

Program 18. ročníka konferencie DidInfo 2012

Štvrtok	29. marca 2012, miestnosť MPS
Moderátor	RNDr. Gabriela Lovászová, PhD.
8:30 - 9:15	Pozvaná prednáška - Potenciální a skutečný dopad informatické soutěže do zmen kurikula ICT v České republice Jiří Vaníček Pedagogická fakulta, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích <i>Soutěž Bobřík informatiky, česká varianta soutěže iBobor, přináší do výuky ICT (staro)nová témata a nové úlohy podepřené moderními pedagogickými přístupy. Jedním z cílů jejího vybudování před 5 lety byla snah posunout výuku ICT směrem od výuky jejího konzumování k tvorbě a autorství, do kurikula vzdělávání více zahrnout informatická témata. Článek prezentuje stručnou analýzu stavu výuky ICT v ČR na ZŠ a SŠ v oblasti informatických témat a přehled názorů učitelů informatiky na problematiku zastoupení jednotlivých témat v kurikulu. Uvádí, jaká opatření a přizpůsobení soutěže organizátoři přijali ve prospěch prosazení uvedeného cíle a jaké praktické dopady tato opatření mají. Součástí článku jsou informace o průběhu a výsledcích dvou dílčích výzkumů, zaměřených na učitelovo vnímání informatických témat ve školním kurikulu a postoje učitelů z praxe k soutěži včetně soutěžních úloh a jejich použití ve výuce informatiky.</i>
9:15 - 10:00	Pozvaná prednáška - Využitie úloh súťaže iBobor na hodinách informatiky Monika Tomcsányiová, Daniela Bezáková, Roman Hrušecký a Andrea Hrušecká Katedra základov a vyučovania informatiky, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky, Univerzita Komenského v Bratislave <i>V školskom roku 2011/12 sa uskutočnil 5. ročník súťaže Informatický bobor (iBobor). V archíve tejto súťaže je v súčasnosti viac ako tristo informatických úloh, ktoré môže učiteľ informatiky využívať vo svojom vyučovaní počas celého školského roka. V príspevku uvedieme niekoľko námetov pre učiteľa, z ktorých môže čerpať motiváciu pre učebné činnosti, ale aj pre vytvorenie svojich vlastných mikrosvetov. Podrobnejšie ukážeme, akým spôsobom môže učiteľ pripraviť hodinu informatiky s využitím jednej z najpoužívanejších vyučovacích metód – demonštrácie. Túto metódu a zásady jej využívania zmodifikujeme na vyučovanie informatiky, pričom pri jej príprave a realizácii využijeme námet jednej súťažnej úlohy. Na prípravu tej časti vyučovacej hodiny, ktorá je venovaná precvičovaniu, sme navrhli a zrealizovali nové prostredie – Bobrovo, v ktorom môže učiteľ zostaviť z úloh súťaže svoj vlastný test, napr. podľa témy, ktorú práve učí. Takto pripravené úlohy budú jeho žiaci riešiť podobným spôsobom ako na súťaži. Výhodou prostredia Bobrovo je, že učiteľ si dokáže pozrieť a uchovať žiacke riešenia. Podľa nich sa potom môže rozhodnúť, či tíme venuje viac času, alebo zvažovať, či so žiakmi ešte precvičí niektorý typ úloh, prípadne, ako im môže lepšie priblížiť spôsoby riešenia niektorých úloh.</i>
10:00 - 10:30	Webnode pro školy Olga Prokopová Westcom, s.r.o., Brno <i>Prednáška s rovnakým zameraním ako workshop 1</i>
10:30 - 11:00	Prestávka

11:00 - 12:00 Sekcia C - 1. stupeň ZŠ , miestnosť č. 222

Moderátor PaedDr. Vladimír Siládi, PhD.

11:00 - 11:20 Rozvoj kompetencií žiakov v súťaži Informatický bobor

Janka Majherová

Katedra informatiky, Pedagogická fakulta KU v Ružomberku

V príspevku sa venujeme kvalitatívnej analýze riešení úloh informatickej online súťaže iBobor. Zameriame sa na novú kategóriu pre žiakov 1. stupňa základných škôl (Bobrik). V rozbere úloh so žiakmi sledujeme rozvoj kompetencií pre riešenie problémov a prácu s údajmi. Zároveň skúmame prepojenie so štandardami kompetencií podľa Štátneho vzdelávacieho programu pre oblasť Matematika a práca s informáciami ISCED 1.

11:00 - 12:00 Sekcia D - 2. stupeň ZŠ, miestnosť č. 216

Moderátor prof. Ing. Veronika Stoffová, CSc.

11:00 - 11:20 Projektové vyučovanie - cesta k vyučovaniu informatiky

Beáta Krajščovičová, Martin Cápaj

ZŠ Maxima Gorkého, Trnava, Katedra informatiky, Fakulta prírodných vied, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

Úlohou učiteľov je žiakov motivovať k využívaniu počítačov na rôzne praktické činnosti, realizáciou ktorých dochádza nielen k uspokojeniu ich záujmov, ale aj k rozširovaniu ich vedomostí i zručností. Jednou z metód vyučovania, pri ktorej sú poznatky pre deti ľahšie zapamätateľné a sú sprevádzané i dobrým pocitom a istým zadosťučinením, je projektová metóda. Timovou prácou žiakov základných škôl vznikli učebné pomôcky: „Zelená brožúra“, „Regionálny atlas zvierat“, DVD – Slávnostná akadémia „Daj prednosť zelenej!“. Na ich realizáciu sme získali európsky grant z Programu celoživotného vzdelávania: Comenius – Školské partnerstvá. Medzinárodný projekt bol realizovaný medzi tromi základnými školami: slovenskou (Trnava), poľskou (Zabrze) a maďarskou (Paks). Aktivity prebiehali súbežne vo všetkých partnerských organizáciách. Naším cieľom bolo navrhnúť projektové vyučovanie informatiky, kde by sa s využitím medzipredmetových vzťahov mohli implementovať aktivizujúce metódy, práca s MS Word, internetom, fotoaparátom a tlačiarňou.

11.20 - 11:40 Tvorba aplikácií v Imagine pre budúcich učiteľov 1. stupňa ZŠ

Krisztina Czaková

Katedra aplikovanej informatiky, Univerzita J. Selyeho v Komárne

Kurz tvorby aplikácií pre budúcich učiteľov odboru Predškolská a elementárna pedagogika na UJS v Komárne zabezpečuje povinne voliteľný predmet s označením INF4. Obsah predmetu je orientovaný na tvorbu aplikácií pre predmety vyučovania na základných školách v programovom prostredí Imagine. Na základe získaných kvalitatívnych informácií a údajov z pozorovania, video nahrávky a pološtruktúrovaného rozhovoru v priebehu kurzu sa autorka príspevku pokúsi zodpovedať otázku: či táto cieľová skupina dokáže v rámci učiteľskej prípravy zvládnuť tento nástroj na takej používateľskej úrovni, aby dokázala vytvoriť vlastné aplikácie vhodné pre predmety 1. stupňa základných škôl. Na základe zosumarizovaných osobných vyjadrení účastníkov kurzu sa dozvieme aj to, aké sú ich praktické skúsenosti z práce v prostredí Imagine.

11.20 - 11:40 Včely na hodine informatiky v základnej škole

Ludmila Jašková, Martina Kabátová, Peter Lecký a Vladimíra Laššáková

Katedra základov a vyučovania informatiky, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky, Univerzita Komenského v Bratislave

V článku popíšeme vlastné skúsenosti s použitím programovateľnej hračky včela Bee-Bot v rôznych ročníkoch druhého stupňa ZŠ pre deti s poruchami zraku. Najprv sa venujeme problematike edukačnej robotiky a programovateľných hračiek, potom sa zmienime o možnosti zaradenia programovateľných hračiek do osnov informatiky. Ďalej podrobne popíšeme sadu gradovaných úloh, ktoré sme so žiakmi riešili. Uvedieme rôzne postupy pri riešení úloh v závislosti od schopnosti abstraktne myslieť. Spomenieme aj naše skúsenosti s využitím včely Bee-Bot pre rozvoj algoritmického myslenia nevidiacich detí.

11:40 - 12:00 Úlohy súťaže iBobor pre najmladších žiakov

Monika Gujberová

Katedra základov a vyučovania informatiky, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky, Univerzita Komenského v Bratislave

V článku analyzujeme niektoré úlohy súťaže Informatický bobor, určené pre kategóriu Bobrik, ktoré spadajú do okruhu Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie. Ukážeme spôsob ich riešenia a analyzujeme najčastejšie chyby žiakov pri ich riešení. Uvedieme tiež porovnanie výsledkov žiakov pri riešení rovnakých typov úloh z pilotného a prvého ročníka súťaže.

11:40 - 12:00 Začínáme programovať v prostredí SCRATCH – učebný materiál pre žiakov 5. – 7. ročníka ZŠ

Katarína Mikolajová

Katedra základov a vyučovania informatiky, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky, Univerzita Komenského v Bratislave,

V článku sa zaoberáme taxonómiou vzdelávacích cieľov zameranou na výučbu programovania, ktorá bola pre nás východiskom pri navrhovaní úloh v prostredí Scratch. Metodiku ich vytvárania ako aj konkrétne úlohy uvádzame v ďalšej časti článku.

12:00 - 13:00 Obed

12:00 - 13:00 Obed