



GRANT ASIT NA PODPORU VZDELÁVANIA  
V ZÁKLADNÝCH ŠKOLÁCH

# ZŠ Mini 2016



Grant vo výške

**16 450 €**



Príspevok ZŠ

**6 400 €**



Príspevok ASIT o.z.

**9 650 €**

## Blok audiovizuálnych pomôcok:

**Lenovo Tablet** (Lenovo MiiX 3-1030 Intel Z3735F 1,83 GHz/ 2 GB/ 32 GB/ 10,1“ FHD/ IPS/ WiFi/ co)

**Farebné multifunkčné zariadenie s Wifi** (Lexmark X746 DE)

## Blok digitálneho vzdelávacieho obsahu:

**Program ALF GOLD multilicencia, prístup na 1 rok** (Ide o návrh komplexného digitálneho obsahu pre vzdelávací systém. Program umožňuje pracovať s prezentáciami, testami, cvičeniami a 9 typmi úloh. Súčasťou sú kompletne spracované materiály pre prácu s programom v nasledujúcich vybraných oblastiach: anglický jazyk, nemecký jazyk, abeceda, ročné obdobia, rastliny, zvieratá, príroda, farby, hudba, povolanie, doprava, atď.)

**Databáza testov** (Kompletne spracované učebné materiály podľa učebných osnov, predmetov a ročníkov, od 1. až 9. ročníka. Škola získava licenciu na 2 roky.)

## Blok robotiky:

**Sady pre 1. a 2. stupeň – LEGO Education** (Činnosti s robotickými systémami LEGO Education rozvíjajú niekoľko kľúčových schopností a kompetencií. Cieľom je vedecké bádanie ako podpora rozvoja praktických zručností žiakov pomocou robotických systémov vedúca k organizovanej a riadenej príprave pre trh práce. Učebňa novej generácie robotov je vhodná na vyučovanie informatiky, matematiky, prírodných vied, techniky a konštrukcií. Žiaci môžu stavať funkčného robota za špecifickým účelom, používať senzory na ovládanie robota, plánovať, testovať, vyhodnocovať, zbierať a interpretovať údaje, odhadovať, osvojuvať si princípy navrhovania konštrukcií, porozumieť vlastnostiam svetla, zvuku a ultrazvuku, porozumieť princípom pohybu objektov, vytvárať a používať nástroje na meranie vzdialenosti a času a vytvárať zložité programy.)

**Sada pre 1. stupeň obsahuje: LEGO WeDo 2 – 3 ks, licenciu a SW WeDo 2.**

**Sada pre 2. stupeň obsahuje: LEGO EV 3 základný set – 3 ks, licenciu a SW, adaptér - 3 ks, doplnkovú sadu EV 3, jednoduché hnacie stroje, obnoviteľnú energiu, pneumatickú sadu.**

## Blok rozvoja predstavivosti, fantázie a inovácií s využitím interaktívneho IT:

**3D Fun Puzzle HERPA – 8 ks** (3D Puzzle efektívne rozvíjajú motoriku, matematiku, kreativitu a hlavne manuálnu zručnosť žiakov. Vysoko kvalitné plastové diely v podobe vozidla alebo obľúbenej filmovej postavičky prepracované ako 3D Puzzle napomáhajú vzdelávaniu.)

**3D Robot Puzzle** (Ide o drevené robotické puzzle zamerané na rozvoj jemnej motoriky. Sada NiXim 3D Robot Puzzle obsahuje puzzle Tyranosaurus, nákladné auto a buldozér. Viac o puzzle sa dozviete na <http://www.nixim-3dpuzzle.com>)

**Next Generation „Fun Park“** (Tento jedinečný nástroj vedie deti k poznávaniu, manuálnym zručnostiam, komunikácii v cudzích jazykoch a kreativite. Ovládanie je prostredníctvom tabletu alebo Smartfón. Ide o veľmi inovatívne poňatie hry, ktorá má za cieľ vzdelávať a hravou formou prepájať jednotlivé kompetencie. Aplikačné prostredie tvorí interaktívny príbeh Fun Parku, ktorý je inovatívne prispôsobený detskej povahe a fantázii).

**Animačný svet I** (Vzdelávacie pomôcky Animačný svet I rozvíjajú kreativitu, individualitu, talent a silu vizualizácie. Viac o Animačnom svete sa dozviete na [www.animuj.sk](http://www.animuj.sk))

Sada Animačný svet I obsahuje: vizualizér HUE HD Pro, animačný program – 5 ks, knihu animácie – 5 ks, základnú sadu pre tvorbu profilu pozadia, súťaž pre študentov.

## Školenia pre učiteľov:

**Školenie LEGO Education pre 1. stupeň ZŠ na 3 dni pre 1 účastníka za 15 kreditov a školenie LEGO Education pre 2. stupeň ZŠ pre 1 účastníka za 15 kreditov** (Školenia vedie celosvetovo uznávaný lektor spoločnosti LEGO Education pôsobiaci aj pri Fakulte matematiky, fyziky a informatiky Univerzity Komenského v Bratislave.)

**Školenie „Animačný svet“ pre 2 účastníkov v rozsahu 1 dňa**

**Školenie „Nové trendy v tvorbe didaktických testov a úloh“ pre 6 účastníkov za 15 kreditov** (Obsah školenia: 1. Teoretické východiská tvorby testov, 2. Príprava podporných materiálov testu, 3. Tipy a triky pre efektívne vyhládavanie obrázkov, 4. Editovanie zdrojov, 5. Tvorba interaktívnych testov a úloh v programe ALF, 6. Precvičovanie jednotlivých typov úloh, 7. Testovanie, 8. Vyhodnocovanie.)

**Termín uzávierky 31.5.2016.**

**Viac o grante sa dozviete na [www.asitsk.com](http://www.asitsk.com) v sekcii „Granty“**