

Sprawozdanie z koła informatyczno – komputerowego

Rok szkolny 2017/2018

Zajęcia koła fotograficzno – komputerowego odbywały się raz w tygodniu, w wymiarze 1 godziny lekcyjnej. Odbiorcami są uczniowie klas VI.

Cele zajęć:

- rozwijanie zainteresowań dzieci technologią informacyjną
- zainteresowanie uczniów rosnącymi możliwościami zastosowań komputerów, technologii informacyjnej i urządzeń opartych na technice komputerowej, w tym aparatów cyfrowych
- kształtowanie umiejętności fotograficznych członków koła,
- przekazanie uczniom poprzez naukę fotografowania, zamiłowania i pokazania piękna otaczającego świata
- nauczanie obsługi i robienie zdjęć sprzętem fotograficznym
- poznanie sposobów zgrzywania zdjęć z aparatu do komputera, komputerowej obróbki zdjęć,
- kształcenie umiejętności prezentowania własnej pracy,
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł,
- nauka programowania za pomocą programu Scratch oraz budowanie i programowanie robotów

Podczas zajęć uczniowie wykonywali zdjęcia na terenie szkoły, a następnie w programie graficznym dokonywali obróbki zgranych zdjęć. Tematyka prac była związana z obchodami Dnia Niepodległości. Dzieci wykonały ulotki na temat zasad dobrego zachowania, które wydrukowaliśmy i rozdaliśmy uczniom podczas warsztatów dla klas VI „Zasady savoir vivre”. Następnie uczyliśmy się podstaw programowania zaczynając od strony koduj.gov.pl, programu Pivot oraz programu Scratch zakładając swoje konta na stronie scratch.mit.edu, gdzie zapisujemy nasze osiągnięcia. Dokonaliśmy również ciekawej obróbki zdjęć i stworzyliśmy prace – ulotki na zorganizowaną przez klasę VI e zbiórkę żywności dla zwierząt ze schroniska pod Gostyniem. Ulotki wydrukowaliśmy i rozdaliśmy uczniom naszej szkoły.

Na początku II semestru podczas zajęć skupiliśmy się na budowie i programowaniu robotów. Uczniowie z chęcią przy użyciu odpowiedniej aplikacji i instrukcji, współpracując zbudowali robota. Następnie stworzyli „tor przeszkód” oraz odpowiednio zaprogramowali robota, który musiał bezkolizyjnie pokonać trasę. W związku z tym, że grupie programowanie poszło bardzo dobrze, kontynuowaliśmy pracę na stronie <https://studio.code.org/courses>. Wybierając odpowiedni do wieku kurs 3, uczniowie zmierzali się z co raz większymi trudnościami, wnikali głębiej w zagadnienia programowania , aby tworzyć elastyczne rozwiązania dla bardziej złożonych problemów. Kończąc kurs, uczniowie będą tworzyć interaktywne opowiadania i gry, którymi mogą się dzielić z innymi. Na koniec semestru wspólnie tworzyliśmy kronikę naszej klasy na stronie internetowej szkoły oraz kręciliśmy za pomocą aparatu w telefonach film, który następnie zmontujemy na zakończenie roku szkolnego.

Anna Siebert