



Informatika bez počítače a robotika na 2. stupni ZŠ

Jedná se o vzdělávací program podle § 10 vyhlášky 317/2005 Sb., o dalším vzdělávání pedagogických pracovníků, akreditační komisi a kariérním systému pedagogických pracovníků, ve znění pozdějších předpisů. Konkrétně Studium k prohlubování odborné kvalifikace, průběžné vzdělávání.

Obsah - podrobný přehled témat výuky a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

1. Informatika bez počítače (4 h)
 - a. Situační informatické úlohy ze soutěže Bobřík informatiky – řešení vybraných úloh na rozvíjení informatického myšlení s didaktickým komentářem, řešení soutěžního testu s konotací na vzdělávací cíle.
 - b. Unplugged informatické aktivity se třídou – optimalizace, algoritmizace, kódování dat
2. Základy robotiky (4 h)
 - a. Robotické stavebnice a roboti pro věk žáka 10 – 14 let (např. Lego Mindstorms, Ozobot) – seznámení s prací, konstrukce robota, programování robota z počítače, používání motorů, senzorů, spouštění akcí senzorem.
 - b. Počítačové embedded desky (např. Picoboard, Micro:bit) – jejich oživení, propojení s počítačem, programování, cíle výuky v dané oblasti

Podle zájmu účastníků (cílové skupiny) lze program přizpůsobit akcentováním některého z témat (probráním více do hloubky).