

HARMONOGRAM ZAJĘĆ „ ZDOLNI Z POMORZA- POWIAT NOWODWORSKI „ ROK SZKOLNY 2016-2017

* Terminy mogą ulec zmianie - w takich przypadkach uczniowie będą powiadamiani przez nauczyciela prowadzącego.

* 1 godzina zajęć = godzinie lekcyjnej (45 minut).

Matematyka – gimnazjum

Nauczyciel: Małgorzata Wisowska – Różycka

L.p.	data	Planowany tematy		Liczba godzin	
				I grupa	II grupa
1	25.02.2017	Projekt edukacyjny- Zróbmy sobie grę. Cele i założenia. Forma realizacji.		4h - 8:30 - 11:30	
2	25.03.2017	Systemy liczbowe.	Systemy liczbowe.	3h- 8:30 -10:45	3h- 11:00 - 13:15
3	01.04.2017	Podzielność liczb.	Trójkąty o kątach 30°, 60°, 90° oraz 45°, 45°, 90°.	3h- 11:00- 13:15	3h- 8:30 -10:45
4	08.04.2017	Układy równań	Układy równań	3h- 8:30 -10:45	3h- 11:00 - 13:15
5	22.04.2017	Wzory skróconego mnożenia.	Równania i nierówności kwadratowe.	3h- 11:00 - 13:15	3h- 8:30 -10:45
6	20.05.2017	Ułamki łańcuchowe.	Twierdzenie Pitagorasa.	3h- 8:30 -10:45	3h- 11:00 - 13:15
7	27.05.2017	Projekt edukacyjny- Zróbmy sobie grę. Analiza stopnia realizacji.		3h- 8:30 - 10:45	
8	03.06.2017	Projekt edukacyjny- Zróbmy sobie grę. Zakończenie i prezentacja.		3h- 8:30 - 10:45	

Informatyka – gimnazjum

Nauczyciel: Agnieszka Rudzik - Sawicka

1. 25 lutego 8:30-11:30 (4 h)

Integracja grupy uczniów. Zaplanowanie projektu, diagnoza umiejętności i potrzeb uczniów. Pierwsze kroki z Ozobotami. Narzędzie do tworzenia quizów Kahoot!

2. 11 marca 8:00 - 11:00 I grupa, 11:05-14:05 II grupa (4 + 4 h)

Jak zagrać na owocach – programowanie z urządzeniem Makey Makey. Programowanie w języku Scratch – pierwsze kroki. Użycie zmiennych, pętle i warunki.

3. 1 kwietnia 8:00 - 11:00 II grupa, 11:05-14:05 I grupa (4 + 4 h)

Programowanie w grze edukacyjnej Scottie Go! Aplikacja mobilna do programowania Pocket Code. Roboty mBot – proste programy.

4. 22 kwietnia 8:00 - 11:00 I grupa, 11:05-14:05 II grupa (4 + 4 h)

Programowanie w języku Scratch – opcje zaawansowane, tworzenie własnych bloków, listy i zmienne. Prawa autorskie w sieci.

5. 13 maja 8:00 - 10:15 II grupa, 10:20 -12:35 I grupa (3 + 3 h)

Programowanie w języku AppInventor, tworzenie prostych aplikacji na urządzenia mobilne.

6. 20 maja 8:00 - 10:15 I grupa, 10:20 -12:35 II grupa (3 + 3 h)

Aplikacje pomagające w uczeniu się. Wykorzystanie programów do tworzenia interaktywnych

pomocy np. Learning Apps, aplikacje Google, wykorzystanie platformy Khan Academy.

7. 27 maja 8:30-11:30 (4 h)

Praca nad projektem – tworzenie własnych gier oraz materiałów edukacyjnych z użyciem poznanych wcześniej narzędzi.

8. 3 czerwca 8:30-11:30 (4 h)

Praca nad projektem – prezentacja wyników projektu na blogu/stronie www

I grupa - uczniowie klas pierwszych i II grupa - uczniowie klas drugich i trzecich