**Logo szakkör**

A TÁMOP 3.1.4-12/2-2012-0660 pályázat keretében lehetőséget kaptunk, hogy tanulóink széles köre szakkör keretében ismerkedjen az informatika lehetőségeivel. Csoportjaimban főként olyan 3. és 4. osztályos tanulók kerültek, akiknek az iskolán kívül nem volt lehetőségük számítógépet használni. A cél az volt, hogy a gyerekeknek szánt Comenius Logo programmal ismerkedjenek meg és azon keresztül magabiztos számítógép-használatra tegyenek szert. Fontos szempont volt az is, hogy a számítógép-használat hasznos oldalait ismerjék meg, tapasztalják meg, hogy hasznos tudáshoz segítheti őket.

Korosztályuknak megfelelő, kifejezetten gyerekek számára kifejlesztett, szórakoztató, játszva tanító kreativitást, logikus gondolkodást fejlesztő programkörnyezetben dolgoztunk.

A szakkörön megismerhették a tanulók az animációkészítés alapjait, a tervezéstől a képkockák elkészítésén keresztül a teljes képsorozat összeállításáig. Előbb közösen, majd önállóan rövid, ötletes animációkat készítettek a gyerekek. A feladatok nagy örömöt jelentettek számukra, hiszen egy-két óra alatt saját készítésű rajzfilmeket tudtak létrehozni a gyerekbarát szerkesztői környezetben.

Az animációkészítésen kívül a Comenius Logo programnyelv alapjait is elsajátíthatták. Lépésről lépésre bővítettük a programozással kapcsolatos ismereteket. A teknőcparancsokkal előbb egyszerű rajzokat, majd összetett, több lépést igénylő teknőcgrafikákat készítettünk. A legnagyobb sikert a színes, több ciklus egybeágyazásával készíthető rajzok aratták. Bátran nyúltak a megismert programsorokhoz, újabbnál újabb képeket készítettek.   
Az algoritmikus gondolkodást, a tervszerű, logikus felépítésű feladatvégzést is segítették ezek a foglalkozások.

Zachar Zoltánné