatwa. Napotkane obiekty nie chciały ani chwili pozować!

Lidia Piłkowska

ZDALNE ZAJĘCIA FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W związku z zamknięciem szkół koło fotograficzno-komputerowe z Projektu „**Fabryka kompetencji kluczowych**” odbywa się zdalnie. Uczniowie ustalili co można fotografować w domu - kompozycje kwiatowe, zabawki, widok za oknem, widoki ze spacerów z rodzicami, zwierzęta domowe, okładki książek celem zachęcania innych do czytania, potrawy kulinarne, martwą naturę in. Tak też czynią.

Lidia Piłkowska.

KOŁO FOTOGRAFICZNE CZARUJE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Jest grudzień, za oknem szaro-buro, więc uczennice z koła fotograficzno-komputerowego czarowały dzisiaj zimę. Na zdjęciach - wykonane przez nie obrazki na mące i kot biały jak śnieg. O dziwo zaczęło prószyć!



Lidia Piłkowska

KOŁO MATEMATYCZNE

W RAMACH PROJEKTU „FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH”



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W roku szkolnym 2020/2021 kontynuowane były zajęcia z koła matematycznego, które odbywały się zarówno w formie stacjonarnej jak i nauczaniu zdalnym. Uczestnictwo w tych zajęciach stwarzało uczniom warunki do poszerzania wiedzy, oraz rozwoju i doskonalenia swoich umiejętności matematycznych. Uczniowie rozwiązywali zadania o podwyższonym stopniu trudności z następujących zagadnień:

1. Działania na ułamkach zwykłych.
2. Matematyczny kodeks działań - zadania tekstowe.
3. Czy lubisz rebusy? Układanie i rozwiązywanie równań.
4. Obliczenia zegarowe i kalendarzowe.
5. Rozwiązywanie interaktywnych testów.
6. Sudoku - doskonała gimnastyka dla umysłu.
7. Rozkład liczby na czynniki pierwsze, NWW i NWD.
8. Rozwiązywanie zadań z treścią.
9. Stosowanie obliczeń procentowych do rozwiązywania problemów w kontekście praktycznym.

Wojciech Walczykowski

ZAJĘCIA WYRÓWNAWCZE Z MATEMATYKI DLA KLAS IV-VIII



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W roku szkolnym 2020/2021 kontynuowane były zajęcia wyrównawcze z matematyki dla klas IV-VIII. Zajęcia odbywały się zarówno w trybie stacjonarnym jak i zdalnym. Podczas zajęć uczniowie powtarzali poznane wcześniej wiadomości i utrwalali umiejętności z następujących tematów:

- dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia w pamięci i sposobem pisemnym;
- działań na ułamkach zwykłych i dziesiętnych;

- obliczania pól i obwodów czworokątów;
- potęg i pierwiastków;
- mnożenia sum algebraicznych.

Halina Sołtys
Wojciech Walczykowski

PROJEKT – FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH. ZAJĘCIA Z PROGRAMOWANIA I KODOWANIA Z UWZGLĘDNIENIEM CYBERPRZESTRZENI.



Rzeczpospolita
Polska

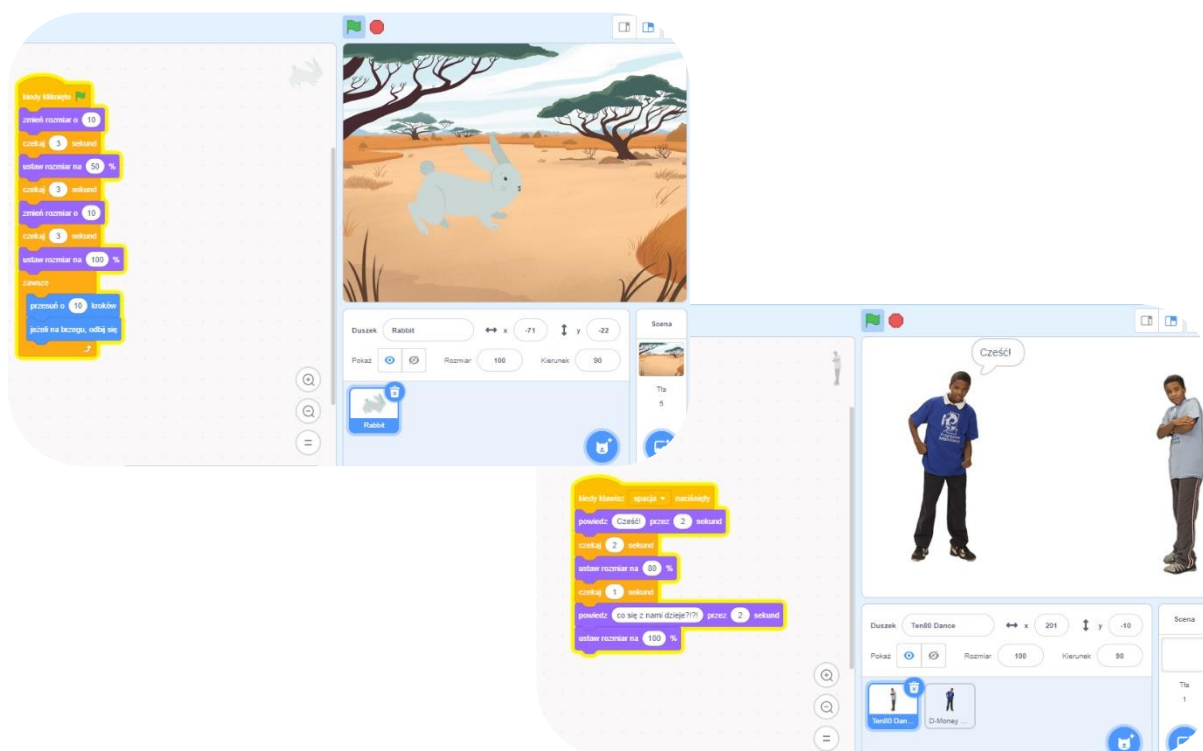


Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W roku szkolnym 2020/2021 kontynuowane były zajęcia z programowania i kodowania z uwzględnieniem cyberprzestrzeni. Zajęcia odbywały się zarówno w trybie stacjonarnie jak i nauczaniu zdalnym. Podczas zajęć uczniowie:

1. Doskonalili umiejętności programowania w języku Scratch, podczas których tworzyli proste animacje, programowali proste historyjki oraz sterowali duszkiem.



2. Również doskonalili swoje umiejętności w programie code.org wykonując piękne animacje pt. Potańcówka, Kraina lodu z Anną i Elszą oraz Minecraft – Wodna podróż.

https://studio.code.org/projects/dance/xHDdqvLuf_fknVC6U8O88s6AbEGNWjjmFc4p0ZlWg-A

<https://studio.code.org/c/1235851237>



3. Doskonalili umiejętności tworzenia strony internetowej w HTML-u, w ramach których opracowali stronę internetową poświęconą rozwojowi procesorów firmy Intel.

Najpierw kilka słów o firmie Intel



Intel, czyli skrót od słów Integrated Electronics. Założony w 1968 roku Intel dokonał rewolucji na rynku technologicznym dzięki swoim mikroprocesorom. Dziś największy na świecie producent układów scalonych oraz twórca mikroprocesorów z rodziny x86, które znajdują się w większości komputerów osobistych. Produkty Intela polecane są na całym świecie, wyznaczając standardy w dziedzinie nowych technologii. Pozytywne opinie i recenzje związane są przede wszystkim z ciągłym usprawnianiem przygotowywanych układów. Korzystają z nich zarówno użytkownicy domowi, gracze oraz profesjonalści. Na uwagę zasługuje to, iż rozwój firmy odbywa się z myślą o środowisku. Intel dąży do tego, aby korzystanie z technologii było naturalne, jednak bez uszczerbku na otaczającej nas przyrodzie. Odpowiedzialny rozwój jest doceniany w licznych recenzjach z całego świata.

Procesory firmy Intel warte uwagi

Procesory warte uwagi				
Intel 4004 (rok 1971)	Intel 80486 (rok 1989)	Intel Pentium II (rok 1997)	Intel Celeron (rok 1998)	Intel Core i3 (rok 2010)
Intel Pentium III (rok 1999)	Intel Core 2 (rok 2006)	Intel Core i7 (rok 2008)	Intel Core i5 (rok 2009)	Intel Core i9 (2017)

Intel 80486 (1989)



Po wydaniu w roku 1985 Intelu 80386 kolejnym wielkim krokiem w historii procesorów był model 80486 z 1989 roku. Zintegrowany koprocesor (FPU) do obliczeń zmiennoprzecinkowych obsługiwał pamięć podręczną poleceń oraz danych, mogli się poszczycić znacznie większą wydajnością, którą gwarantował zegar taktowany do 100 MHz. Ten 32-bitowy procesor, podobnie jak model 80386, teoretycznie był w stanie wykorzystać 4 GB pamięci RAM.

OGÓLNE

- Data wprowadzenia: Kwiecień 1989
- Ilość tranzystorów: 1 180 000
- Technologia wykonania: 0,6 µm - 1 µm
- Wielkość płytki krzemu: 173 mm²
- Taktowanie rdzenia procesora: 16 MHz - 100 MHz
- Taktowanie magistrali systemowej: 16 MHz - 50 MHz
- Szerokość magistrali danych (wewnętrzna/zewnętrzna): 32 bity
- Szerokość magistrali adresowej: 32 bity
- Adresowalna pamięć: 4 GB
- Napięcie rdzenia Vcore: 5V

4. Zdobyli wiedzę związaną z cyberprzestrzenią, to jest:

- zagrożeniami związanymi z korzystaniem z cyberprzestrzeni;
- bezpiecznym korzystaniem z zasobów sieci internetowej;
- konsekwencjami nadmiernego i niekontrolowanego korzystania z Internetu;
- sygnałami świadczącymi o nadużywaniu gier komputerowych.

H. Sołtys i W. Walczykowski

KOŁO FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE OD NOWA



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Rzeczpospolita
Polska



Pomorze
Zachodnie

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



18.01.21 r. odbyło się pierwsze spotkanie koła fotograficzno-komputerowego, w ramach projektu FKK, w nowym składzie. Są to tym razem zajęcia dla klas II. Dzisiaj zajęcia miała grupa I z klasy II c. Uczniowie wymyślili dla siebie nową nazwę „**Fotoszaleni**”, zapoznali się z działaniem aparatu fotograficznego i wypróbowali go w praktyce robiąc sobie zdjęcia na boisku szkolnym, korzystając ze śnieżnej pogody.



Lidia Piłkowska



ZAJĘCIA FOTOGRAFICZNE W TERENIE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



29 stycznia odbyły się kolejne zajęcia fotograficzne w ramach projektu „Fabryka Kompetencji Kluczowych”. Po spotkaniu w klasie wybraliśmy się nad rzekę. Uczniowie zaopatrzeni w suchy chleb nakarmili dzikie kaczki robiąc im zdjęcia, a potem stworzyli kilka sytuacji w zimowej scenerii i także je sfotografowali. Po obejrzeniu zdjęć w aparacie zadowoleni wróciliśmy do szkoły.

Lidia Piłkowska



ZAJĘCIA KOREKCYJNO-KOMPENSACYJNE



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Na dzisiejszych zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych w ramach projektu **Fabryka kompetencji Kluczowych** uczyliśmy się koncentracji uwagi wykorzystując w tym celu wykreślanekę. Odnalezione wyrazy posłużyły do uzupełnienia zdań będących zasadami bezpieczeństwa w sieci. Wszak wczoraj, 9 lutego był **Dzień Bezpiecznego Internetu**. Na zakończenie dzieci wykonały rysunek do wybranej zasady.

Lidia Piłkowska



20 MARCA – DZIEŃ OSADNIKA



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Dzieci z koła fotograficzno-komputerowego w ramach projektu **FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH**, jak zwykle w marcu, poświęcili ten miesiąc na spacer po mieście i zwiedzanie starszych i nowszych zakątków naszego miasta, poznając w skrócie historię naszego miasta. A na dodatek okazuje się, że w niektórych miejscach byli pierwszy raz.

Lidia Piłkowska



2 MAJA – DZIEŃ FLAGI



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Podczas zdalnych zajęć fotograficzno-komputerowych z projektu Fabryka kompetencji Kluczowych uczniowie wykonywali różne kompozycje, które mogli stworzyć w domu oraz fotografowali je. Gabrysia Szczepanik z klasy II c przygotowała i sfotografowała przepiękne kompozycje o tematyce patriotycznej z okazji Dnia Flagi.

Lidia Piłkowska



ZAJĘCIA FOTOGRAFICZNO-KOMPUTEROWE ZAKOŃCZONE!



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



18 czerwca odbyły się ostatnie zajęcia fotograficzno-komputerowe w ramach projektu pn. Fabryka Kompetencji Kluczowych. Uczniowie wykonali ostatnią pracę - fotobudkę „W kosmosie” i wybiorą się na wakacje w ...kosmos.

Lidia Piłkowska



KOŁO MATEMATYCZNE W RAMACH PROJEKTU „FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH”



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W drugim semestrze roku szkolnego 2020/2021, w ramach projektu „Fabryka kompetencji kluczowych”, kontynuowane były zajęcia z koła matematycznego, które odbywały się w formie nauczania zdalnego. Uczestnictwo w tych zajęciach stwarzało uczniom warunki do poszerzania wiedzy, oraz rozwoju i doskonalenia swoich umiejętności matematycznych. Uczniowie rozwiązywali zadania o podwyższonym stopniu trudności z następujących zagadnień:

1. Działania na liczbach wymiernych.
2. Działania na potęgach.

3. Pola i objętości figur przestrzennych.
4. Twierdzenie Pitagorasa.
5. Obliczenia procentowe.

Halina Sołtys,
Wojciech Walczykowski

ZAJĘCIA WYRÓWNAWCZE Z MATEMATYKI DLA KLAS IV-VIII



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



W drugim semestrze roku szkolnego 2020/2021, w ramach projektu „Fabryka kompetencji kluczowych”, kontynuowane były zajęcia wyrównawcze z matematyki dla klas IV-VIII. Zajęcia odbywały się zarówno w trybie stacjonarnym jak i zdalnym.

Podczas zajęć uczniowie powtarzali poznane wcześniej wiadomości i utrwalali umiejętności z następujących tematów:

- Działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych.
- Kolejność wykonywania działań.
- Obliczenia procentowe.
- Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb wymiernych.
- Wylączanie wspólnego czynnika liczbowego przed nawias.
- Rozwiązywanie równań pierwszego stopnia z jedną niewiadomą.
- Potęga o wykładniku naturalnym oraz pierwiastki.
- Przekształcanie wzorów.
- Pole powierzchni i objętość graniastosłupa.
- Pola wielokątów.
- Prędkość, droga, czas.
- Obliczenia zegarowe i kalendarzowe.

Halina Sołtys,
Wojciech Walczykowski

PROJEKT – FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

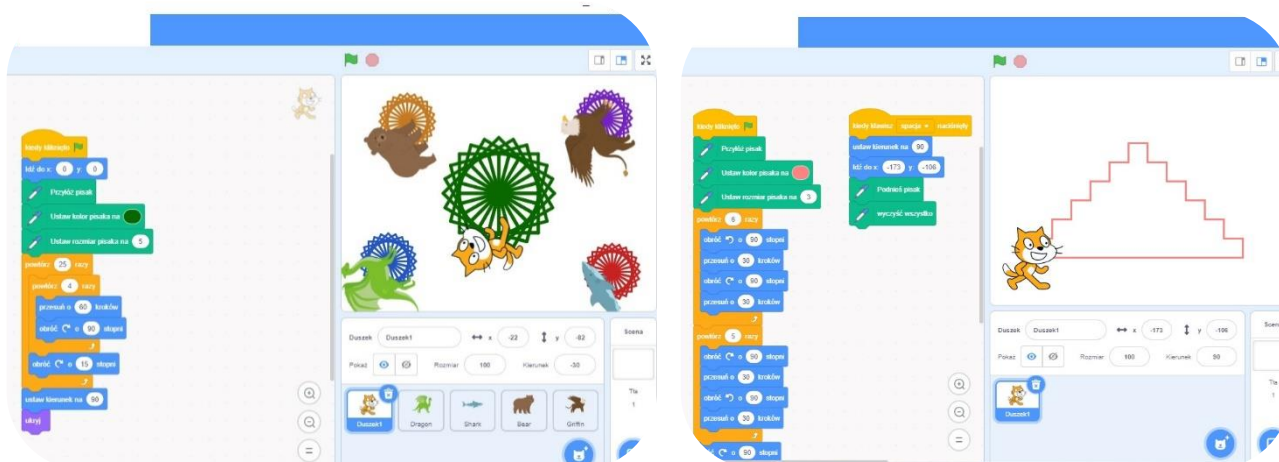


PROJEKT – FABRYKA KOMPETENCJI KLUCZOWYCH

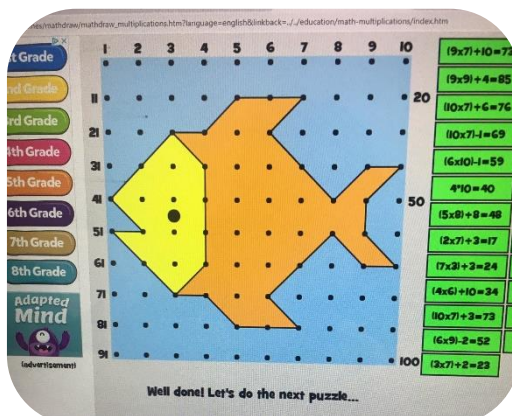
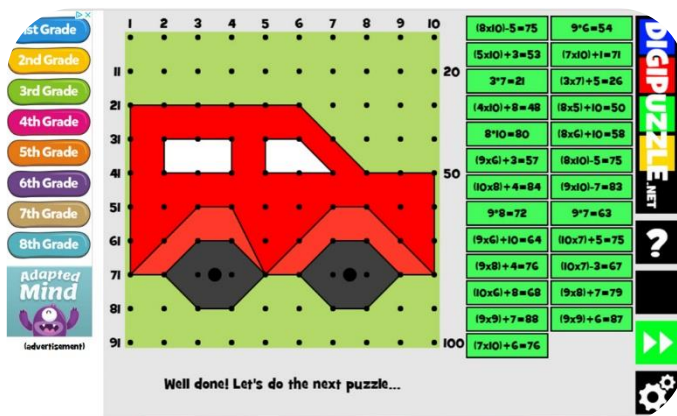
Zajęcia z programowania i kodowania z uwzględnieniem cyberprzestrzeni

W drugim semestrze roku szkolnego 2020/2021 kontynuowane były zajęcia z programowania i kodowania z uwzględnieniem cyberprzestrzeni. Zajęcia odbywały się zarówno w trybie stacjonarnie jak i nauczaniu zdalnym. Podczas zajęć uczniowie:

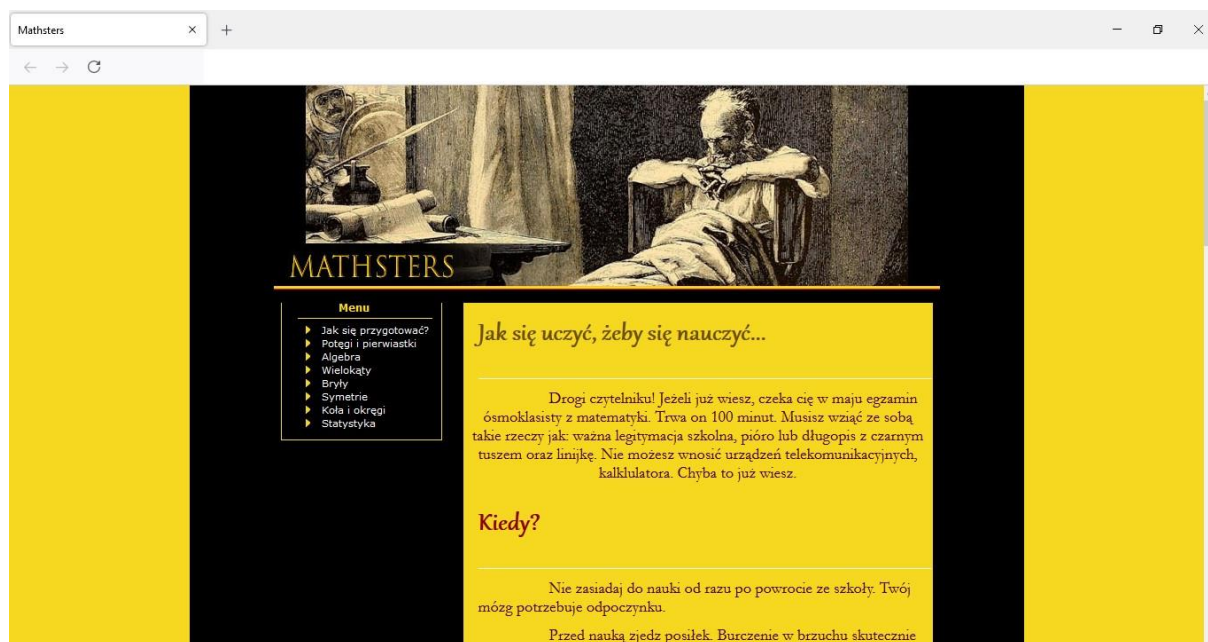
1. Doskonalili umiejętności programowania w języku Scratch, podczas których tworzyli proste animacje, programowali proste historyjki oraz sterowali duszkiem.



2. Również doskonalili swoje umiejętności w programie code.org



3. Dookonalili umiejtnoŝci tworzenia strony internetowej w HTML-u, w ramach kt3rych opracowali stronę poŝwięconą tabletom graficznym i matematyce.



4. Zajęcia z programowania robotów udało się poprowadzić w momencie powrotu uczniów do szkoły. Poprzez aplikację Jimu, zaczęli się z nim porozumiewać, wydając konkretne komendy do wykonania. Poprzez wykonywanie odpowiednich ćwiczeń w aplikacji Jimu, uczeń potrafił zaprogramować robota do wykonania najprostszych czynności.



H. Sołtys
i W. Walczykowski