

Dzień Nowych Technologii w Edukacji - 21.03.2019r.

Dzień 21 marca 2019 roku w Szkole Podstawowej i Gimnazjum realizowaliśmy jako Dzień Nowych Technologii w Edukacji. Wszystkie lekcje w tym dniu odbywały się z wykorzystaniem nowych technologii.

Klasy I etapu edukacyjnego programowały robota Doc, wyznaczały trasę, po której na planszy miało się poruszać urządzenie. Uczniowie mieli też możliwość pracy przy komputerze w programie do nauki kodowania Lightbot. Korzystając z e-podręczników realizowali temat "Wiosenna pobudka", a wykorzystując wirtualną matę do kodowania poznawali wiosenne kwiaty.

Na lekcjach religii najmłodszy uczniowie rozwiązywali zadania interaktywne na tablicy multimedialnej, stworzone na stronie MInstructor. Podczas lekcji wykorzystano aplikację mobilną "Biblia dla dzieci". Uczniowie dotykając ekranu tableta, wprawiali w ruch kolejne postacie przedstawianej historii.

Podczas każdej lekcji w klasach IV-VI Szkoły Podstawowej i III Gimnazjum nauczyciele realizowali pracę z komputerami, tablicami multimedialnymi, a nawet telefonami komórkowymi. Młodzież oglądała prezentacje multimedialne opracowane przez nauczycieli, zarówno w programie PowerPoint, jak i te przy pomocy strony www.emaze.com. Korzystali z e-podręczników oraz ćwiczyli umiejętności przy pomocy quizów skonstruowanych na stronie <https://learningapps.org/>.

Umiejętności matematyczne uczniowie doskonalili poprzez zastosowanie "koła fortuny" przygotowanego przez nauczyciela z wykorzystaniem strony <https://wheeldecide.com>, a stopień opanowania umiejętności sprawdzali podczas konkursu opracowanego na bazie strony <https://kahoot.com>, w czasie którego odkryli nowe możliwości prywatnych telefonów komórkowych.

Podczas informatyki uczniowie pracowali równocześnie "w chmurze" nad jednym z udostępnionych przez nauczyciela dokumentem z wykorzystaniem portalu <https://portal.office.com> oraz tworzyli abstrakcyjną grafikę komputerową na laptopach w programie Paint.

Podczas zajęć muzyki i plastyki uczniowie dokumentowali swoje kreatywne działania za pomocą aparatu cyfrowego, kamery cyfrowej i telefonu komórkowego. Mogli też samodzielnie wykonać prezentacje multimedialne z wykorzystaniem wykonanych przez siebie zdjęć.

Podczas zajęć rewalidacyjnych odbyły się zajęcia stymulujące funkcje poznawcze metodą EFG Biofeedback z wykorzystaniem programu terapeutycznego BRAIN FEEDBACK 3. Program wykorzystuje sprzężenie zwrotne przy pomocy gier komputerowych do poprawy funkcji mózgu. Uczniowie wykonywali różnorodne ćwiczenia usprawniające z zastosowaniem gotowych zasobów internetowych.

Dzień 21 marca 2019 r. był fantastyczną przygodą z wykorzystaniem nowych technologii w edukacji.