

Sprawozdanie z realizacji projektu

Grant 3 Małopolska Tarcza Antykryzysowa - Pakiet Edukacyjny II Realizacja wsparcia szkół i placówek oświatowych Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020

1. Zajęcia Koło Logicznego Myślenia „KONIK”

W styczniu 2023 roku została przeprowadzona rekrutacja, w wyniku której do projektu zakwalifikowało się 8 uczniów z klasy 2a i 2b (4 chłopców i 4 dziewczynki).

Cel główny projektu: rozwijanie kompetencji matematycznych w tym zasad logicznego myślenia poprzez naukę gry w szachy.

W ramach projektu przeprowadzono 31 godzin nauki gry w szachy od podstaw.

Program zajęć obejmował;

1. Zapoznanie się z historią gry w szachy.
2. Zabawy ruchowe na korytarzu tzw. „żywe szachy”.
3. Zapoznanie dzieci z szachownicą i jej cechami.
4. Szachowe wojsko - nauka poszczególnych figur (jak wyglądają, jak się poruszają i gdzie jest ich miejsce na szachownicy).
5. Rozwiązywanie łamigłówek i zadań szachowych.
6. Zapoznanie z prawami szachowej krainy – szach, mat, pat, remis.
7. Szachowa magia – roszada, przemiana piona , bicie w przelocie.
8. Szachowa bitwa – debiut, centrum, brońmy się – zapoznanie z pojęciami i sytuacjami na szachownicy.

W ramach zajęć odbył się szkolny turniej szachowy. Na zakończenie projektu przeprowadzono pisemny test umiejętności gry w szachy połączony z praktyczną grą w formie szkolnego turnieju. Wszyscy uczniowie znają podstawy gry w szachy.



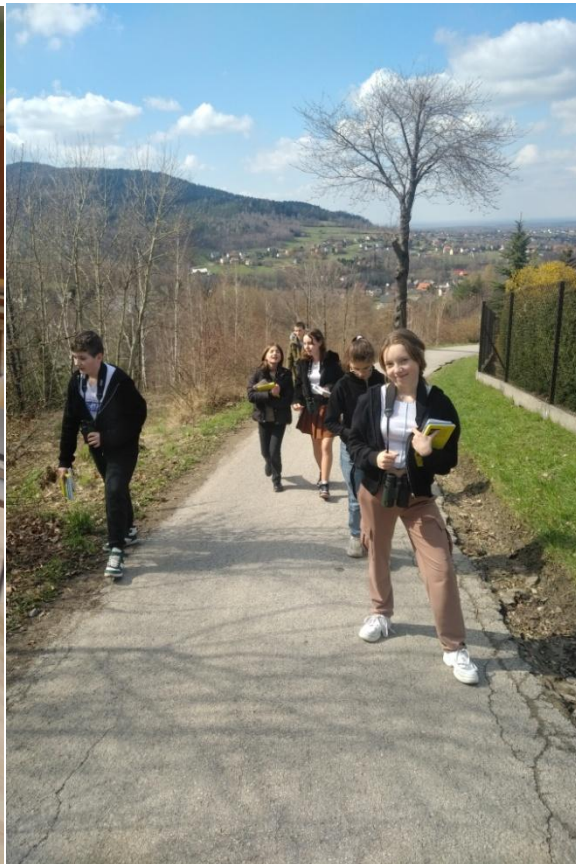
2. Zajęcia przyrodnicze „Oikos”

W styczniu 2023r. została przeprowadzona rekrutacja w wyniku której do projektu zakwalifikowano 8 uczniów do zajęć przyrodniczych „Oikos”.

Do najważniejszych umiejętności zdobytych przez ucznia w trakcie projektu należą:

- umiejętność rozumowania, wykorzystywania i przetwarzania tekstów;
- myślenie przyrodnicze – umiejętność wykorzystania nauk przyrodniczych w życiu codziennym oraz formułowania własnych opinii
- myślenie naukowe – umiejętność wykorzystania wiedzy o charakterze naukowym do identyfikowania i rozwiązywania problemów, a także formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących przyrody;
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno – komunikacyjnymi;
- umiejętność wyszukiwania, selekcjonowania i analizy informacji;
- umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb edukacyjnych oraz uczenia się;
- umiejętność pracy zespołowej.





3. Koło informatyczne

W styczniu 2023r. została przeprowadzona rekrutacja w wyniku której do projektu zakwalifikowano 8 uczniów do zajęć informatycznych.

Program zajęć koła Informatycznego obejmował:

- konstruowaniem robotów z klocków lego Apitor Robot X na podstawie gotowych projektów,
- uruchamia i steruje robotem za pomocą aplikacji Apitor Kit,
- programuje w aplikacji Scratch i uruchamia robota na podstawie napisanego programu,
- Projektuje w programie 3D Tinkercad,
- Drukuje na drukarce 3D
- Budowa komputera, urządzenia peryferyjne
- Systemy operacyjne,

Do przeprowadzenia ewaluacji i projektu niezbędne było dokonanie pomiaru dydaktycznego wstępnego i końcowego. Wszyscy uczniowie uzyskali przyrost wiedzy.

EFEKTY zajęć koła Informatycznego,

Wejście w nowoczesny świat TIK, które są podstawą obecnego i przyszłego przemysłu. Projektuje w aplikacji 3D Tinkercad, drukuje, pozyskał umiejętności programistyczne w programie Scratch. Znajomość programów daje podstawy dalszej perspektywy nauki w wyższych klasach i pracy w zawodzie programisty czy grafika komputerowego.

Do najważniejszych umiejętności zdobytych przez ucznia w trakcie projektu należą:

- myślenie techniczne – umiejętność wykorzystania nauki w projektowaniu 3D,
- myślenie techniczne, wyobraźnia przestrzenna w projektowaniu 3D,
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno komunikacyjnymi,
- umiejętność sprawnego posługiwania się komputerem,
- umiejętność wyszukiwania informacji,
- umiejętność posługiwania się programem do projektowania w 3D – wydruk pracy,
- umiejętność posługiwania się programem do programowania robota Apitor X Scratch,
- umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb edukacyjnych oraz uczenia się,

- zna Budowę komputera,
- zna systemy operacyjne w tym system Windows, Linux
- umiejętność pracy zespołowej,



4. Koło informatyczno – techniczne „MŁODY INŻYNIER”

W styczniu 2023r. została przeprowadzona rekrutacja w wyniku której do projektu zakwalifikowano 8 uczniów do zajęć techniczno – informatycznych z klas czwartych i piątych.

EFEKTY zajęć koła Informatyczno – technicznego „Młody inżynier”,

uczeń potrafi:

- starannie wykonać pracę, troszczy się o jej jakość,
- rozwijać zdolności manualne,
- łączyć poznane techniki,
- opracować i dążyć do pomyślnego ukończenia projektu,
- przewidywać kolejne czynności, dobór odpowiednich narzędzi i materiałów,
- potrafi nanosić wydruk na drewnie, wypalać, wiercić wkrętarką, wycinać wyrzynarką ręczną i wrzosową,
- potrafi dobrać wiertło do drewna, metalu
- potrafi piłować, ciąć piłką do drewna i metalu
- wybrać odpowiednie oprogramowanie,
- Korzystać z technologii TIK
- dostrzegać w otaczającym świecie i w przedmiotach wartości estetyczne,

Kompetencje techniczno - Informatyczne odnoszą się do zdolności i chęci wykorzystania istniejącego zasobu wiedzy i umiejętności technicznych, manualnych i praktycznych posługiwania się komputerem, oprogramowaniem w celu formowania pytań i finalizacji wyniku swojej pracy.

Do najważniejszych umiejętności zdobytych przez ucznia w trakcie projektu należą:

- umiejętność rozumowania, wykorzystywania i przetwarzania rysunku technicznego;
- myślenie techniczne – umiejętność wykorzystania nauk technicznych i informatycznych w życiu codziennym
- myślenie techniczne, wyobraźnia przestrzenna – umiejętność wykorzystania wiedzy technicznej, informatycznej do rozwiązywania problemów w technice i w technologii Informatycznej,
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno komunikacyjnymi;

- umiejętność sprawnego posługiwania się narzędziami do obróbki ręcznej i mechanicznej drewna;
- umiejętność wyszukiwania informacji;
- umiejętność posługiwania się programem do projektowania w 3D – wydruk pracy
- umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb edukacyjnych oraz uczenia się;
- umiejętność pracy zespołowej.

Technika przygotowuje młodego człowieka do sprawnego, odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z nowoczesnych urządzeń technicznych codziennego użytku oraz do radzenia sobie z ciągle zmieniającą się rzeczywistością technicznej.



