**Sprawozdanie z działalności koła informatycznego w roku szkolnym 2019/2020**

Zajęcia koła informatycznego odbywały się raz w tygodniu, w wymiarze 1 godziny lekcyjnej. Odbiorcami są uczniowie klas IV i V.

Cele zajęć:

* rozwijanie zainteresowań dzieci technologią informacyjną,
	+ zainteresowanie uczniów rosnącymi możliwościami zastosowań komputerów,

 technologii informacyjnej i urządzeń opartych na technice komputerowej, w tym

 programowanie,

* + kształtowanie umiejętności programowania, nauczenie obsługiwania robotów Jimu,
	+ poznanie programów rozwijających umiejętności programowania,
	+ kształcenie umiejętności prezentowania własnej pracy,
	+ kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i

wykorzystywania informacji z różnych źródeł.

Zajęcia rozpoczęliśmy od pracy z robotami Ozobotami. Nie wszyscy uczniowie mieli możliwość poznania Ozobotów wcześniej. Zapoznaliśmy się z ogólnymi zasadami pracy z robotem, a następnie uczniowie wykonywali własne pomysły. Bardzo szybko powstały gry, piękne trasy z przeszkodami. Uczniowie wykazali się dużą kreatywnością przy tworzeniu projektów. Kolejnym etapem była nauka programowania w Scratchu. Jet to platforma do programowania obrazowego. Uczniowie budują program za pomocą bloków podobnych do puzzli. Na zajęciach koła rozwijaliśmy umiejętności poznane na lekcji informatyki. Skupiliśmy się na tworzeniu gier. Powstały piękne wielopoziomowe labirynty, gry dotyczące rozgrywek piłkarskich oraz rozwijające spostrzegawczość.

W drugim semestrze rozpoczęliśmy pracę z robotami Jimu. Musieliśmy zainstalować aplikację na tabletach i telefonach. Problem pojawił się z dostępnością sprzętową. Była to praca grupowa. Odbyły się zawody w przepychaniu robotów oraz dyskoteka. Przygotowaliśmy projekt na „Drzwi Otwarte”, niestety nie odbyły się ze względu na zamknięcie szkół z powodu pandemii.

Podczas nauczania zdalnego zajęcia koła odbywały się zgodnie z dotychczas obowiązującym planem. Skupiliśmy się na pracy na platformach do programowania i kodowania tj. StudioCode, Scratch. Zaprosiłam uczniów na zajęcia w Klubie Młodego Programisty. 2 z nich skorzystało z zajęć.

Ostatnie zajęcia poświęciliśmy na pracę w programie Pivot Animator, jest toprosty program graficzny do tworzenia animacji 2D tzw. „patyczkowych ludzików”. Uczniowie przysyłali efekty swojej pracy. Poznawaliśmy również możliwości platformy Office 365. Pracowaliśmy na wspólnym dokumencie. Po dokonaniu krótkiej ewaluacji, zajęcia koła podobały się uczniom.

Prowadzący zajęcia: Rozalia Dziekan