

W tygodniu od 22-26.04.2024r. w naszej szkole odbyły się niezwykle lekcje, pełne eksploracji, nauki i zabawy Dzień Nowych Technologii w Edukacji dla uczniów klas 4-8. To wyjątkowe wydarzenie przyniosło wiele radości, kreatywności i inspiracji zarówno uczniom, jak i nauczycielom.

Na lekcji chemii uczniowie korzystali z wirtualnego laboratorium Empiriusz. Uczuli się jak w prawdziwej pracowni chemicznej. Mając założone na głowie gogle VR, a w rękach dwa kontrolery, w bezpiecznym środowisku przeprowadzali eksperymenty, które byłyby trudne lub niemożliwe do wykonania w sali lekcyjnej, poruszali się po realistycznie odwzorowanym laboratorium. Sięgali po probówki i odczynniki. Wykonywali eksperymenty zgodnie z poleceniami znajdującymi się w instrukcji wybranego doświadczenia.

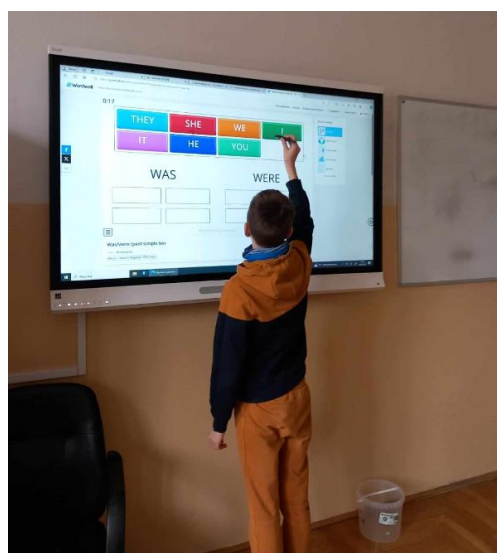
Empiriusz zawiera zestaw 26 doświadczeń z zakresu szkoły podstawowej dzięki którym, dzieci obserwują reakcje, wyciągają z nich wnioski oraz rozwiązują testy.

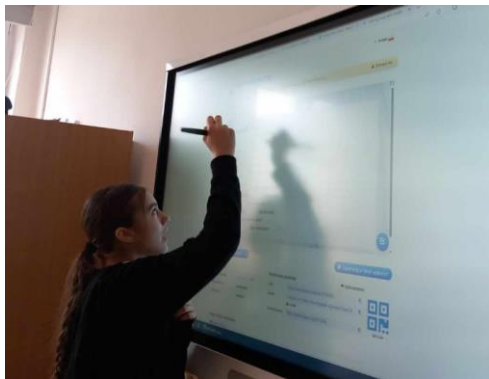


Zaś na lekcji historii korzystali z Google culture -art. Szukali lokalizacji różnorodnych dzieł sztuki w świecie. Przeżyli pasjonującą podróż wirtualną.



Na języku angielskim klasa 5a pod kierunkiem pani Ani korzystając z aplikacji learning apps powtórzyła czasu past Simple.





Z panią Izą klasy młodszych 4-6 kody QR wykorzystywali do tłumaczeń i tworzenia zdań.

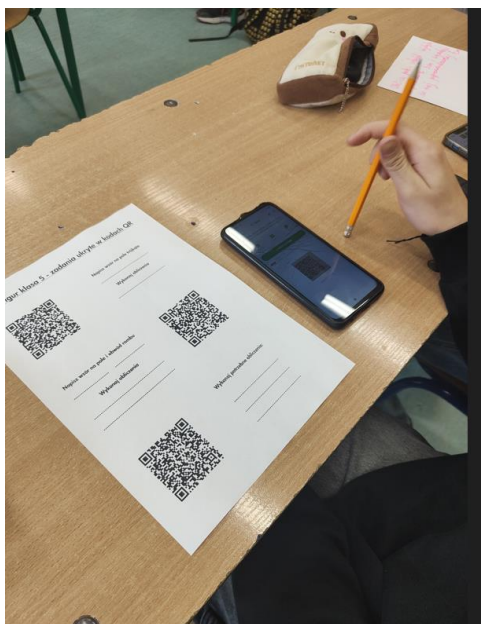
Tłumaczenia. Kodowali słówka po angielsku lub polsku. Uczniowie skanowali kody za pomocą komórki lub tabletu i podawali tłumaczenie słówka. Od uczniów zależało czy zakodują słówka po angielsku, czy po polsku. Mogli też wydrukować kody w dwóch językach. Koleżanki lub koledzy musieli podawać tłumaczenia raz w jednym, raz w drugim.

Zdania. Uczeń skanuje QR kod i podaje zdanie z jego użyciem. W bardziej zaawansowanych grupach uczniowie losowali więcej niż jeden kod i układali rozbudowane zdania.

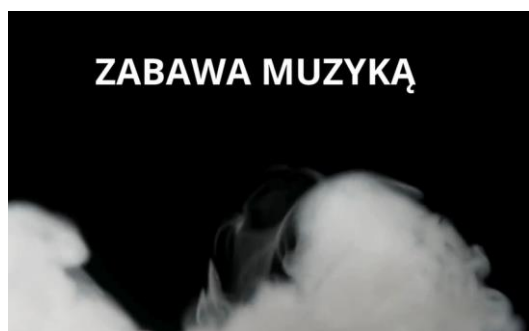
W klasach starszych (7-8 klasa) kody QR wykorzystywali do tworzenia definicji, synonimów/antonimów i tworzenia escaped room.

Escape room uczniowie musieli wykonać kolejno zadania, by dowiedzieć się, gdzie znajduje się klucz do kolejnego zadania. Wygrywała drużyna, która dotarła na metę jako pierwsza z prawidłowo rozwiązanymi zadaniami.

Z panią Olą na matematyce uczniowie klasy 5B przy pomocy kodów QR powtórzyli pola i obwody czworokątów i trójkątów. Pola figur ukryte były w kodach QR. Zakodowane zostały zadania. Uczniowie najpierw musieli odkodować za pomocą telefonów komórkowych, a następnie je rozwiązać.



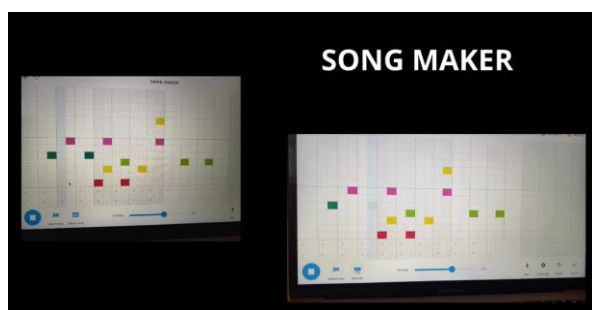
Na lekcji muzyki uczniowie bawili się dźwiękami tworząc własną muzykę.



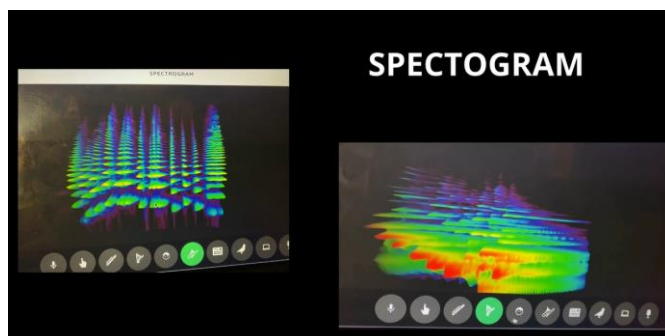
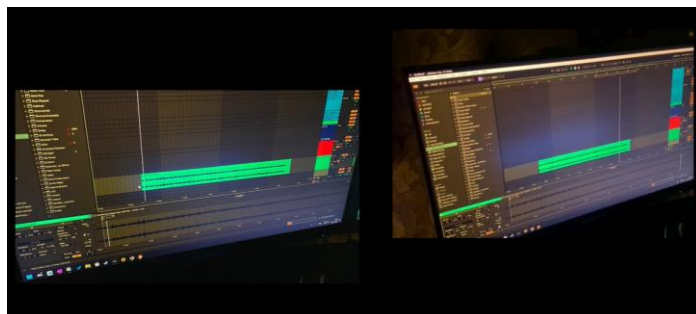
ZABAWA MUZYKĄ



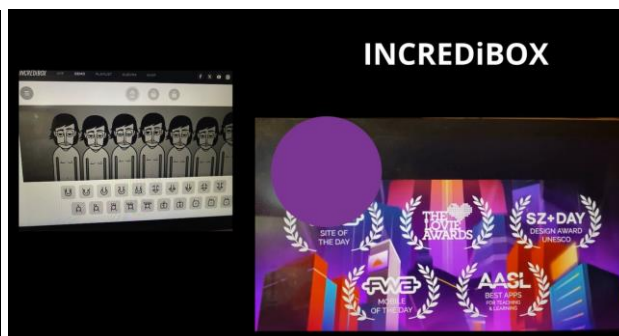
Wirtualne pianino



SONG MAKER



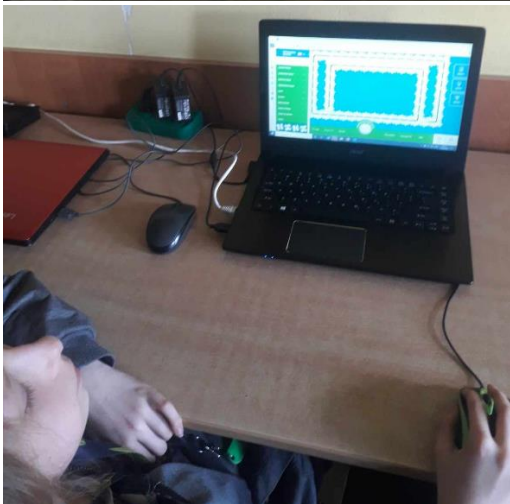
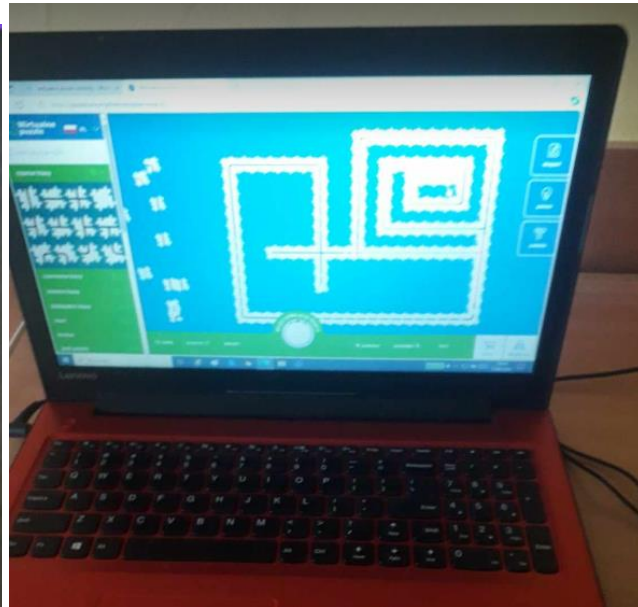
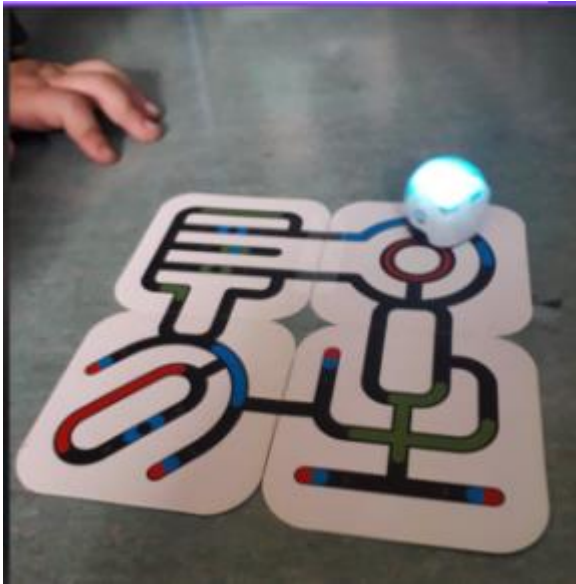
SPECTOGRAM



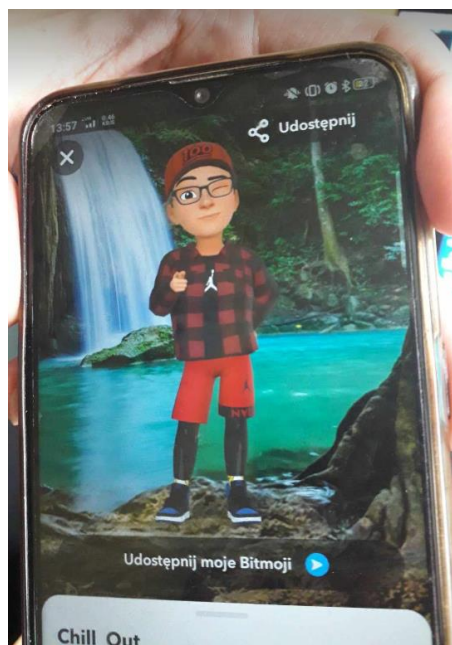
INCREDiBOX

Na lekcjach informatyki w klasy 4 programowali roboty zwłaszcza małego Ozobota. W programie Wirtualne puzzle dla Ozobota programowali trasy i wykonywali symulacje swoich kodów.

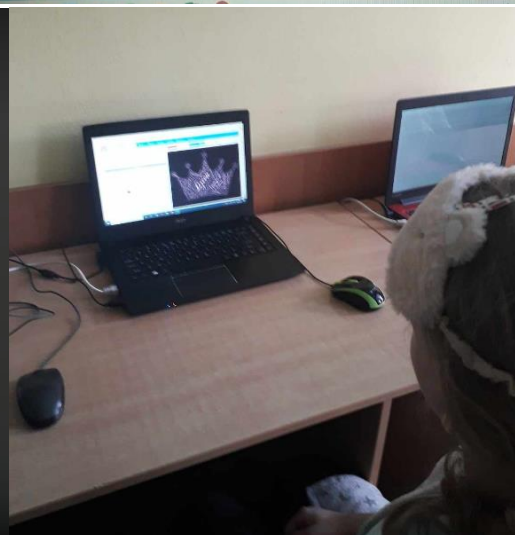
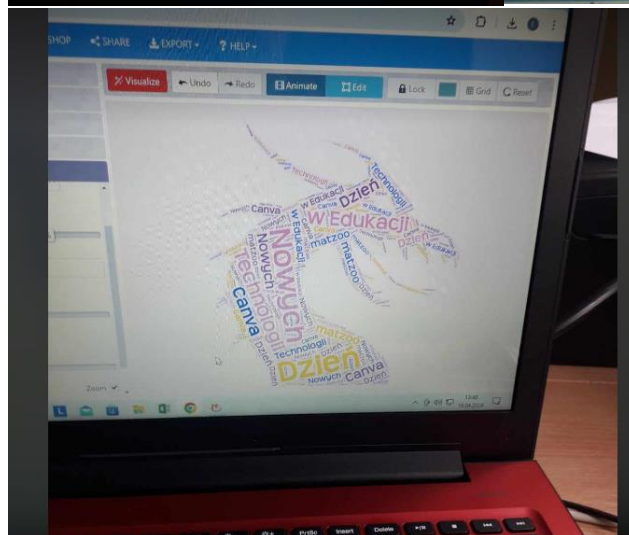
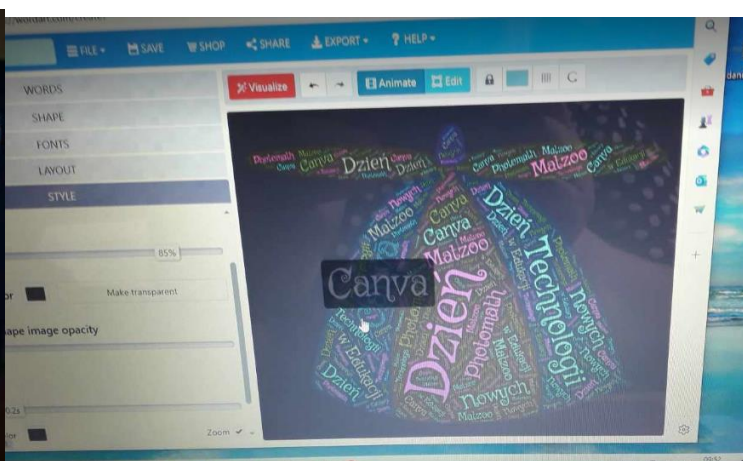
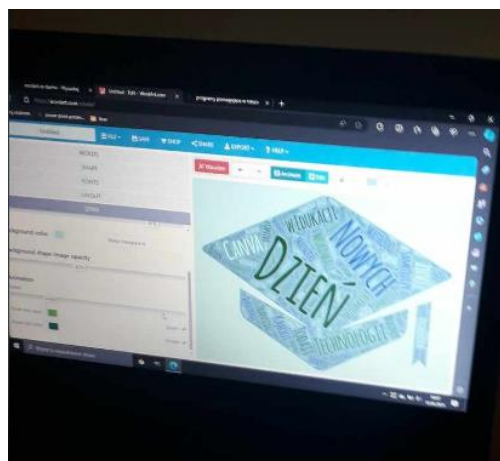




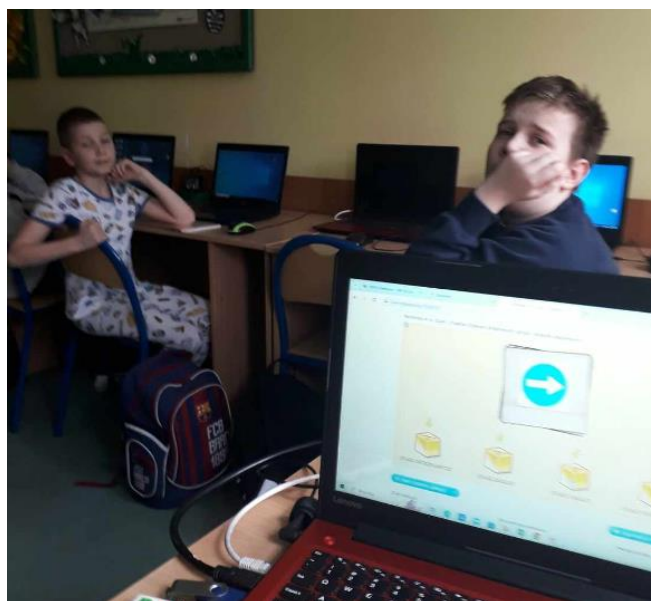
Tworzyli Bitmoji



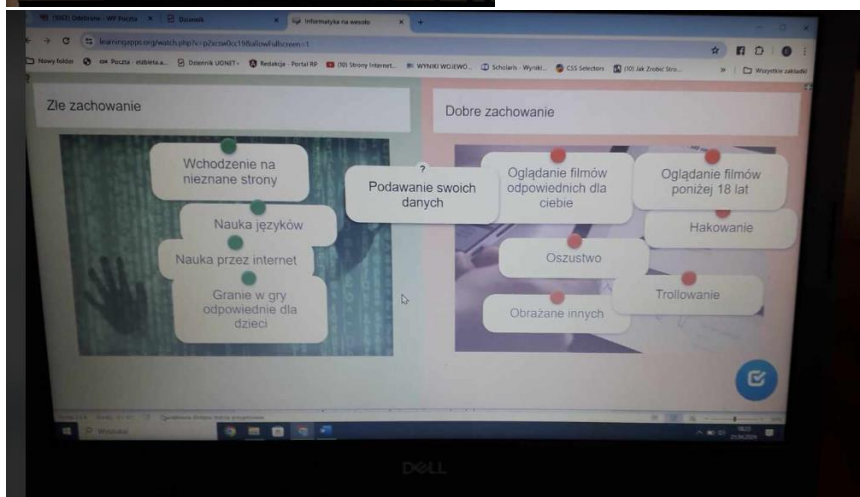
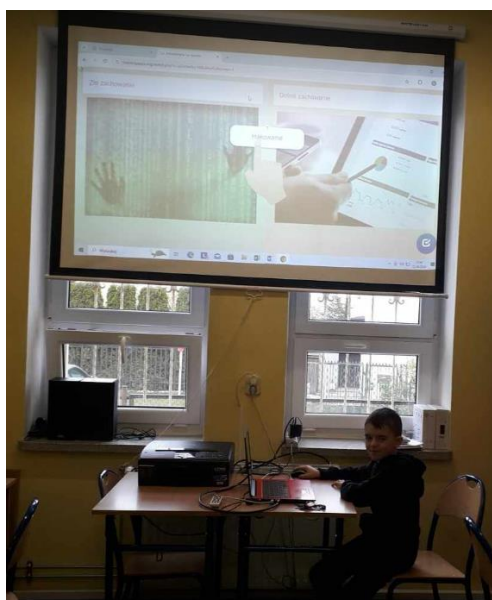
Chmury wyrazowe w klasach 4-5. Doskonali umiejętności wyszukiwania i selekcji informacji w Internecie, umieszczanie ich w chmurze wyrazowej.



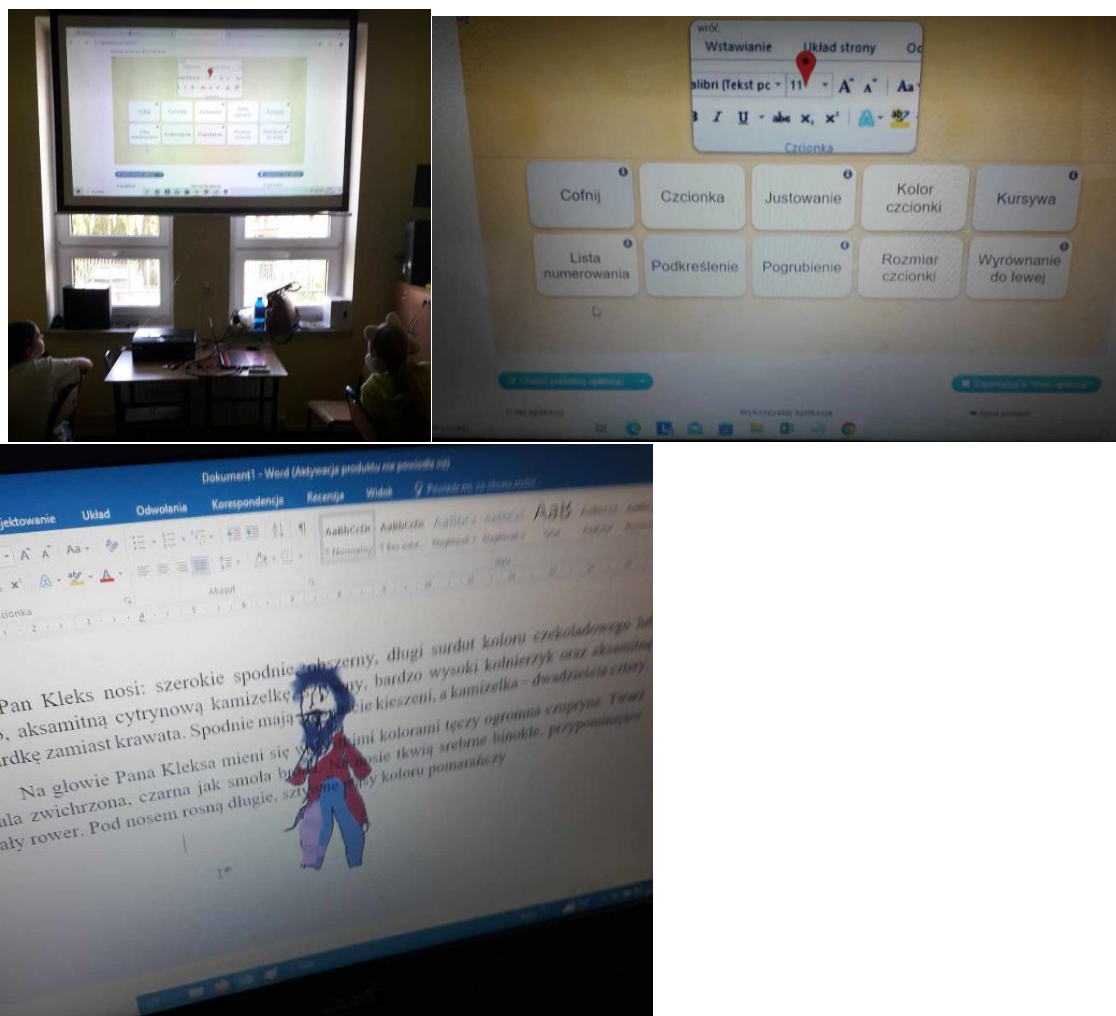
Powtórzenie ze znajomości znaków drogowych.



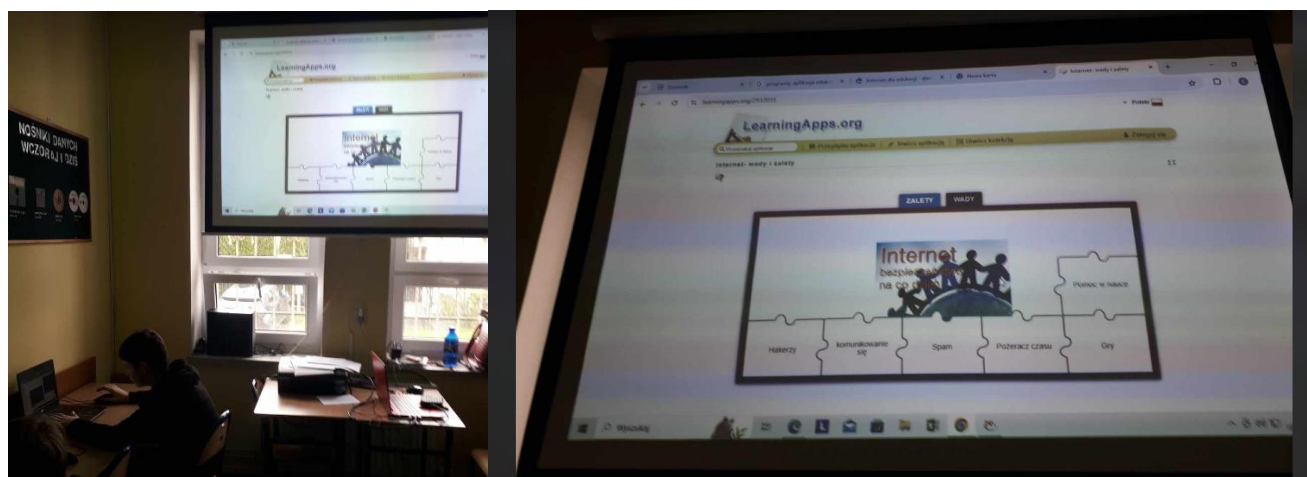
Bezpieczne zachowanie się w Internecie.



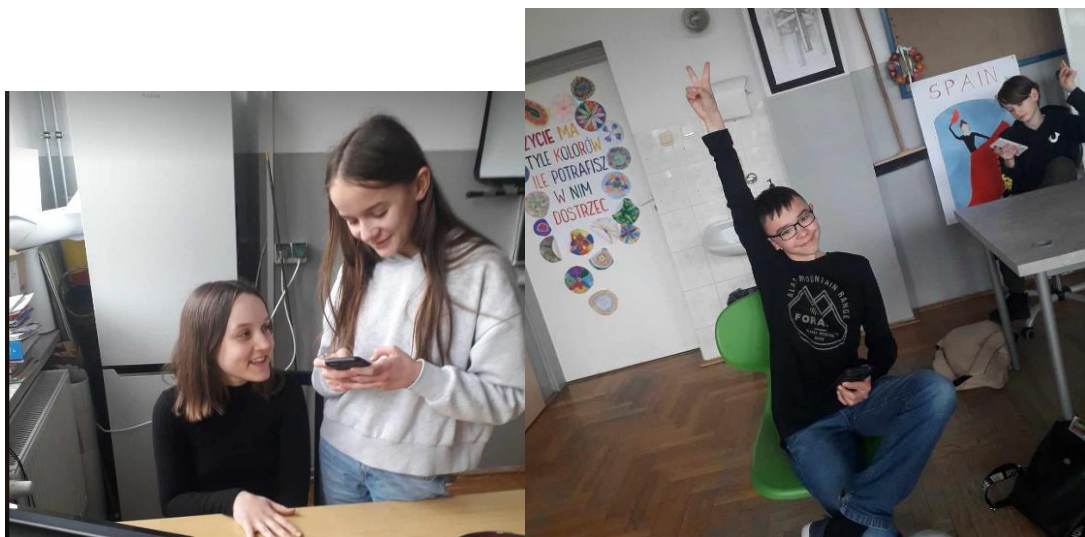
Przypomnienie i utrwalenie wiadomości z Worda przed pisanem tekstu Pan Kleks.



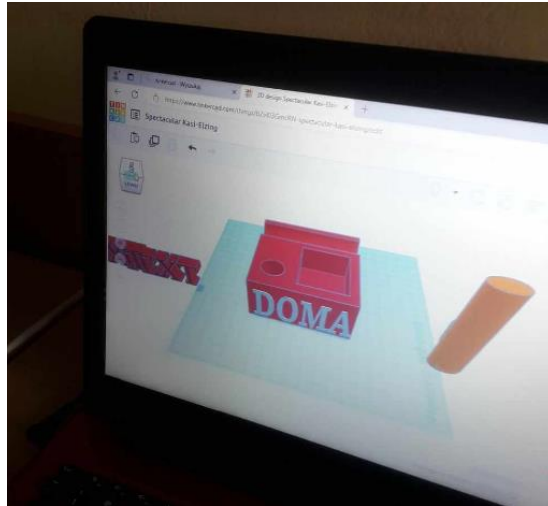
Klasy 6-7 Puzzle zalety i wady Internetu .



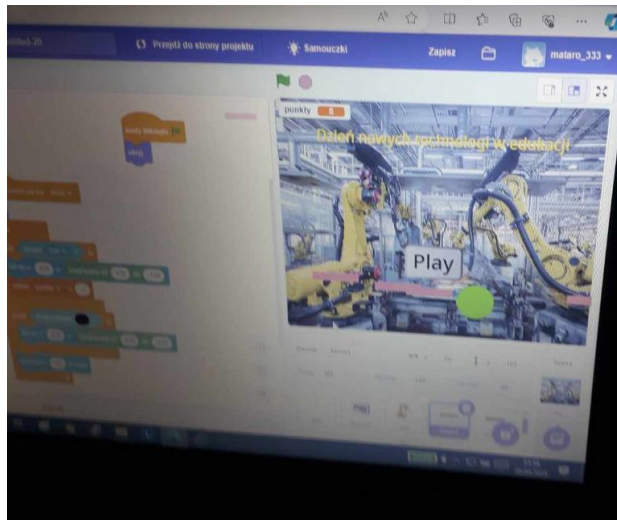
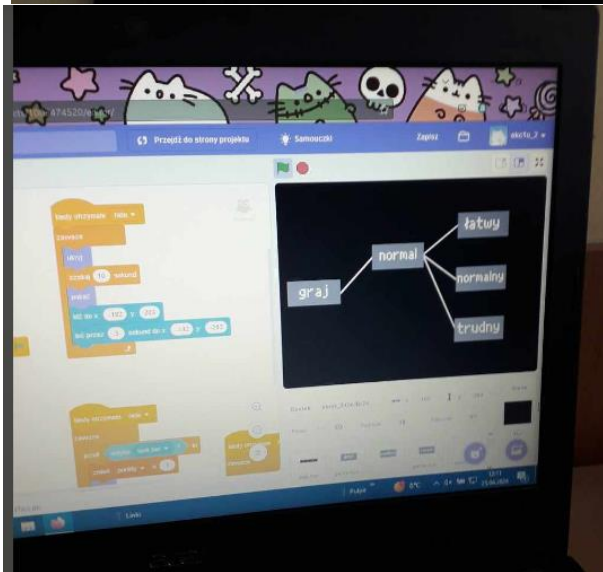
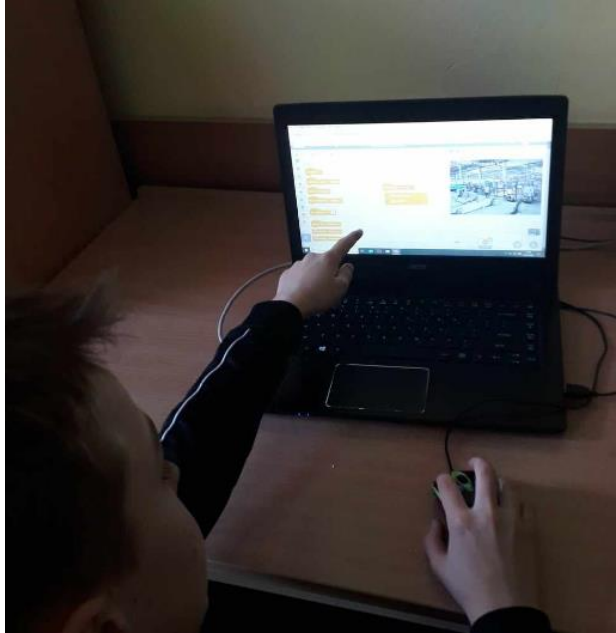
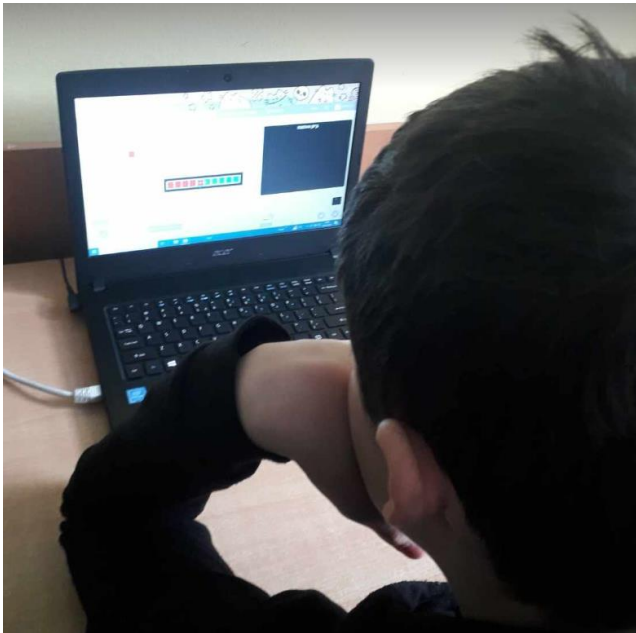
Kahoot! to platforma do tworzenia interaktywnych quizów i gier edukacyjnych, które Uczniowie rozgrywali online zdobywając i utrwalając wiedzę i umiejętności.

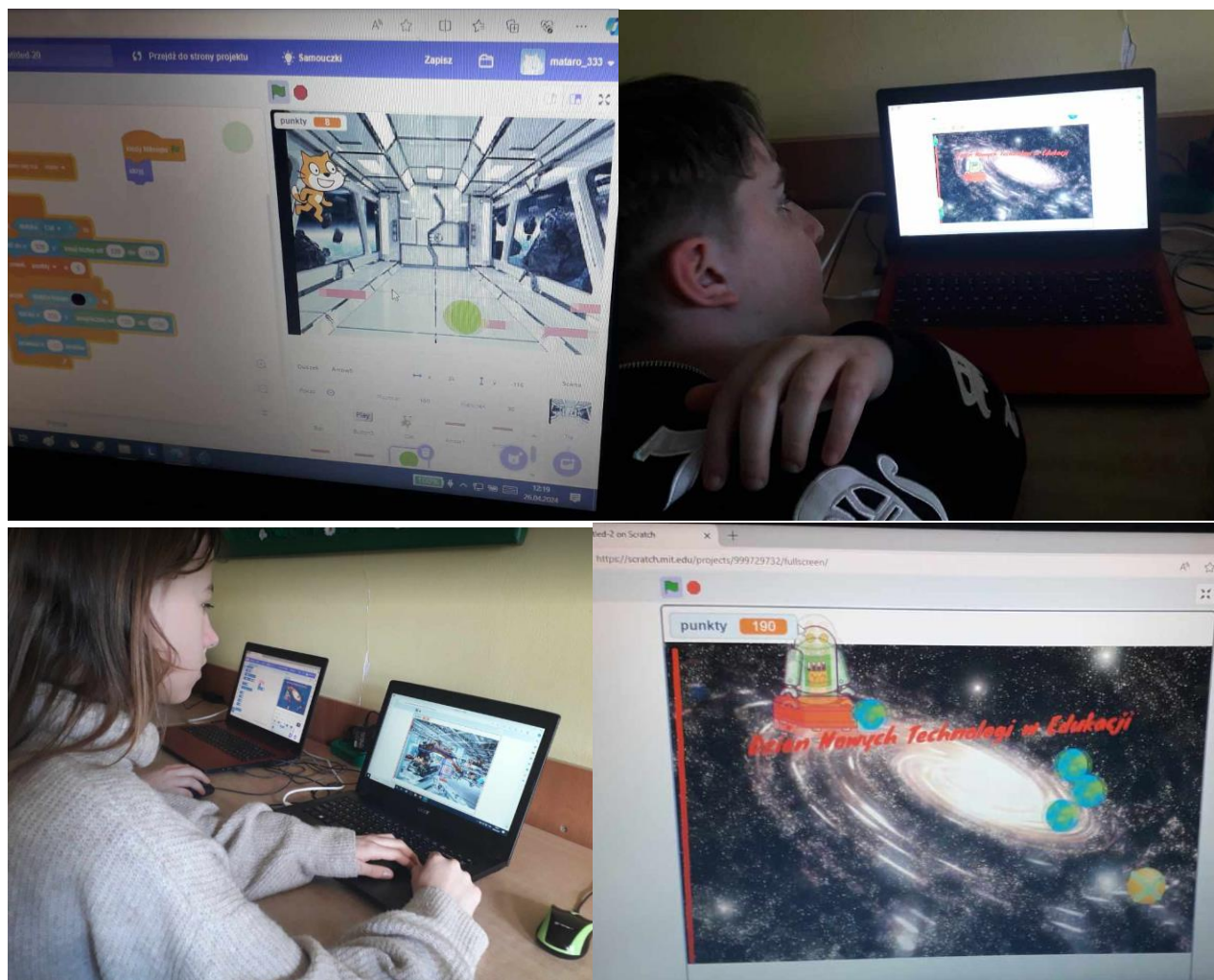


Tinkercad to darmowe narzędzie do projektowania 3D online, w którym uczniowie tworzyli i modyfikowali obiektów trójwymiarowych - przybornik.

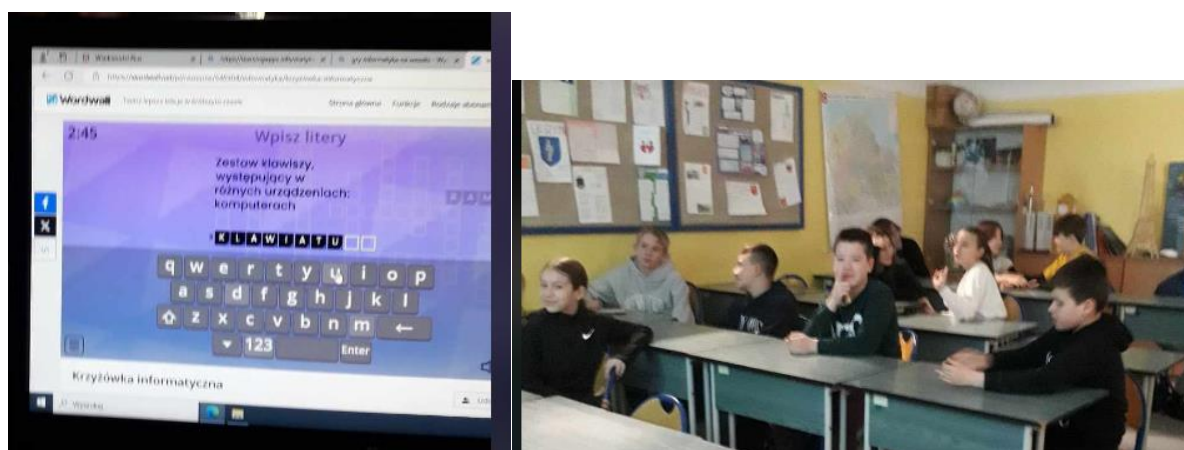


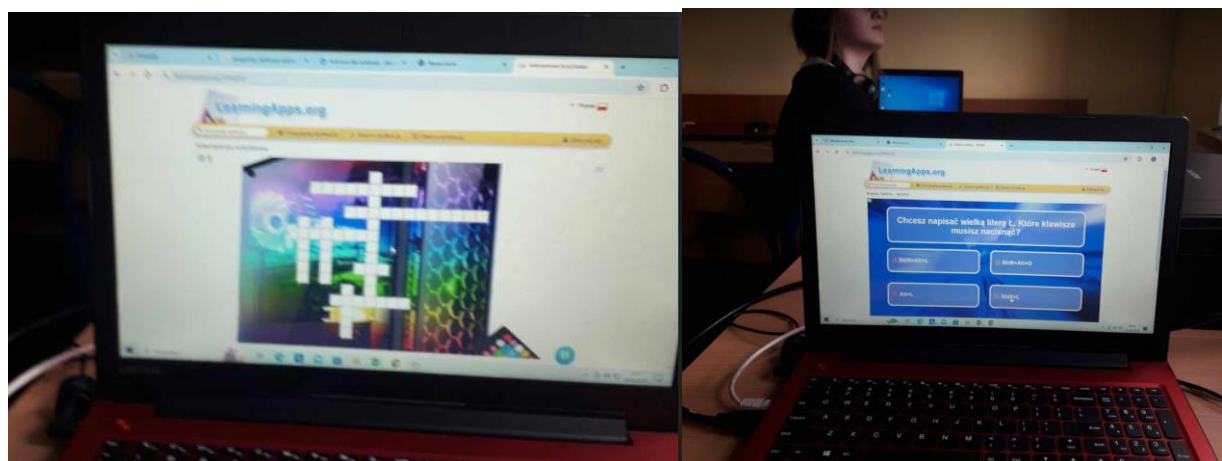
Scratch to środowisko programowania stworzone przez MIT, w którym uczniowie tworzyli własne gry za pomocą bloków kodu.



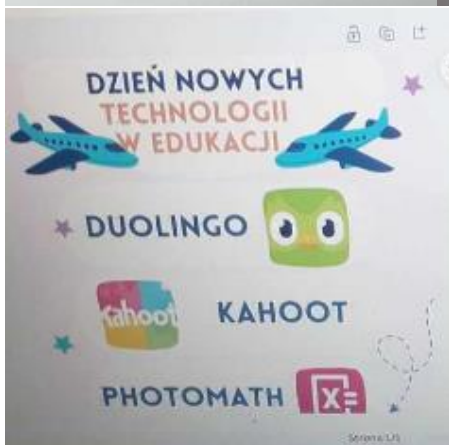
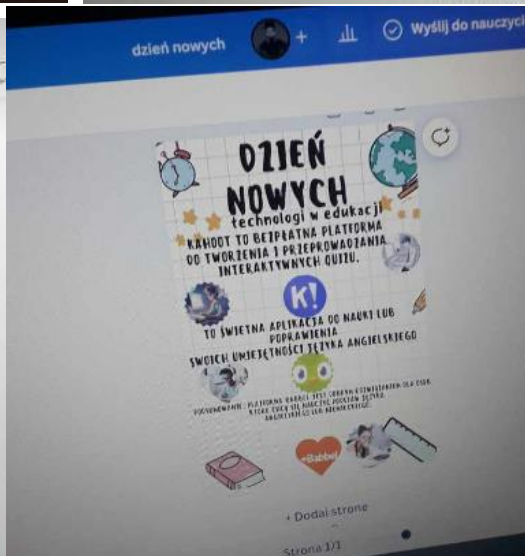
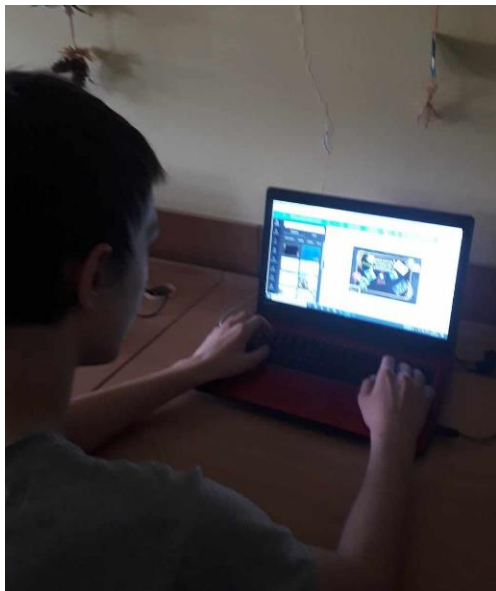


Krzyżówki, rebusy, gry Milionerzy utrwalające wiadomości z Informatyki.





Canva to program do tworzenia grafiki i projektów wizualnych, który oferuje szeroką gamę szablonów i narzędzi edycyjnych. Uczniowie projektowali plakaty, wykorzystując różnorodne techniki graficzne i elementy wizualne.



Dzień Nowych Technologii w Edukacji dla klas 4-8 był nie tylko dniem pełnym nauki i zabawy, ale także dniem, który otworzył uczniom oczy na nowe możliwości, jakie technologia może przynieść do ich edukacji.