SPRAWOZDANIE

Projekt „Rozwój kompetencji kluczowych drogą do sukcesu” w Gminie Gródek nad Dunajcem z zajęć z informatyki w roku szkolnym 2021/2022

Prowadzący: mgr Dorota Jabłońska

2 grupy: klasa VII – 8 osób, klasa IV – 8 osób.

W klasie 4 zrealizowano 40 zajęć i w klasie 7 zrealizowano 32 zajęcia.

Celem zajęć było:

-sprzyjanie ogólnemu rozwojowi osobowości ucznia

-rozwijanie zainteresowań informatycznych i technicznych uczniów poprzez wzbogacenie i poszerzenie wiedzy informatycznej

-kształtowanie umiejętności samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków

-rozwiązywanie postawionych problemów

-rozwijanie umiejętności posługiwania się sprzętem komputerowym,

-rozwijanie zainteresowań informatycznych i technicznych uczniów poprzez wzbogacanie i poszerzanie wiedzy informatycznej,

-kształtowanie uzdolnień uczniów, umiejętności myślenia, wyciągania wniosków, rozwiązywania postawionych problemów i samokształcenia.

- umiejętność posługiwania się technikami informatycznymi,
- rozwiązywanie problemów przy użyciu technik informatycznych,
- poszukiwanie informacji za pomocą komputera,
- samodzielność w rozwiązywaniu trudnych problemów,
- dążenie do samodoskonalenia się w związku z szybko rozwijającą się techniką,
- przyswojenie pojęć i umiejętności dzięki którym praca z oprogramowaniem i sprzętem nowej generacji będzie wymagała mniejszego wysiłku,
- umiejętność posługiwania się nowoczesnym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem,
- posługiwanie się podstawowymi pojęciami informatyki,
- dostrzeganie potrzeby ewaluacji własnych osiągnięć i potrzeb,
- współpraca w grupie i rozwój odpowiedzialności,

- poszanowanie własności intelektualnej i materialnej,
- planowanie dalszego samokształcenia się,
- umieszczanie swoich prac na stronie internetowej szkoły (z pomocą nauczyciela),
- kształtowanie umiejętności programowania komputerowego (Scratch),
- dobieranie narzędzi informatycznych stosownie do realizowanego zadania.

Uczniowie podczas zajęć:

-przyswajali podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera i sieci
-rozwijali swoje zainteresowania, uzdolnienia informatyczne, wyobraźnię, logiczne myślenie
-twórczo rozwiązywali stawiane przed nimi zadania, a także własne pomysły
-wykazywali się dużą aktywnością i zaangażowaniem
-byli kreatywni i dociekliwi
-umacniali wiarę we własne siły, osiągali sukces podczas nauki kodowania
-wymieniali się zdobytą wiedzą, pomysłami i doświadczeniami.

Efekty:

Uczniowie:

- podnieśli poziom wiedzy na temat podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z komputera i sieci
-rozwinęli zainteresowania, uzdolnienia informatyczne, aktywność, ciekawość
-nabyli umiejętności:

- wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania potrzebnych informacji z różnych źródeł
- właściwego wyboru gier komputerowych

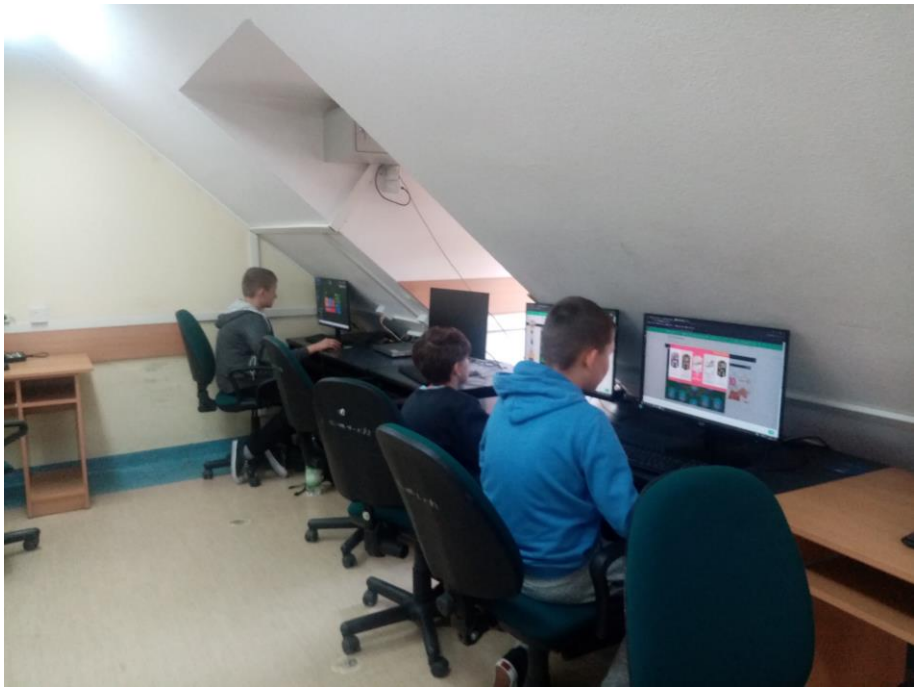
-rozwinęli kluczowe kompetencje, takie jak myślenie algorytmiczne. Uczyli się podstaw programowania za pomocą środowisk: Scratch, Baltie3, Pivot Animator. Tworzyli proste gry, animacje, skrypty, bawiąc i ucząc się jednocześnie
- nabyli umiejętność logicznego myślenia, wyobraźni, intuicji i wnioskowania
-umacniali wiarę we własne siły, osiągali sukcesy podczas nauki kodowania,
- sprawnie i bezpiecznie posługiwali się zestawem komputerowym i jego oprogramowaniem,

- samodzielnie rozwiązywali problemy przy pomocy komputera oraz korzystali z komputera przy uczeniu się innych przedmiotów,

- korzystali z zasobów internetowych oraz multimedialnych jako źródeł informacji,

- wyszukiwali, selekcjonowali oraz pozyskiwali informacji,

- wykorzystali komputer na potrzeby własne, klasy i szkoły,

- nauczyli się algorytmiki i logicznego myślenia,

- wykorzystali komputer jako źródła wiedzy i rozrywki.