

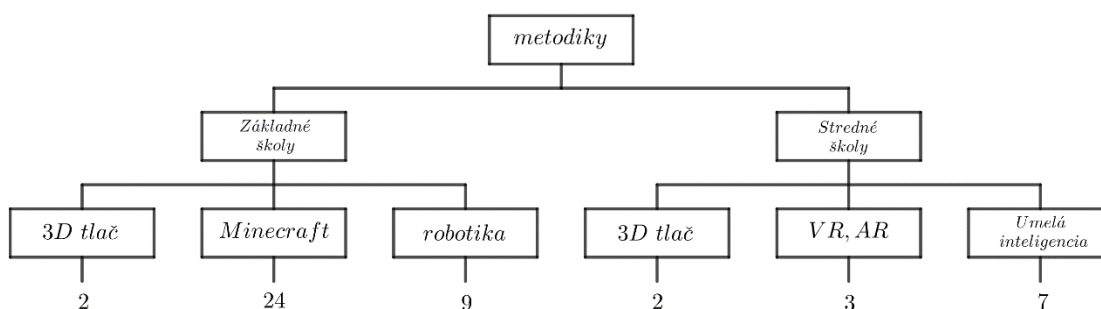
## Overovanie metodických materiálov

Metodiky vytvorené v rámci projektu (samostatné alebo ako súčasť záverečných prác) boli priebežne overované počas celej doby riešenia projektu na:

- na ZŠ Ďumbierska 17 (žiaci 8-9. ročníka), Základná škola pri nemocnici F. D. Roosevelta v Banskej Bystrici, Súkromná základná škola Bakomi v Banskej Štiavnici,
- na stredných školách: Gymnázium Andreja Sládkoviča BB (1.-3. ročník), na strednej odbornej škole sv. Františka Assiského v Banskej Štiavnici (1. a 2. ročník), 1. Súkromné Banskobystrické gymnázium, Stredná priemyselná škola Jozefa Murgaša v Banskej Bystrici,
- „Kružku programovania pre žiakov zo ZŠ“, ktorý bezplatne realizuje KI FPV UMB (žiaci 4-7. ročníka) dvakrát týždenne,
- Na workshopoch a seminároch

Ciele overovania:

- Rozvoj algoritmického a výpočtového myslenia.
- Zoznámenie sa s programovaním a rozvoj zručností pri programovaní a pri práci s novými technológiami a prostrediami ako sú: Minecraft education edition, Virtuálna a rozšírená realita, micro:bit, robotika, 3D tlač, umelá inteligencia pre deti (ML4Kids, Pictoblox).
- Rozvoj znalostí - porozumenie pojmom, princípom a súvislostiam, na báze tvorivej činnosti aj bez definícií a memorovania. Príkladom je popularizácia a začlenenie témy umelej inteligencie do vyučovania – uprednostňujeme funkčné a zaujímavé ukážky aplikácií namiesto definícií. Pôsobia motivačne. Sú zaujímavé pre žiakov, študentov aj učiteľov.



Metodiky a aplikácie sme overovali a snažili sa zapracovať spätnú väzbu aj v rámci vedených záverečných prác:

