

Program inováčného vzdelávania

Názov a sídlo poskytovateľa	SPy, Moskovská 2651/14, 811 08, Bratislava	
IČO poskytovateľa	48412627	
Názov kurzu inováčného vzdelávania	Edukačná robotika s umením	
Odborný garant inováčného vzdelávania	Bc. Marek Mansell	
Rozsah vzdelávania	50 hodín	
Forma vzdelávania	Prezenčne (online) / Dištančne	
Podkategória cieľovej skupiny	<ul style="list-style-type: none"> • učiteľ prvého stupňa základnej školy, • učiteľ druhého stupňa základnej školy, • učiteľ strednej školy. 	
Cieľ vzdelávania	Cieľom vzdelávania rozšíriť, prehĺbiť a inovovať profesijné kompetencie a zručnosti učiteľa v oblasti informatiky, elektroniky, robotiky a programovania a ich implementácia do výchovno-vzdelávacieho procesu.	
Obsah vzdelávania	Rozsah prezenčne	Rozsah dištančne
Úvod do vzdelávania Obsah vzdelávania, harmonogram, podmienky ukončenia, záverečná skúška, úvod do edukačnej robotiky a infromatického myslenia, aktivity. Metodika Fertile.	2,5 hodiny	
Oboznámenie sa s viacerými robotickými hračkami a ich programovacími prostrediami, Typy roboticko-umeleckých projektov, Návrh vlastného roboticko-umeleckého projektu	3 hodiny	
Často používané robotické hračky a roboty (videá)		4 hodiny
Dokončenie návrhu vlastného robo-umel. projektu		9 hodín
O vytváraní aktivít pomocou metodiky Fertile - video		1 hodina
Simulátory (prezentácia, video-návody, aktivita)		10 hodín
Video-návody k platforme		4 hodiny

Metodika Fertile – diskusia Vlastný robotický projekt – začlenenie simulátorov Platforma – oboznámenie, spolupráca	2,5 hodiny (ONLINE)	
Vlastný roboticko-umelecký projekt – simulátory dokončenie		8 hodín
Ukážky roboticko-umeleckých projektov - videá		3 hodiny
Hodnotenie roboticko-umeleckých projektov		3 hodiny
Spolu	Prezenčne 8 hodín	Dištančne 42 hodín
Získané profesijné kompetencie na výkon pracovnej činnosti, ktoré si absolvent inová	Absolvent vie: <ul style="list-style-type: none"> • definovať základné koncepty informatiky, elektroniky, robotiky, programovania a ich využiteľnosti v praxi, • aplikovať vo výchovno-vzdelávacom procese moderné vzdelávacie prvky - IT technológie, projektové vyučovanie, zážitkové vzdelávanie, ako aj experimentálnu a bádateľskú činnosť s medzipredmetovým presahom, • rozvíjať u žiakov tvorivé myslenie pri riešení každodenných problémov s využitím informačných technológií, • prehlbovať poznatky žiakov o informačných systémoch v súvislostiach, za účelom lepšieho porozumenia spolupráce medzi softvérom a hardvérom, • vytvárať vlastné programátorské úlohy a aktivity zahŕňajúce programovanie za účelom aplikácie vo výchovno-vzdelávacom procese. 	
Podmienky ukončenia vzdelávania	<ul style="list-style-type: none"> • Absolvovanie najmenej 80 % z celkového rozsahu prezenčnej formy vzdelávania. • Vypracovanie a odovzdanie všetkých výstupov dištančnej formy vzdelávania (čiastkové projekty). • Vypracovanie a prezentácia záverečného projektu pred trojčlennou komisiou v súlade s § 56 ods. 1 zákona č.138/2019 Z.z Obsahom záverečnej skúšky je aj prezentácia realizovaných čiastkových projektov dištančného vzdelávania. 	
Odtlačok pečiatky a podpis štatutárneho zástupcu	V Bratislave dňa 21.12.2023	