

**SPRAWOZDANIE Z WYKORZYSTANIA SPRZĘTU OTRZYMANEGO W RAMACH  
PROJEKTU „LABORATORIA PRZYSZŁOŚCI”  
w Szkole Podstawowej nr 5 w Ostrołęce.  
Luty/marzec 2023.**

Laboratoria Przyszłości to program skierowany do szkół podstawowych, jego celem jest budowa kompetencji kreatywnych i technicznych wśród uczniów. Wsparcie finansowe uzyskane w ramach programu zostało przeznaczone na zakup wyposażenia stanowisk do pracy narzędziowej, sprzętu, narzędzi, elektronarzędzi, materiałów oraz innych przedmiotów i pomocy służących rozwijaniu podstawowych i przekrojowych umiejętności dzieci i młodzieży.

### **Edukacja wczesnoszkolna z użyciem gogli VR i robotów Dash**

Wirtualna wycieczka po Warszawie.

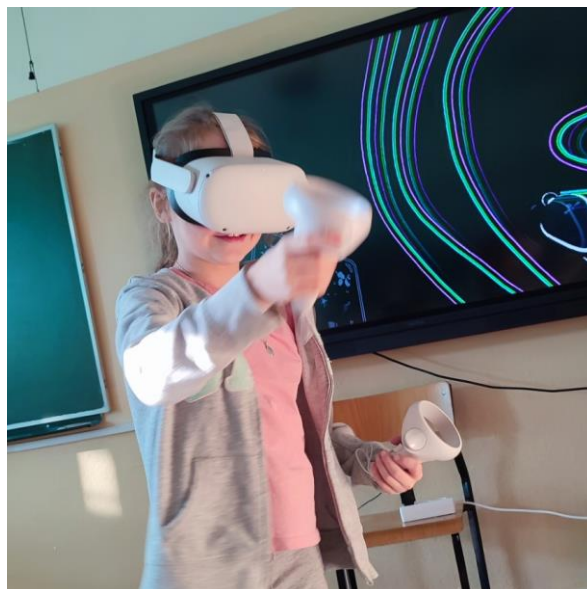
Klasa 3c na zajęciach edukacji wczesnoszkolnej wybrała się na wirtualną wycieczkę do Warszawy.

Dzięki wykorzystaniu Gogli VR przenieśliśmy się na ulicę naszej stolicy. Podczas spaceru zwiedzaliśmy ulice miasta, obejrzelśmy różne budynki. W aplikacji YouTube zajrzeliśmy do Łazienek Królewskich.

Nowe technologie to nowe możliwości. Jesteśmy na TAK!



W lutym 2023 klasa 1c w dalszym ciągu zapoznawała się z możliwościami okularów VR. Poprzez tworzenie rysunków 3D utrwalaliśmy kierunki przestrzenne oraz ćwiczyliśmy swoją wyobraźnię i kreatywność.



W piątek (03.03.2023r) klasę 2a odwiedził niecodzienny gość – mały niebieski robot. Robocik pomagał nam w nauce języka angielskiego. Wspólnie utrwalaliśmy słownictwo dotyczące produktów żywnościowych oraz czynności. Ponadto tworzyliśmy zdania z użyciem czasownika *can*. To był wspaniały dzień, czekamy na kolejne spotkanie z naszym nowym przyjacielem.



## Lekcje informatyki z wykorzystaniem gogli VR, robotów Cue i klocków Abilix

Temat: Wprowadzenie do praktycznych zastosowań programowania w robocie Cue.

Na lekcjach informatyki w klasie 7b oraz w czasie zajęć rozwijających z informatyki w klasie 6a i 5b, uczniowie poznali podstawowe funkcje aplikacji programującej robota Cue wraz z jego podstawowymi funkcjami oraz możliwościami.



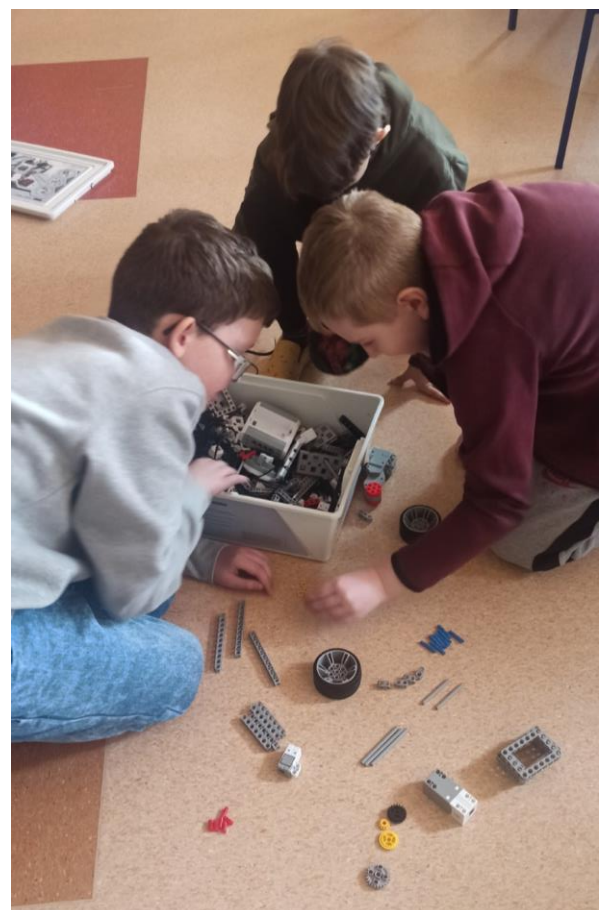
Temat: Tworzenie programów dla robota Cue.

Uczniowie samodzielnie wymyślali oraz tworzyli programy wykorzystujące różnorodne funkcje robota. Stworzony program był poddawany testom, co prowadziło do udoskonalenia kodu wraz z rozszerzeniem jego działania.





Klasy 4 na lekcjach informatyki zapoznały się z zestawami klocków Abilix Krypton, poznały ich możliwości oraz funkcje w trakcie budowania robotów wg własnej inwencji.



## Laboratoria Przyszłości na lekcjach biologii

Temat: Profilaktyka czerniaka

W bieżącym roku szkolnym, nasza szkoła ponownie przystąpiła do kolejnej edycji ogólnopolskiego programu w zakresie profilaktyki czerniaka. Celem programu jest zwiększenie świadomości młodzieży na temat czerniaka, jednego z najbardziej agresywnych nowotworów skóry, zachęcić do regularnego badania skóry oraz przestrzegania podstawowych zasad ochrony przed czerniakiem.

Tablica interaktywna umożliwiła przedstawienie przygotowanej prezentacji na dużym ekranie, co zachęciło i zwiększyło zainteresowanie uczniów tematem.



## Język polski z wykorzystaniem gogli VR

W klasie 6a ramach laboratoriów przyszłości wykorzystaliśmy gogle VR. Uatrakcyjniło to zajęcia dotyczące lektury "W pustyni i w puszczy". Filmy w technologii 360 stopni przybliżyły dzieciom florę i faunę Afryki. Znakomite filmy przeniosły dzieci w samo centrum Afryki, gdzie mogły "z bliska" poznać zwierzęta i rośliny razem z bohaterami lektury.

