

Aktualności

02.06.2023 16:49

Treść

Koniec roku szkolnego to nie tylko czas podsumowań. To również chwila, w której

warto pokazać to co udało się osiągnąć podczas całorocznej pracy. Zakończyliśmy realizację zadania grantowego w ramach projektu pn. „Małopolska tarcza Antykryzysowa – Pakiet Edukacyjny II. Realizacja wsparcia szkół i placówek oświatowych – Grant 3.”

Zajęcia z robotyki – Koło Mistrzowie Programowania odbywały się w poniedziałki

w wymiarze 1 godziny tygodniowo dla każdej grupy, od 5 grudnia do 15 maja. Na zajęcia

uczęszczali uczniowie klas 1- 3 Grupa I, klasy 4,5 – Grupa II, klasy 6,7,8 – Grupa III.

Celem zajęć było rozwijanie zainteresowań uczniów, związanych z programowaniem i robotyką. W czasie zajęć uczniowie mieli szansę na rozwijanie kreatywności, m.in. za pomocą myślenia logicznego i strategicznego, wyobraźni, pamięci, orientacji przestrzennej, rozwiązywania problemów, koncentracji uwagi – koniecznych do wykorzystania podczas

zajęć. Zwracano także uwagę na utrwalanie umiejętności bezpiecznego korzystania

z urządzeń cyfrowych. W ramach realizacji zajęć podejmowane były następujące działania:

- Rozwijanie logicznego myślenia i wyobraźni przestrzennej
- Instalowanie i obsługa aplikacji potrzebnych do pracy z robotami
- Sterowanie robotami Photon.
- Budowanie robotów z wykorzystaniem zestawu Lego Mindstorms
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń
- Rozwijanie kompetencji kluczowych

Podczas zajęć uczniowie wykazywali duże zaangażowanie. Brali aktywny udział

w zajęciach i chętnie w nich uczestniczyli. W klasach młodszych zajęcia z Photonami to była

świetna zabawa, która rozwija u dzieci zdolności manualne, orientację przestrzenną,

rozumienie logiki wydarzeń „krok po kroku”. Uczniowie klas starszych poszerzali swoją

wiedzę i umiejętności pracując ze zestawami Arduino zakupionymi w ramach projektu. To

platforma, dzięki której w łatwy sposób można tworzyć oprogramowanie na gotowe systemy

wbudowane (tzw. systemy embedded). W ramach Arduino jest środowisko komputerowe,

język programowania oraz specjalne płytki z oprzyrządowaniem, które można samodzielnie

programować.



Rzeczpospolita
Polska



MAŁOPOLSKA

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

