

AKTUALNOŚCI

04.11.2022 11:36

Treść

Zajęcia logopedyczne - Pani Wioletta Stańdo

Podczas zajęć logopedycznych na których prowadzona jest wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną, wykorzystano długopis 3D Banacha zakupiony z programu laboratoria Przyszłości.

Wykorzystanie długopisu to dobre ćwiczenie ruchowo-słuchowo-wzrokowe które wpływa na angażowanie trzech analizatorów: kinestetyczno-ruchowego, słuchowego i wzrokowego. A wiadome jest, że dzieci najlepiej przyswajają nowe wiadomości poprzez zabawę wszystkimi zmysłami.

W ramach zajęć edukacji informatycznej w klasie 2B odbyły się zajęcia warsztatowe w małej grupie uczniów. Na zajęciach wykorzystano długopisy 3D Banacha.

Najpierw dzieci oglądały liście danych drzew oraz ich owoce. Podczas tego dzieliły się swoją wiedzą i doświadczeniami przyrodniczymi. Następnie samodzielnie drukowały liście utrwalając wiadomości z edukacji przyrodniczej. Dodatkowo uczyły się pracy z nowym urządzeniem technicznym, zaangażowania, pracy w grupie. Doskonaliły małą motorykę i koncentrację uwagi.

Dzieci miały do wykonania określone zadania, słuchając i obserwując swoich kolegów uczyły się same od siebie a nauczyciel pozostawał

obserwatorem.

Długopis 3D Banacha został również wykorzystany na zajęciach rewalidacji indywidualnej. Uczeń kształcił umiejętność wchodzenia w prawidłowe relacje z nauczycielem. Doskonalił mowę dialogową. Uczył się wykonywania poleceń i czekania na swoją kolej. Poprzez wykorzystanie ciekawego urządzenia budował motywację do podejmowania aktualnego tematu i aktywności znajdujących się poza jego zainteresowaniami. Kształcił koncentrację uwagi, cierpliwość a dodatkowo utrwał wiadomości z edukacji przyrodniczej.

Igła, Nitka I Nożyczki - Pani Agata Niezabitowska

Na lekcjach techniki uczniowie klasy 5a, mieli możliwość wykorzystania akcesoriów krawieckich, w ramach Laboratorium Przyszłości.

Uczniowie zagłębiali się w wiedzę dotyczącą materiałów włókienniczych, a następnie pracując w grupach wykonywali projekt ubrania. W pierwszym etapie uczniowie musieli ustalić i skonsultować ze sobą jaki projekt ubrania i dla kogo będą tworzyć. Kolejno przygotować materiały i przybory krawieckie, potrzebne do wykonania pracy. Młodzi projektanci, najpierw rysowali projekt na papierze, a dopiero potem mierzyli, wycinali, szyli i doszywali. W końcowym etapie prac, liderzy grup przedstawi poszczególne etapy pracy każdego członka grupy i zaprezentowali swoje prace oraz ocenili swoje umiejętności.

Uczniowie z wielkim zaangażowaniem wykonywali projekty, dużym plusem była dostępność różnych akcesoriów krawieckich, z których uczniowie chętnie korzystali.

Na zajęciach robotyki uczniowie konstruowali budowle z zestawów klocków Lego oraz wykorzystywali je do własnych kreatywnych pomysłów. Zestawy BriQMontion wspiera zrozumienie siły, ruchów i

interakcji poprzez zastosowanie podstawowych praw fizyki.

Zajęcia z programowania - Pan Mariusz Ciuła

Po dwóch miesiącach na zajęciach programowania udało nam się zrobić nawet sporo. Na zajęciach pracujemy zazwyczaj w grupach choć samodzielnie też. W trakcie zajęć zajmujemy się kilkoma rzeczami na raz. Część składa klocki, część programuje Arduino a inni projektują w Tinkercad i drukujemy na drukarkach. Jeszcze inni pracują z długopisami 3D.

Dla porządku omówię wszystko po kolei:

1. Zestawy LEGO

Złożyliśmy już wszystko co było do złożenia (w tym chyba 3 poduszkowce). Teraz posegregujemy klocki i będziemy kierować się wyobraźnią. Oprócz tego udało nam się skonstruować prototyp pojazdu, który sam omija przeszkody (jeszcze nie autonomiczny i nie wszystkie przeszkody omija). Do tego potrzebna była „kropelka” (klej), płytki i czujnik z zestawu Arduino i troszkę kombinowania.

W planie mamy zbudowanie pojazdu kroczącego.

2. Zestawy Arduino

Po zapoznaniu się ze środowiskiem BeCreo bierzemy się za wyzwania zamieszczone w programie. Nie sprawia nam to trudności, bo większość programowała już np. w środowisku Scratch, MuEditor, natomiast starsze klasy przerabiały język C++ oraz Python. Oprócz tego jak wyżej pisałem wykorzystujemy zestawy Arduino łącząc je z klockami. To dużo ciekawsze.

3. Druk 3D

I tutaj raczej każdy pracuje sam. Albo długopisami, albo indywidualnie projektujemy w Tinkercad a potem drukujemy. Długopisami powstały piękne drzewa, postacie, symbole, zwierzątka, okulary a nawet rower.

Jeśli chodzi o projektowanie 3D, na razie robimy to za pomocą platformy online Tinkercad, ale może kiedyś spróbujemy w Blender albo FreeCad.

W planach projekt i druk elementów rakiety (nos rakiety i mocowanie silnika), którą chcemy niedługo wystrzelić. Jak się uda, zaczniemy robić coraz większe i wyżej latające (może nawet dwu lub trzystopniowe).

4. Trafiło nam się jeszcze składanie teleskopu i mikroskopu.

[\[GALERIA\]](#)

[Przewiń do początku](#)