SPRAWOZDANIE

Z projektu „Rozwój kompetencji kluczowych drogą do sukcesu w Gminie Gródek nad Dunajcem” – zajęcia z informatyki

Prowadzący: *Dorota Jabłońska*

Grupa I – Klasa V – 8 uczniów

Grupa II – klasa IV – 8 uczniów

W klasie V zrealizowano 25 godzin zajęć

W klasie IV zrealizowano 25 godzin zajęć.

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.

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,

-przyswajali podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera i sieci,

-rozwijali zainteresowania, uzdolnienia informatyczne, aktywność, ciekawość

-kształcili umiejętność:

-umacniali wiarę we własne siły, osiągali sukces podczas nauki kodowania,

-wymieniali się zdobytą wiedzą, pomysłami i doświadczeniami,

-rozwijali 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,

-rozwijali umiejętność logicznego myślenia, wyobraźni, intuicji i wnioskowania,

-umacniali wiarę we własne siły, osiągali sukcesy podczas nauki kodowania,

-wymieniali się zdobytą wiedzą, pomysłami i doświadczeniami,

-pracą edytora tekstu Microsoft Word,

-wybranymi zagadnieniami z arkusza kalkulacyjnego na przykładzie programu Microsoft Excel,

-tworzyli prezentacje multimedialne w Microsoft PowerPoint,

-podstawowymi wiadomościami związanymi z językiem i środowiskiem programu Logomocja i Internetem – możliwościami i zasobami.

Efekty:

Uczniowie:

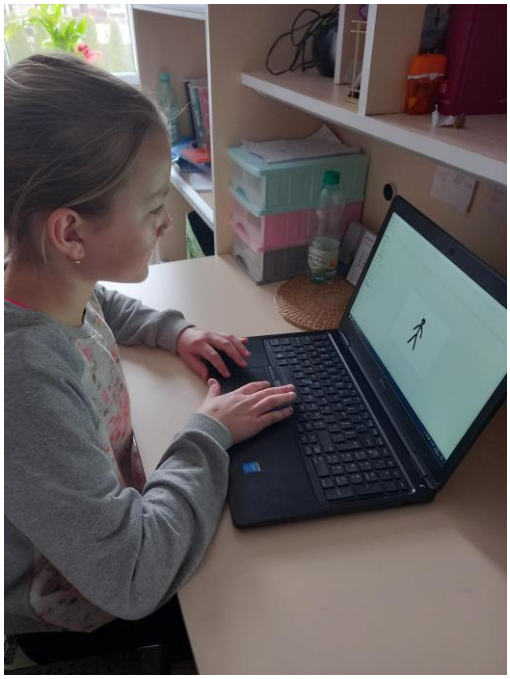
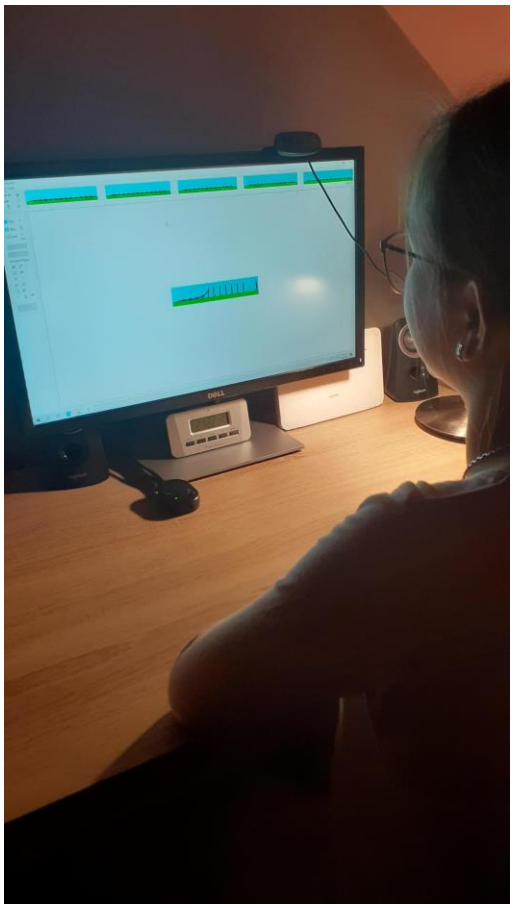
- podnieśli poziom wiedzy na temat podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z komputera i sieci

-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.