



Registrační číslo: CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_034/0008358
Název projektu: PolyGram – Podpora polytechnického vzdělávání, matematické a čtenářské gramotnosti v Jihomoravském kraji
Klíčová aktivita: KA03 – Podpora polytechnického vzdělávání
Klíčová podaktivita: KpA03-3 – Sdílení pedagogů, odborných učeben, laboratoří a příkladů dobré praxe
Číslo a název partnera: P18 - Střední škola André Citroëna Boskovice, příspěvková organizace

PRODUKT č. 5
vykazovaný k MI 5 21 06

Sdílení pedagogů, odborných učeben, laboratoří a příkladů dobré praxe – Výpočetní technika

V Boskovicích dne 28. 4. 2020

Zpracovala:
Mgr. Jana Kotlanová
Odborná garantka aktivit projektu
Koordinátorka aktivit se ZŠ

Schválil:
RNDr. Karel Ošlejšek
ředitel



Termín realizace a četnost opakování: 01/2018-03/2020 (každý možný pátek)

Lektoři:

Mgr. Daniel Ježek

Mgr. Milan Navrátil

Ing. Miroslav Geršl

Spolupracující ZŠ (SŠ):

Základní škola Boskovice, příspěvková organizace

Základní škola Letovice, příspěvková organizace

Základní škola a Mateřská škola Knínice, příspěvková organizace

Základní škola Velké Opatovice, příspěvková organizace

Základní škola Edvarda Beneše Lysice

Základní škola a Mateřská škola Blansko, Dvorská 26

Základní škola a Mateřská škola Kunštát, příspěvková organizace

Základní škola a mateřská škola Rájec-Jestřebí, okres Blansko,

Základní škola Sloup, okres Blansko

Základní škola Černá Hora, příspěvková organizace

Základní škola a Mateřská škola Žďárná, příspěvková organizace

Základní škola a Mateřská škola Benešov, okres Blansko, příspěvková organizace

Stručný popis obsahu:

Minecraft education edition

Výuková verze počítačové hry, pomocí které mohou žáci studovat zábavnou formou přírodní a humanitní vědy. Zlepšuje komunikaci a spolupráci, rozvíjí kreativitu a utužuje paměť.

Téma – Minecraft, základy algoritmizace, rozvíjení kreativity, spolupráce a paměti

Anotace:

Minecraft, základy práce s aplikací, základy algoritmizace, využití algoritmizace v praxi, rozvíjení kreativity, spolupráce a paměti na zadaném praktickém úkolu.

Popis pracovní činnosti:

- seznámení s BOZP
- seznámení se s programem Minecraft
- seznámení se základními pojmy z oblasti algoritmizace
- seznámí s pojmy kreativita, spolupráce, paměť
- jsou seznámeni s praktickým využitím programu
- provádí praktické úkony dle zadání v oblasti algoritmizace



- provádí praktické úkony dle zadání s využitím kreativity, spolupráce a paměti

Použité nástroje, zařízení, software:

- Dataprojektory
- PC vybavený programem Minecraft

Získané a rozvíjené kompetence pedagog žáků ZŠ:

Žáci ZŠ pochopí základní princip algoritmizace a využití algoritmizace v programu Minecraft. Seznámí se s prostředím programu a využitím programu v rámci výuky. Žáci také rozvíjí své znalosti v oblasti využívání ICT.

Obrázky





HODINA KÓDU: UMĚLÁ INTELIGENCE SLOUŽÍ LIDEM

Vesnice, kterou ohrožuje požár, potřebuje, abyste naprogramovali řešení! Setkejte se se svým programovacím pomocníkem, agentem z Minecraftu, pak agenta naprogramujte, aby prošel lesem a shromáždil data. Tato data pomohou agentovi, aby zabránil šíření požáru, zachraňte vesnici a pomozte s obnovou lesa. Naučte se základy programování a seznamte se s příkladem skutečného využití umělé inteligence.

Na konci hodiny budou studenti:

- Dobře rozumět tomu, jak lze umělou inteligenci využít ke shromažďování dat o lesních požárech.
- Schopni vytvářet programovací řešení včetně posloupností, událostí, smyček a podmínek.
- Schopni dekomponovat kroky nezbytné k řešení problému na přesnou posloupnost instrukcí.
- Schopni opakovat řešení k dokončení úkolu.

Některé programovací aktivity:

- Setkání s agentem
- Přesouvání agenta
- Shromažďování dat
- Eliminace všech nebezpečí
- Záchrana vesnice
- Opětovné zalesnění





Práce se SW MS Word – práce s tabulkou, vytvoření tabulky podle zadání.

Téma – Tvorba tabulky

Anotace:

Seznámení se způsoby vložení tabulky, ovládání režimů tvorby tabulky, vytvoření tabulky v podobě rozvrhu hodin a křížovky.

Popis pracovní činnosti:

Žáci společně s pedagogy školy budou provádět:

- jsou seznámeni s BOZP
- jsou seznámeni s různými způsoby vložení tabulky
- jsou seznámeni s nástroji tabulky
- prakticky si vyzkouší styly tabulek, vkládání řádků a sloupců, slučování a rozdělování buněk, přizpůsobování buněk, definice přesných rozměrů buněk, zarovnávání obsahu
- tvoří tabulku podle zadání



- provádí formátování tabulky
- využívá dialogové okno pro nastavení ohraničení a stínování, vybírá vhodný styl, barvu a šířku čáry
- kontroluje svá nastavení v náhledu

Použité nástroje, zařízení, software:

- PC vybavený programem MS Word

Získané a rozvíjené kompetence pedagogů ZŠ a jejich žáků:

Pedagogové a žáci se naučí různými způsoby vytvářet a formátovat tabulky a jejich buňky. Řešením křížovky mohou získávat znalosti i z jiných oblastí.

Ukázka vytvářených tabulek:

Rozvrh třídy 7.B

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zpět		Př	F	Inf	Inf	M	Aj		Pč	Pč
Po										
Út	Inf	D	Př	Vv	Vv	M				
St		Aj	Aj	Čj	Čj	M			Vp	Vp
Čt		M	D	Čj	Čj	Tv	Tv			
Pá			F	Z	Hv	VOZ	VOZ			

**Do tabulky napiš slova opačného významu
a vylušti tajenku**

MALÝ										
HLADOVÝ										
DEN										
LEŽ										
PRAZDNÝ										
BÍLÝ										

