Vzdělávací agentura
Mgr. Jitka Blechová
akreditovaná vzdělávací instituce MŠMT

POZVÁNKA

INFORMATIKA V PŘÍKLADECH (PRO 1. STUPEŇ ZŠ)

vzdělávací akce č. 10221

akreditována MŠMT

lze využít pro Šablony II (ICT 8 hodin)

URČENO: **pedagogickým pracovníkům 1. stupně ZŠ**, kteří se připravují na výuku předmětu informatika nebo kteří chtějí zařadit informatická témata průřezově do dalších vyučovacích předmětů (zejména ve 4. a 5. ročníku)

OBSAH:
Kurz převážně s praktickými ukázkami výukových úloh doplněný teoretickým výkladem. Cílem kurzu je podpořit pedagogy prvního stupně základních škol, kteří se připravují na výuku nové informatiky v souladu s revidovanými RVP ZV.

Podrobnější obsah kurzu na 2. straně pozvánky.

LEKTORKA: **Mgr. Karla Stránská**

TERMÍN: 1. část: **pátek 10. prosince 2021**
2. část: **středa 15. prosince 2021**

ČAS: **9.00 – 12.15 h**; celkem 8 vyučovacích hodin

MÍSTO: **Uherské Hradiště**, Střední uměleckoprůmyslová škola, Všehrdova 267, učebna ITZ

CENA: **1 450 Kč**; nejsme plátci DPH

UZÁVĚRKA: 3. 12. 2021 (po uzávěrce se lze informovat telefonicky)

Kapacita počtu účastníků kurzu je omezena.

Přihlašování na vzdělávací akce online na webových stránkách agentury.

IČ 75188953
www.blechova.cz
telefon: 731 316 507
e-mail: **agentura@blechova.cz**

Obsah kurzu:

1. blok	
1. hodina	Stručný popis konceptů informatického myšlení a objasnění pojmů: *dekompozice, vzory a sekvence, abstrakce, algoritmizace, generalizace, evaluace, optimalizace;* příklady principů při výuce informatického myšlení: *pokus–omyl, činnostní učení, vytrvalost, spolupráce*
2. hodina	**I.a: DATA, INFORMACE** *praktické cvičení, úlohy a hry – třídění dat, vyhledání podstatných znaků a zanedbání nepodstatných* *práce s modelem a jeho interpretace*
3. hodina	**I.b: KÓDOVÁNÍ** *praktické cvičení, úlohy a hry – značky, piktogramy, předávání informací, šifry*
4. hodina	**I.c: MODELOVÁNÍ** *praktické cvičení, úlohy a hry – abstrakce, podstatné a nepodstatné vlastnosti, myšlenkové mapy, schémata, grafy, rozhodovací stromy, interpretace modelů, řešení problémů*
2. blok	
5. hodina	**I.c: MODELOVÁNÍ - pokračování**
6. hodina	**II: INFORMAČNÍ SYSTÉMY** *praktické cvičení, úlohy a hry – dekompozice systému na jeho části, hledání vztahů mezi jednotlivými částmi*
7. hodina 8. hodina	**III: ALGORITMIZACE** *úvod do blokového programování* *jednoduchá praktická cvičení ve vizuálně programovacích aplikacích: RunMarco, Scratch, RoboMise*