

# mPotęga w PSP7



Podsumowanie projektu  
„Matematyczne podróże małe i duże”

## „Matematyczne podróże małe i duże”

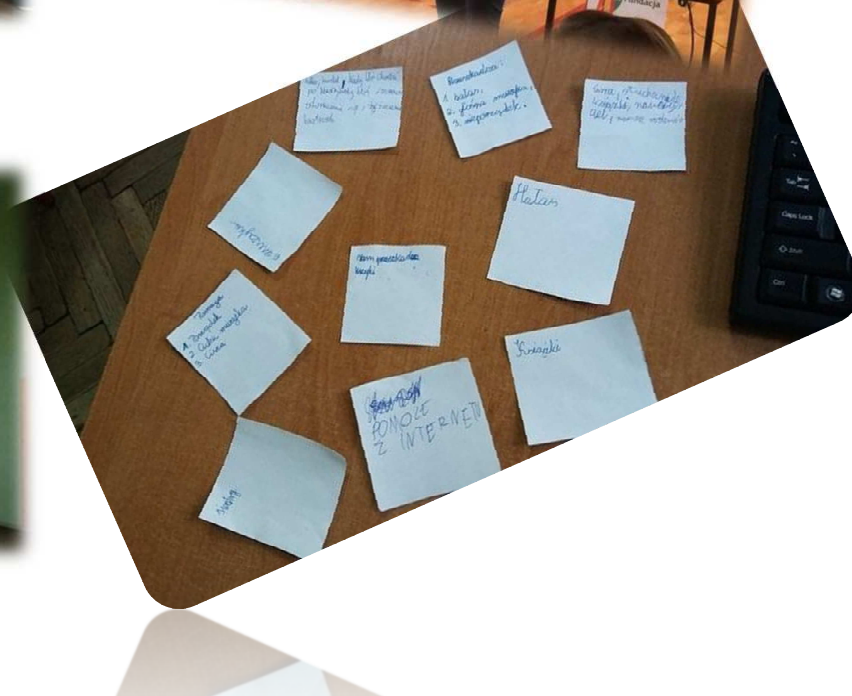
Kolejny raz nasza szkoła przystąpiła do projektu mPotęga. Jeszcze w maju ubiegłego roku szkolnego złożyliśmy wniosek, w którym zawarte były cele i zadania przedsięwzięcia. Przeszedł pozytywnie weryfikację komisji i od września projekt grantowy mBanku „Matematyczne podróże małe i duże” był realizowany w naszej placówce. Głównymi jego założeniami były: popularyzacja matematyki w środowisku uczniowskim, pobudzanie zainteresowań i umiejętności matematycznych, wyobraźni i abstrakcyjnego myślenia, ale również aktywowanie rodziców do wspomagania procesu edukacyjnego dzieci.



# Warsztaty dla rodziców i uczniów klas IV

Przez kolejne cztery miesiące wykonywaliśmy określone we wniosku zadania. Jako pierwsze odbyły się warsztaty dla rodziców i uczniów klas czwartych z psychologiem z PPP w Radomsku i pedagogiem szkolnym Tomaszem Mazurem pt. **"Jak się uczyć, aby umieć? Style uczenia się"**. Podczas zajęć uczniowie, pracując w grupach, wskazywali, co im przeszkadza lub pomaga w uczeniu się, następnie dzielili się swoimi spostrzeżeniami na forum klasy. W drugiej części zajęć uczniowie zapoznali się z prezentacją multimedialną poświęconą "pomocnikom" w nauce - zostali ukierunkowani na to, jakie podejmować działania w codziennym uczeniu się, aby przynosiło efekt. Otrzymali siedem wskazówek, które już od dnia następnego mogli zacząć wdrażać. Na zakończenie warsztatów uczniowie układali rymowanki z trudnymi słowami, które ostatnio poznali, bo jak wiadomo, tworzenie krótkich wierszyków, rymowanek sprzyja procesowi uczenia się.

# Warsztaty dla rodziców i uczniów klas IV



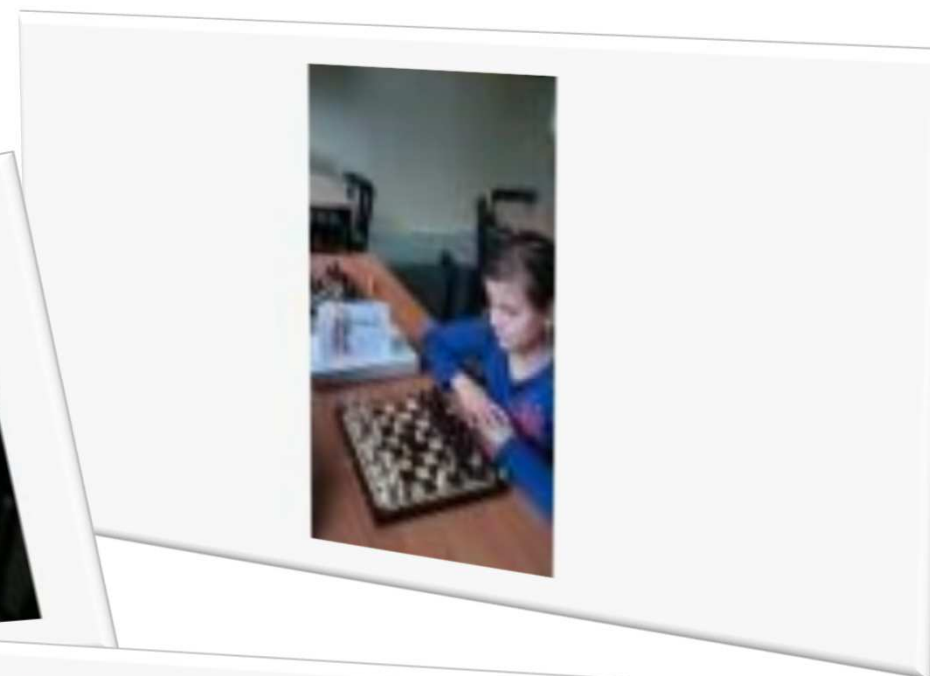
# Szachowy Mistrz

Kolejne zadanie projektowe stanowiły rozgrywki logiczne w szachy, warcaby i Blokus. Mistrzem w szachach został **Bartek Trajdos**, drugie miejsce zajął **Krzysztof Wtorkowski** - obaj z klasy IVa. Trzecie miejsce zdobyli **Weronika Wtorkowska** (Vla) i **Hubert Grabowski** (Vb). Uczniowie ci reprezentowali naszą szkołę w następnych etapach konkursu.





# Szachowy Mistrz



# Warcabowy Mistrz

W ramach przedsięwzięcia zorganizowane zostały rozgrywki w warcaby dla klas IV-VI. Wzięło w nich udział 40 uczniów. Były prowadzone najpierw pomiędzy uczniami poszczególnych klas, a potem na poziomie poszczególnych oddziałów ( IV – V – VI). Na koniec turniejowych zmagania został wyłoniony *Warcabowy Mistrz Szkoły*. Na poziomie klas czwartych najlepszy był **Krzysztof Ćwiek z klasy IV b**. W klasach piątych wygrał **Hubert Grabowski z klasy V b**, a w klasach szóstych najlepsza była **Martyna Kowalska z klasy VI a**. **Mistrzem szkoły została Martyna Kowalska**, wicemistrzami zostali **Hubert Grabowski i Krzysztof Ćwiek**.

# Warcabowy Mistrz





# Rozgrywki w Blokusa

W ramach projektu odbył się również konkurs rozgrywek w BLOKUSA. Wzięło w nim udział 36 uczniów z klas IV-VI. Rozgrywki były prowadzone parami najpierw na poziomie klas, potem oddziałów IV – V – VI a na koniec został wyłoniony mistrz szkoły.

W klasach IV najlepszy był **Jan Adamowicz z klasy IV c**. W klasach V wygrał **Kaźmierczak Kordian z klasy V c**.

Na poziomie klas VI najlepsza była **Majchrzak Nikola z klasy VI b**.

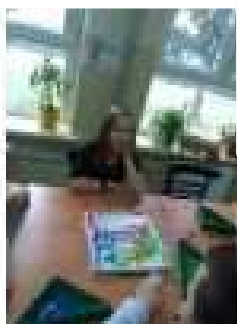
Aby wyłonić mistrza szkoły osoby które wygrały w swojej kategorii wiekowej zagrały każdy z każdym:

**I miejsce Kaźmierczak Kordian kl.V c**

**II miejsce Majchrzak Nikola kl.VI b**

**III miejsce Adamowicz Jan kl. IV c.**

# Rozgrywki w Blokusa



# Spotkanie z geodetą

Uczniowie klas szóstych wzięli udział w zajęciach prowadzonych przez geodetę pana Alberta Traczyka, których celem było pokazanie uczniom zastosowania matematyki w geodezji. Prowadzący zajęcia pokazał, jak powstają mapy, jak je odczytywać i jakie umowne symbole stosowane są na planach. Wytłumaczył również, jak wykorzystywać skale i współrzędne. Największym zainteresowaniem uczniów cieszyły się jednak urządzenia stosowane do pomiarów dużych odległości.



# Spotkanie z geodetą



# Gra terenowa dla klas V

W październiku odbyła się matematyczna **gra terenowa** dla klas piątych. Uczniowie w grupach trzyosobowych rozwiązywali zadania przygotowane przez nauczycieli matematyki. Za zadania można było otrzymać maksymalnie 5 lub 10 punktów. Te grupy decydowały o wyborze trudności zadania. Kolejno na czterech stanowiskach trzeba było rozwiązać zadania ze skali, obliczyć pole powierzchni figur geometrycznych oraz wykazać się znajomością zastosowania matematyki w życiu codziennym, czyli podczas zakupów i planowania oszczędności.

**I** miejsce w rywalizacji zajęła klasa **VB** -26,5 p.

**II** miejsce klasa **VA** - 19,5 p.,

**III** miejsce klasa **VC** uzyskując 12,5 p.



# Gra terenowa dla klas V



# Żółwiem po ekranie

W listopadzie oraz grudniu uczniowie klas V poznawali podstawowe polecenia języka Logo (jest to język programowania stworzony do nauczania informatyki i matematyki), dzięki którym żółw przemieszczał się w przód, w tył, obracał się o dowolny kąt - w prawo bądź w lewo, rysował linie proste, zmieniał kolor i grubość pisaka. Uczniowie za pomocą prostych komend programowali kwadraty, trójkąty, koła i okręgi oraz proste kompozycje złożone z tych figur. Podejmowali coraz trudniejsze zadania. Nauczyli się jak obliczać kąty w dowolnym wielokącie (np. trójkąty, pięciokąty i inne). Efektem były różnego rodzaju mozaiki, rozety, spirale, koła, pierścienie i inne kompozycje.



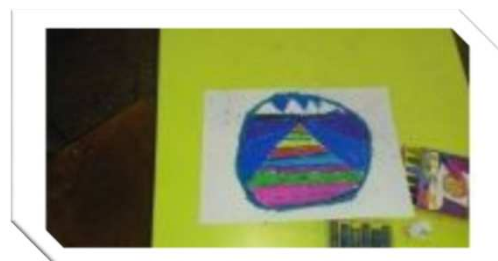
# Żółwiem po ekranie





# Warsztaty plastyczne dla klas IV i V

W grudniu odbyły się też warsztaty plastyczne dla klas 4 i 5, podczas których dzieci zapoznały się z technologią wykonywania ozdób z masy polimerowej FIMO. Zajęcia miały charakter dwufazowy. Pierwsza faza obejmowała projektowanie. W trakcie warsztatów dzieci poznały pojęcie symetrii oraz stworzyły projekty brosz z ich zastosowaniem. Następnie zostały wykonane ozdoby z masy FIMO, według wcześniej przygotowanych rysunków, z użyciem prasy, wyciskarki i narzędzi zakupionych dzięki programowi mPotęga.



# Warsztaty plastyczne





# Podróż do wymarzonego miejsca

Konkurs dla szóstoklasistów „**Podróż do wymarzonego miejsca**” to skomplikowana, długoterminowa praca dla grup uczniów. Każda klasa miała za zadanie wybrać państwo oraz szczególnie ciekawe i znajdujące się w nim miasta oraz przedstawić szczegółowy plan wycieczki dla całej klasy. Uczestnicy, korzystając z map, Internetu, zbiorów biblioteki szkolnej przeliczali odległości, wybierali sposób podróży, szukali tanich noclegów oraz opłat za wejścia np. do muzeów, korzystali również z informacji w kantorach walut. Koszty zostały przeliczone z uwzględnieniem całej klasy i jednego uczestnika wycieczki. Efekty pracy przedstawiano w formie plakatów. Wygrał najbardziej szczegółowy.



# Podróż do wymarzonego miejsca

**I miejsce - kl.VI C**

**II miejsce - kl.VI B**

**III miejsce - kl.VI A**



# Makieta szkoły

W ramach projektu edukacyjnego „Matematyczne podróże małe i duże” uczniowie klas szóstych podjęli się ambitnego zadania, aby wykonać makietę budynków szkoły. Zadanie było trudne i czasochłonne ale szóstoklasiści z drobną pomocą nauczyciela matematyki sprościli wyzwaniu. Wykonania projektu w wersji ostatecznej podjęły się:

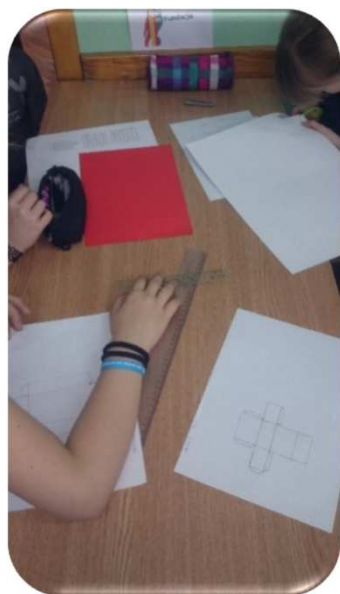
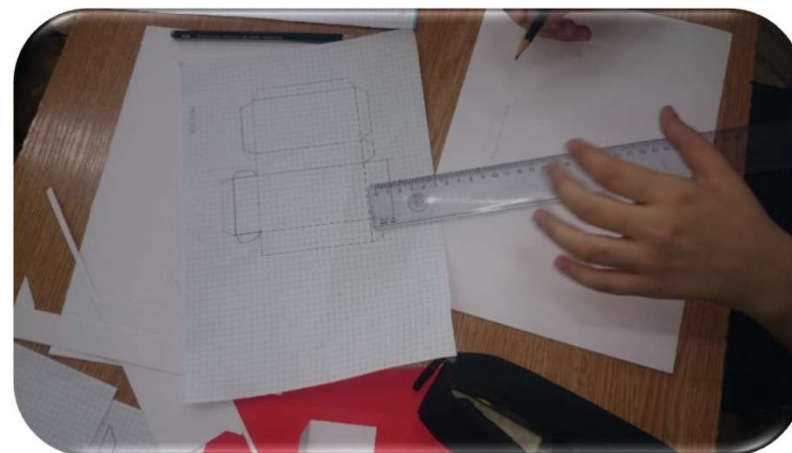
w klasie 6A: **Natalia Dziegieć, Magda Kapica, Natalia Kuśmierk, Wiktoria Grzejszczak**

w klasie 6B: **Aleksandra Klekot, Katarzyna Mazur, Roksana Kancerek, Anna Marczyk, Magdalena Kierasińska, Nikola Majchrzak**

w klasie 6C: **Julia Dziuba, Zuzia Frączyk, Julia Jabłońska**

# Makieta szkoły

**I miejsce VIA**  
**II miejsce VIB**  
**III miejsce VIC**





# Makieta szkoły





# Makieta szkoły



Dziękujemy za uwagę

p. Piotr Żak  
p. Katarzyna Trajdos  
p. Mariola Pokropska  
p. Iga Borowiecka-Grzywacz