

Innowacyjnie, ciekawie, twórczo

WYBRANE ZAJĘCIA DLA UCZNIÓW KLAS I-III W SZKOLE PODSTAWOWEJ NR 3 W LĘBORKU

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Olimpijczyków Polskich w Lęborku jest placówką z 70-letnią historią. Z roku na rok szkoła rozwija się, bogaci swoją bazę dydaktyczną i dają nauczycielom możliwość wykorzystania ich potencjału i kreatywności poprzez realizację różnorodnych projektów i przedsięwzięć edukacyjnych.

W edukacji wczesnoszkolnej zajęcia z 281 uczniami prowadzi 11 nauczycieli w 6 pracowniach, wyposażonych w tablice interaktywne, z oprogramowaniem umożliwiającym korzystanie z platform i programów edukacyjnych; telewizory i komputery z dostępem do internetu oraz inne pomoce dydaktyczne.

Uczniowie klas I-III korzystają również z trzech pracowni informatycznych, w których każde dziecko siedzi samodzielnie przy komputerze. Do dyspozycji uczniów jest mała sala gimnastyczna, plac zabaw, świetlica, biblioteka, boisko ze sztuczną nawierzchnią oraz wspianała stołówka, serwująca dwudaniowe obiady, wzbogacone świeżo wyciskanymi sokami z owoców i warzyw.

W latach 2011-2013 szkoła brała udział w projekcie współfinansowanym ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego pn. „1-3 plus. Wyrównywanie szans edukacyjno-rozwojowych uczniów szkół podstawowych Gminy Miasta Lęborka”. Przez trzy lata uczniowie uczęszczali na wiele ciekawych i różnorodnych zajęć. Projekt ten zainspirował nauczycieli do zaproponowania uczniom nowych form zajęć pozalekcyjnych w kolejnych latach szkolnych.

Dużym zainteresowaniem cieszą się zajęcia z grafiki komputerowej i gier logicznych. Panie prowadzące zajęcia podzieliły się swoimi doświadczeniami.

Mariola Małecka
dyrektorka Szkoły Podstawowej nr 3
im. Olimpijczyków Polskich w Lęborku

Zajęcia grafiki komputerowej w klasach I-III

Grafika komputerowa jest bardzo atrakcyjną dziedziną informatyki. To przede wszystkim świetna zabawa i praktyczne wykorzystanie komputera. Umożliwia tworzenie nowej, wirtualnej rzeczywistości, której granice zależą jedynie od wyobraźni i możliwości użytkownika. Uważam, że umiejętne posługiwanie się programami graficznymi jest ważne i dlatego już najmłodsze dzieci zachęcam do poznawania tajników grafiki komputerowej. Dzieci przyswajają wiedzę szybko. Intrygujące jest przyglądanie się, jak nowe rzeczy już po chwili stają się dla nich zupełnie naturalne. Jeszcze bardziej interesujące jest uczenie ich tego wszystkiego.

Koło grafiki komputerowej prowadzę dla szesnastoletniej grupy dzieci w wieku od 6 do 9 lat. Zajęcia odbywają się raz w tygodniu po 45 minut i pomagają wychować prawdziwych komputerowych

mistrzów. Lekcje zamieniają się w ciekawe, informatyczne podróże, podczas których uczniowie posługują się myszą i tworzą własne rysunki, piszą za pomocą klawiatury, a bezpieczna wyprawa do świata internetu kończy się odnalezieniem potrzebnych informacji. Prowadząc zajęcia kieruje swoją uwagę na poszczególnych uczniów i dostosowuję nauczanie do ich predyspozycji. Uczeń pracuje w swoim własnym rytmie i na odpowiednim dla siebie poziomie.

Nowa podstawa programowa kładzie nacisk na rozwijanie kompetencji kluczowych, które są niezbędne dla poznania i zrozumienia otaczającej nas rzeczywistości. W edukacji wczesnoszkolnej pięć z nich uznano za szczególnie ważne i nazwano je kluczowymi, ponieważ ich opanowanie ułatwia uczniom sprawne funkcjonowanie w szybko zmieniającej się rzeczywistości. Jedną z nich jest właśnie umiejętność sprawnego posługiwania się technologią informacyjną. Na moich zajęciach dzieci uczą się wykorzystywać komputer do tworzenia pięknych kompozycji i obrazów. Nowe umiejętności, które na początku są elementem zabawy, z biegiem czasu stają się bardzo potrzebnymi kompetencjami. **W kolejnych etapach edukacji uczeń jest w stanie samodzielnie zaprojektować dyplom, plakat, okładkę książki, wizytówkę czy zaproszenie na urodziny, a w przyszłości być może wykorzysta te umiejętności do pracy przy tworzeniu prezentacji, czy projektowaniu stron internetowych.** Oprócz tego uczestnicy zajęć grafiki komputerowej z pewnością uczą się nie tylko zasad kompozycji, ale także nabierają dużej wrażliwości plastycznej.

Komputerowe programy do malowania, w których znajdziemy realistyczne przybory malarskie, pomagają stać się wirtualnymi malarzami. Kiedy namalowany obraz nam nie wyjdzie, możemy się cofnąć, a nawet wymazać wszystko z wirtualnego płótna. Podczas moich zajęć uczestnicy poznają proste programy wykorzystywane do tworzenia grafiki. Malując na ekranie korzystają z takich programów graficznych jak:

- **Paint** – to dostępny w systemie Windows program, umożliwiający rysowanie, kolorowanie i edytowanie obrazów. Programu Paint można używać jako cyfrowego szkicownika do tworzenia prostych rysunków czy projektów plastycznych, albo do dodawania tekstu i elementów graficznych do innych obrazów, na przykład do zdjęć zrobionych aparatem cyfrowym.

- **ArtRage** – to darmowe narzędzie, które pozwala na obróbkę plików graficznych w taki sposób, aby widz miał wrażenie, iż zostały one namalowane przy pomocy pędzla i farby. Aplikacja posiada bogate możliwości konfiguracyjne, dzięki którym użytkownicy bez trudu uzyskają wymarzony efekt.

- **Draw** – znakomity program graficzny, łączy grafikę rastrową, wektorową oraz trójwymiarową, pozwalając osiągnąć niesamowite efekty. Posiada niewiarygodne możliwości kształtowania, pozwala na dowolne zmiany koloru, tekstur, przezroczystości, oświetlenia, wypukłości, cieni i zastosowanie innych efektów.

- **TuxPaint** – sympatyczny, bezpłatny program graficzny dla dzieci. Oferuje przyjazny i czytelny interfejs, dzięki czemu maluchy bez żadnych kłopotów mogą tworzyć własne, małe arcydzieła. W programie dostępne są podstawowe narzędzia malarskie takie jak np. pędzel, pieczętki, linie, kształty, tekst, gumka, a dla starszych dzieci „czarodziejska różdżka” z wieloma, bardziej zaawansowanymi narzędziami.

Zajęcia prowadzę w nowocześnie wyposażonej pracowni komputerowej, w której każde dziecko ma do dyspozycji osobny komputer z dostępem do internetu. Efekty pracy dzieci są drukowane i mogą być wykorzystane do tworzenia np. galerii prac. Warsztaty dostarczają uczniom wiedzy na temat podstawowych technik graficznych, dzięki którym możliwe jest tworzenie własnych prac w technice komputerowej. Uzyskane umiejętności dzieci wykorzystują w warunkach domowych na swoich własnych komputerach, a także często biorą udział w konkursach grafiki komputerowej, gdzie zdobywają liczne nagrody i wyróżnienia, i to na najwyższych szczeblach.

W latach 2013-2015 moi podopieczni zdobyli:

➔ **I miejsce oraz wyróżnienie** w I Międzynarodowym Konkursie Internetowym – grafika komputerowa „Moja Gwiazdka dla Mikołaja”. (Adam Jank kl. 3a, Maciej Grucholc kl. 3a),

➔ **Szczególne Wyróżnienie** w II Międzynarodowym Konkursie Internetowym – grafika komputerowa „Moja Gwiazdka dla Mikołaja”. (Maksymilian Lis kl. 2c, ponadto 7 uczniów klas 1 otrzymało wyróżnienia w postaci dyplomów elektronicznych),

➔ **6 Wyróżnień** w I Międzynarodowym Konkursie Internetowym „Bajka i legenda świata w życie nam się wplata” – grafika komputerowa. (Maksymilian Lis kl. 2c, Martyna Blok kl. 3c, Amelia Miotke kl. 3c, Kamila Pawelczyk kl. 3a, Paulina Bujnowska kl. 3b, Julia Apanowicz kl. 2b),

➔ **I miejsce** w I Ogólnopolskim Konkursie Grafiki Komputerowej „Magia świąt”. (Martyna Blok kl.2c),

➔ **I miejsce** w Ogólnopolskim Konkursie Grafiki Komputerowej – „Mieszkańcy naszych lasów – las jesienia”. (Anna Jeka kl. 2b),

➔ **I miejsce** w Ogólnopolskim Konkursie Grafiki Komputerowej „Logo zielonej ojczyzny”. (Amelia Miotke kl. 2c),

➔ **I miejsce oraz 2 wyróżnienia** w Ogólnopolskim Konkursie Grafiki Komputerowej „Marzenia”. (Martyna Blok kl.2c, Natalia Przybyła kl.3a, Maksymilian Chocianowcz kl. 3c),

➔ **II oraz III miejsce** w Ogólnopolskim Konkursie Grafiki Komputerowej „Barwy jesieni”. (Martyna Blok kl. 2c, Aleksandra Koszałka kl. 2b),

➔ **Wyróżnienie** w Ogólnopolskim Konkursie Plastycznym „Bezpiecznie na rowerze”. (Klaudia Kantczak kl. 1b),

➔ **Wyróżnienie** w Ogólnopolskim Konkursie Plastycznym dla klas 1-3 „Świąteczna kartka 2014” – grafika komputerowa. (Martyna Blok kl. 2c),

➔ **I miejsce** w Wojewódzkim Konkursie na Grafikę Komputerowa dla klas 1-3 – „Komputerowa pisanka 2015”. (Amelia Miotke kl. 3c),

➔ **II miejsce** w Wojewódzkim Konkursie Plastycznym „Gdańskie dyscypliny sportowe”. (Julia Apanowicz kl. 1b),

➔ **3 nagrody oraz 2 wyróżnienia** w II Powiatowym Konkursie Grafiki Komputerowej „Kartka Świąteczna” (Filip Hirsch kl. 3a, Kinga Koszałka kl. 3c, Martyna Blok kl. 2c, Konrad Lipkowski kl. 3a, Natalia Złoch kl. 3b),

➔ **4 nagrody** w III Powiatowy Konkurs Grafiki Komputerowej „Kartka Świąteczna”. (Aleksandra Nawrocka kl.1a, Helena Fugiel kl.1c, Julia Apanowicz kl. 2b, Amelia Miotke kl. 3c),

➔ **3 nagrody oraz 5 wyróżnień** w II Powiatowym Konkursie Grafiki Komputerowej „Kolorowa pisanka”. (Natan Knioch kl. 1b, Amelia Miotke kl. 2c, Konrad Lipkowski kl. 3a, Anna Binga kl. 1b, Mateusz Kliński kl. 3c, Martyna Blok kl. 2c, Dagmara Ulaszek kl. 3b),

➔ **10 nagród oraz 5 wyróżnień** w III Powiatowym Konkursie Grafiki Komputerowej „Kolorowa pisanka”. (Paulina Wrońska kl. 1a, Nikola Koszałka kl. 1a, Bartosz Wasilkowski kl. 1c, Tobiasz Mazur kl. 1c, Zuzanna Mielewczyk kl. 1c, Wiktoria Mielewczyk kl. 1c, Julia Tarasiuk kl. 1c, Cyprian Czekala kl. 3b, Zuzanna Lotko kl. 3c, Daniel Zegler kl. 3c, Aleksandra Nawrocka kl. 1a, Małgorzata Cichocka kl. 1a, Magdalena Jankowska kl. 1c, Konrad Heland kl. 1c, Robert Konieczny kl. 1c).

Nie ograniczam się tylko do przygotowywania dzieci do konkursów. Sama jestem organizatorem wielu z nich na etapie szkolnym, jak również powiatowym. Już po raz trzeci byłam organizatorem Powiatowego Konkursu Grafiki Komputerowej „Kartka świąteczna – Boże Narodzenie”, także po raz trzeci zorganizowałam Powiatowy Konkurs grafiki Komputerowej „Kolorowa pisanka”.

Może i nic nie zastąpi papieru, kredek i farb, ale na komputerze dziecko też może rysować i malować. Jest to narzędzie nowej ery. Darmowe, łatwo dostępne programy pozwalają dziecku na rysowanie, malowanie, tworzenie nowych postaci, symulację wymyślonych eksperymentów, sytuacji,

zachowań. Zajęcia z komputerem, podobnie jak tradycyjne techniki plastyczne, również doskonałą wyobraźnię i uczyć kreatywności.

Ważne, aby dziecku wskazać możliwości użycia nowoczesnych urządzeń i umiejętnie pokierować jego rozwojem. Dostrzegam duże zainteresowanie dzieci na I etapie kształcenia wykorzystaniem graficznych technik komputerowych. Mam nadzieję, że udział w moich zajęciach będzie dla nich dobrym punktem wyjścia do dalszej nauki i rozwoju oraz stanie się motywacją do zdobywania nowych wiadomości i umiejętności związanych z grafiką komputerową. Wierzę, że wśród moich uczniów znajdą się tacy, którzy swoją przyszłość będą chcieli związać z tą dziedziną nauki, może niektórym ułatwi to podjęcie przyszłych decyzji życiowych dotyczących kształcenia i kariery zawodowej. Nabycie umiejętności praktycznego zastosowania grafiki komputerowej, może w przyszłości pozwoli im znaleźć dobrze płatną pracę np. w charakterze grafika komputerowego, czy architekta?

Anna Piekarczyk
nauczyciel informatyki i techniki
w Szkole Podstawowej nr 3 w Lęborku

Matematyczne gry logiczne

Matematyka jest dziedziną, która będzie towarzyszyć młodemu człowiekowi w szkole i poza nią. Istotny jest fakt rozumienia matematyki i umiejętność stosowania jej w życiu codziennym, dlatego pierwsze kontakty i zmagania z problemami matematycznymi powinny być przyjemne i nieść ze sobą sukces.

Koło gier logicznych prowadzę dla uczniów klas I-III raz w tygodniu w wymiarze 45 minut. Głównym celem moich zajęć jest promowanie matematyki i jej roli we współczesnym świecie, rozwijanie uzdolnień i wzbogacanie wiedzy matematycznej poprzez:

- rozwijanie wyobraźni,
- twórczej aktywności i pobudzanie logicznego myślenia,
- kształtowanie wyobraźni przestrzennej,
- wykorzystanie zdobytej wiedzy w życiu codziennym.

Na zajęciach gier logicznych dzieci bardzo lubią matematykę, gdyż mogą uczyć się jej w różnorodny sposób. Ćwiczenia i zadania, które realizowane są w formie zabaw i gier dydaktycznych, stają się dla dzieci źródłem osiągnięcia sukcesów i oczekiwanych wyników. Podczas gier i zabaw uczniowie przyswajają sobie różne reguły, zapamiętują je i zaczynają stosować w odpowiednich sytuacjach. Dotyczy to zwłaszcza trudnych do zapamiętania i niechętnych przez dzieci reguł matematycznych. W ten sposób nie tylko utrwalamy umiejętność liczenia i niektóre pojęcia matematyczne, ale również rozwijamy logiczne myślenie, spostrzegawczość i pamięć. Stosowanie gier i zabaw dydaktycznych stwarza doskonałą okazję do pobudzania aktywności uczniów i wyzwala w nich chęć samodzielnego pokonywania trudności.

Ćwiczeniom towarzyszą pozytywne emocje, gdyż dzieci dostosowują stopień trudności zadania do własnych możliwości. Uważam, że taka forma pracy jest szansą rozwoju dla uczniów, którzy świetnie radzą sobie w działaniach matematycznych, jak i tych, którzy za nimi podążają. Zabawy i gry matematyczne, dostosowane do potrzeb i możliwości oraz zainteresowań uczniów, powodują, że tego rodzaju zadania umysłowe, bardziej niż inne, pobudzają aktywność dzieci, a ich rozwiązywanie sprawi im przyjemność i satysfakcję. Różne rodzaje gier i zabaw matematycznych sprzyjają samodzielnemu poszukiwaniu i odkrywaniu tajemnic wiedzy matematycznej oraz kształtowaniu umiejętności kluczowych, jakie uczeń powinien posiadać w szkole podstawowej.

Na moich zajęciach odchodzę od tradycyjnych zadań i wykorzystuję narzędzia i metody, które pobudzają dzieci do aktywności matematycznej innej niż na tradycyjnych lekcjach. Pracuję z tablicą interaktywną, wykorzystuję programy multimedialne, gry planszowe, karty matematyczne, zabawy

dydaktyczne i logiczne, rozwiązywanie sudoku obrazkowego i liczbowego. Na zajęciach jako innowację wprowadzam też ćwiczenia na kościach, poprawiające postrzeganie u dzieci oraz zabawy ruchowe, wspomagające rozwój, współpracę i integrację grupy.

Jestem przekonana, że dodatkowe zajęcia matematyczne, wykorzystujące gry logiczne, dadzą maluchom dobre podstawy do zdobywania wiedzy matematycznej i przekonają dzieci, że matematyka nie musi być trudna i niepojęta, ale może być – i jest – dziedziną wiedzy przyjazną i jest niezbędna człowiekowi w codziennym życiu.

Renata Kamińska
nauczyciel matematyki
trener szybkiego czytania i technik pamięciowych
w Szkole Podstawowej nr 3 w Lęborku

Opublikowano w: „Informator Oświatowy” nr 2/2015, s. 17-19