

Zajęcia rozwijające uzdolnienia z informatyki

rok szkolny 2021/2022

Zajęcia rozwijające uzdolnienia prowadzone są przez Panią Julię Durę. Bierze w nich udział łącznie 8 uczniów z klas VI, VII, VIII. Zajęcia te prowadzone były we wrześniu i październiku. Łącznie na ten rok szkolny przeznaczono 10 godzin zajęć.

CEL GŁÓWNY:

- Nauka programowania klasach VI, VII, VIII szkoły podstawowej poprzez rozwijanie kompetencji kluczowych informatycznych

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- Rozwijanie myślenia logicznego i strategicznego, a także intuicji, wyobraźni i wnioskowania.
- Poznanie wpływu technologii informacyjnej na nasze życie,
- Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł,
- Rozwijanie uzdolnień i zainteresowań,
- Zainteresowanie rosnącymi możliwościami zastosowań komputerów, technologii informacyjnej i urządzeń opartych na technice komputerowej,
- Przygotowanie uczniów do aktywnego i odpowiedzialnego życia we współczesnym świecie,
- Stymulowanie i rozwijanie wyobraźni twórczej.
- Rozwijanie zdolności manualnych i konstrukcyjnych.
- Rozwijanie umiejętności spostrzegawczości, pamięci i koncentracji uwagi.
- Stymulowanie umiejętności odkrywania, formułowania i nazywania problemów.
- Kształtowanie operacji umysłowych – analizy, syntezy, uogólniania, abstrahowania, kojarzenia i przewidywania.
- Rozwijanie pamięci i orientacji przestrzennej.
- Rozwijanie umiejętności analizy i rozwiązywania problemów.
- Rozwijanie koncentracji i umiejętności doskonalenia się.
- Kształcenie umiejętności bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych. • Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania
- Wykorzystywania informacji z różnych źródeł.
- Uatrakcyjnienie nauczania.

Zajęcia wrzesień – październik

Po wielomiesięcznej przerwie od zajęć wróciliśmy do szkół. Na początkowych zajęciach krótko omówiliśmy zasady pracy na temat przebiegu zajęć. Ustaliliśmy termin diagnozy końcowej.

Na wrześniowych zajęciach zajmowaliśmy się poszerzaniem wiedzy na temat programu Minecraft, korzystaliśmy również ze Scratch. Uczniowie przygotowali zagadki matematyczne w postaci labiryntów w Minecraft. Po zakończeniu każdego ćwiczenia uczniowie chętnie „testowali” swoje prace na kolegach.



W swoich pracach uczniowie zastosowali działania matematyczne, zadania tekstowe, krótkie zagadki matematyczne – które żeby można było rozwiązać należało albo przejechać kolejką górską, przejść labirynt lub przedrzeć się przez tor przeszkód. Zadanie sprawiło uczniom wiele radości. Po każdym wykonanym zadaniu uczniowie opowiadali o swoim pomysle, o tym jakie są zasady dotarcia do mety. Każdy z nich wykazał się niezwykłą pomysłowością układając swoje strategie. Pojawiały się nowe elementy – wcześniej nie znane. Nowa grafika dostosowana do potrzeb zadania. Uczniowie od lat lubią tworzyć poszczególne etapy, strategie w tym programie. Na zajęciach mieli okazję kontynuować, poszerzyć i dodatkowo pracować tylko nad konkretnym przykładem.



