

CENÍK PROJEKTOVÝCH DNŮ ZŠ

**SMART
BRICKS**

JEDNORÁZOVÝ PROJEKTOVÝ DEN

Místo konání: ve škole nebo ve vzdělávacím centru Smart Bricks®

Herna: v případě, že se projektový den koná v našem centru, je k dispozici herna pro děti (po domluvě)

Délka: 180 minut (dle šablon)

Počet dětí: 25–30 dětí (po domluvě je možné počet upravit), děti jsou rozděleny do skupin dle potřeb

Cizí jazyk: je možná výuka v AJ (po domluvě)

Pro všechny námi připravené projektové dny platí, že se zařazují i do ICT vzdělávání, a jsou tak vhodné do výuky informatiky a ICT.

Cena: 6 500 Kč*

(*plně hrazeno ze šablon)

Všechny projektové dny mohou být přizpůsobeny i do 90minutového výukového programu. Cena za jeden program je 3 900 Kč, v případě objednání dvou a více stejných programů pro různé třídy je cena za jeden program 3 490 Kč (při počtu 27 žáků vychází cena cca na 130 Kč/žák).

Z JAKÝCH PROJEKTOVÝCH DNŮ VYBÍRAT?

I. stupeň ZŠ	TŘÍDA	VZDĚLÁVACÍ OBLAST	OBLAST ŠABLON
Veselá matematika	I. pololetí 1. třídy	J, M	Polytechnická v.
<i>Tento projektový den je vhodný pro ty, co již mají částečnou představu o číslech 1–10 a operacích sčítání a odčítání na tomto intervalu. Průvodní LEGO postavičky Sára a Sam dětem představí příběh a početní úlohy. Během projektového dne se děti mají možnost vžít do situací z běžného života a přenést je pomocí kostek do třídy. Společně například zjistíme, kolik metrů má nejdelší had, postavíme ho ze stejných kostek, kde každá měří 1 díl. Ale co když budeme mít kostky delší? Kolik jich budeme potřebovat na stejně dlouhého hada? Program je určen pro menší skupinu.</i>			
Rok na cestách	1.-2.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Projektový den je věnován pohybu naší planety po dobu celého roku. Vysvětlíme si, proč se střídají roční období a den s nocí. Pomocí sady LEGO® Spike Prime si děti postaví automobil, kterým se na tuto badatelskou cestu vydají.</i>			
Cesta do vesmíru	1.-2.	J, Inf, M, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Společně se vydáme do vesmíru a budeme se bavit o tom, proč je pro člověka tak zajímavý. Existuje život i na jiných planetách? Proč ne? Kolik planet má sluneční soustava? Vydáme se na jednu z planet a zkusíme ji prozkoumat pomocí robota Milo z kostek LEGO® Education WeDo, který je schopen hlásit nález nového objektu, a také pracovat v týmu s jinými roboty.</i>			
Průzkum jeskyní	1.-2.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>V tomto projektovém dni se společně vydáme do jeskyní za životem v podzemí. Seznámíme se se speologickým výzkumem a jeskynními artefakty. Zprostředkovaně se seznámíme s Macochou a Punkevními jeskyněmi. Vydáme se do jedné z temných jeskyní v našem modelu výzkumného vozidla, který si žáci složí z kostek LEGO® Education Spike Essential a naprogramují ho pomocí intuitivního ikonového kódování tak, aby splňoval jejich představy o pohybu, osvětlení, zvuku a v neposlední řadě třeba také záznamu objevů.</i>			
Opylování	1.-4.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Během projektového dne si ujasníme, jaká je role hmyzu v přírodě a v čem je důležitý pro člověka jako její součást. Proč je hmyz natolik důležitý pro přežití celé planety? Jaká je úloha včely v ekosystému a co je potřeba udělat pro ochranu tohoto ohroženého druhu? Z kostek LEGO® Education WeDo si postavíme včelu, která se zastaví u květiny, aby ji mohla opylovat.</i>			
Věda na pouti	1.-5.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den u vašich studentů rozvine porozumění energii, přenosu energie a kolize. Budeme zkoumat způsoby využití síly a energie a jejich přeměny pomocí pozorování různých modelů atrakcí zábavního parku. Každá skupina žáků sestaví z kostek sady LEGO® Education Spike Essential jiný pohyblivý model poutové atrakce a naprogramuje jeho činnost.</i>			
Záchranné složky a jejich přínos	1.-5.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Během projektového dne se budeme bavit o složkách integrovaného záchranného systému a jejich roli ve společnosti. Zopakujeme si důležitá telefonní čísla. Žáci zkonstruují a naprogramují vrtulník, který je často využíván všemi záchrannými složkami, např. při pátrání po pohřešovaných osobách, evakuaci nebo převozu raněných.</i>			
Jak roste žába	2.-4.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Tématem projektového dne je žába a její vývoj. Jakými fázemi prochází žába? Kteří další živočiškové mají obdobný způsob vývoje? Proč tomu tak je? Pomocí ilustračních videí a robotických modelů stavebnice LEGO® Education WeDo, které si žáci postaví, si ukážeme celý proces zrození a vývoje žáby.</i>			
Recyklace	2.-4.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den se zaměřuje na vysvětlení významu slova recyklace a na uvedení příkladů recyklovatelných materiálů včetně barevného rozlišení recyklačních kontejnerů. Za pomoci stavebnice LEGO® Education WeDo si postavíme spolu s dětmi recyklační vůz a budeme přemýšlet nad efektivními metodami třídění odpadu s cílem eliminovat množství zbytečného odpadu.</i>			

Vývoj naší planety	2.-5.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den provede děti historii vzniku naší planety a vzniku života v podobě, jak ho známe. Zastavíme se v období dinosaurů a z kostek sady LEGO® Education WeDo sestavíme model prehistorického živočicha, který děti nadchne svým pohybem a zvuky v momentě, kdy model ožíví a doslova probudí pomocí vlastního programování v obrázkovém či řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Robotická ruka	2.-5.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Projektový den si klade za cíl vytvořit konstrukčními činnostmi z LEGO® Education WeDo model ruky (respektive robotické protězy) tak, aby uchopila a přemísťovala objekty. Děti budou řešit konstrukční výzvy v podobě sestavení daného modelu, zároveň budou ale za pomoci intuitivního programování vymýšlet, jak se dopracovat k tomu, že jejich ruka bude dělat přesně to, co po ní budou děti chtít.</i>			
Meet Joey	3.-5.	J, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Výukový program se zaměřuje na rozvoj daného cizího jazyka. V projektovém dni se děti naučí slovní zásobu spojenou se stavbou robota Joeyho, který je špiónážním robotem. Téma je to tedy obrovské a námětů nespočet.</i>			
Vesmírný modul	3.-5.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>V projektovém dni se zaměříme na sluneční soustavu a planety, zamyslíme se ale i nad tím, proč je dobré vybudovat základnu na Měsíci. Žáci se pustí do stavby a programování vesmírného modulu. Postaví robota, který umí zkoumat povrch planety a otáčet se. Naprogramují model tak, aby uměl sbírat předměty pro výzkumu.</i>			
Zemětřesení	3.-5.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Živelné katastrofy jsou čím dál častějším jevem. Budeme se bavit o hurikánech, záplavách a zemětřesení. Součástí projektového dne je také debata o tom, jak dosáhnout co nejmenších škod a ztrát na životech. Děti postaví model, který simuluje zemětřesení. Budou mít možnost vyzkoušet si vliv zemětřesení na různé konstrukce (budov, domů a staveb) a jejich stabilitu.</i>			
Parní lokomotiva (vánoční program)	3.-5.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Sezónní projektový den se složitou stavbou vlaku ze stavebnice LEGO® Education Spike Essential a s velkým prostorem pro kreativní programování. V teoretické části se žáci naučí, jak fungují parní stroje, dieselové i elektrické lokomotivy a přiblížíme si historii vlaků. Motivujeme žáky pomocí krátkého dopisu od Santa Clause, který potřebuje pomoci rozvést dárky a vyzvednout vánoční stromček, jež děti sestaví těž.</i>			
Město budoucnosti	4.-5.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>U tohoto projektu se podíváme, jakým způsobem by mohlo vypadat město budoucnosti, které vytváří minimální uhlíkovou stopu. Ze sady LEGO® Spike Ecoteam postaví a naprogramují jeřáb, který je potřeba pro výstavbu takového města. To si děti zkusí samy navrhnout. Děti mohou programovat buď v obrázkovém, nebo řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Robotická zvířata	4.-5.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>V tomto programu se podíváme na robotická zvířata využívána k pozorování zvířat v divočině z nevidané blízkosti. Ze sady LEGO® Spike Ecoteam si děti postaví a naprogramují gorilu právě pro tento účel. Bude potřeba naprogramovat její chůzi či schopnost vyhýbání se překážkám. Děti mohou programovat buď v obrázkovém, nebo řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Svět elektromobilů	4.-5.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>Na projektovém dni si s dětmi vysvětlíme, jak fungují elektricky poháněná vozidla, proč elektřina nahrazuje benzín a jaké to má dopady na životní prostředí. S Lego sadou LEGO® Spike Ecoteam si žáci postaví elektrinou poháněný motocykl a dokonce i Batmobil. Dále budou programovat buď v obrázkovém, nebo řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			

II. stupeň ZŠ	TŘÍDA	VZDĚLÁVACÍ OBLAST	OBLAST ŠABLON
Vesmírný modul	6.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>V projektovém dni se zaměříme na sluneční soustavu a planety, zamyslíme se ale i nad tím, proč je dobré vybudovat základnu na Měsíci. Žáci se pustí do stavby a programování vesmírného modulu. Postaví robota, který umí zkoumat povrch planety a otáčet se. Naprogramují model tak, aby uměl sbírat předměty pro výzkumu.</i>			
Vývoj naší planety	6.	J, Inf, ČJS	ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den provede děti historii vzniku naší planety a vzniku života v podobě, jak ho známe. Zastavíme se v období dinosaurů a z kostek sady LEGO® Education WeDo sestavíme model prehistorického živočicha, který děti nadchne svým pohybem a zvuky v momentě, kdy model ožíví a doslova probudí pomocí vlastního programování v obrázkovém či řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Město budoucnosti	6.–7.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>U tohoto projektu se podíváme, jakým způsobem by mohlo vypadat město budoucnosti, které vytváří minimální uhlíkovou stopu. Ze sady LEGO® Spike EcoTeam postaví a naprogramují jeřáb, který je potřeba pro výstavbu takového města. To si děti zkusí samy navrhnout. Děti mohou programovat buď v obrázkovém, nebo řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Svět elektromobilů	6.–7.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Na projektovém dni si se žáky vysvětlíme, jak fungují elektricky poháněná vozidla, proč elektřina nahrazuje benzin a jaké to má dopady na životní prostředí. Se sadou LEGO® Spike CityBuilders si žáci postaví elektrinou poháněný automobil spolu s jeho nabíječkou stanicí. Poté jej mohou rozpoehybovat v řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch. Automobil se tak naučí reagovat na své okolí a vyhýbat se překážkám.</i>			
Robotická zvířata	6.–7.	J, Inf, ČJS	Environmentální v., ICT, Polytechnická v.
<i>V tomto programu se podíváme na robotická zvířata využívána k pozorování zvířat v divočině z nevidané blízkosti. Ze sady LEGO® Spike EcoTeam si děti postaví a naprogramují gorilu právě pro tento účel. Bude potřeba naprogramovat její chůzi či schopnost vyhýbání se překážkám. Děti mohou programovat buď v obrázkovém, nebo řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Kyberbezpečnost	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den je zaměřen na osvětu a šíření myšlenek tohoto odvětví informatiky. Co je to počítačová bezpečnost? Jak ji využívat a nastavovat? Jak zajistit své vybavení před neoprávněným přístupem zvenčí? Jak zamezit ztrátě a odcizení citlivých dat a elektronických údajů? Hlavním cílem je poradit jak ochránit spolehlivost, integritu a soukromí údajů systému. Při programu si vše se studenty budeme simulovat na modelu bezpečnostní schránky, safu, který si sestavíme z kostek stavebnice LEGO® Education Spike Prime a naprogramujeme několik typů jeho ochrany.</i>			
Roborecyklátor	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>V rámci projektového dne žákům představíme třídící roboty a možnost jejich využití. Celý program má environmentální přesah, kdy se budeme soustředit především na roboty v třídících odpadu. Řekneme si, proč je třídění odpadků důležité a jak se s roztríděným odpadem dále pracuje. Jeden takový manipulátor si žáci sestaví z kostek stavebnice LEGO® Education Spike: CityBuilders a následně si jej naprogramují v řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Neomezený vesmír	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>V projektovém dni se zaměříme na sluneční soustavu a planety, zamyslíme se nad tím, proč je dobré vesmír objevovat, zkoumat a třeba i kolonizovat další planety. Je možné a vhodné vybudovat základnu na Měsíci? Na Marsu? Jak blízko se můžeme přiblížit ke Slunci? Žáci se pustí do stavby a programování vesmírného modulu. Postaví robota, který umí všemožnými senzory zkoumat povrch planety. Naprogramují model tak, aby se autonomně bezpečně pohyboval, uměl sbírat předměty pro výzkum, sbíral záznamy a data a v neposlední řadě komunikoval s řídicím centrem. Stavíme z kostek LEGO® Education Spike Prime a programujeme v intuitivním kódovacím prostředí pro tablety a počítače, které obsahuje prvky populárního kódovacího jazyka Scratch.</i>			
Základy robotiky	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Během projektového dne se děti doví něco z historie robotiky a řekneme si o světových společnostech, které roboty vyrábí. Otevřeme diskuzi na téma, kde všude se s roboty setkáváme, k čemu mohou sloužit a v čem jsou pro lidstvo nápomocní. Během projektového dne postavíme robota a dle zadání pomocí doplňování přídavných senzorů a programování si ukážeme jaké funkce může plnit. Děti si sami přijdou na to, co může být součástí robota a jak může být využit ve výrobě nebo domácnosti.</i>			
Robotický hmyz	6.–9.	J, M, Inf, ČP	ICT, Polytechnická v.
<i>Ve skupinách si popovídáme o přínosu hmyzu pro naši planetu. Žáci pracují ve dvou skupinách, jedna skupina staví pavouka a druhá skupina cvrčka. Modely si samozřejmě děti naprogramují. V závěrečné části projektového dne si skupiny své roboty představí a sdílí zkušenosti a dojmy.</i>			
Robotická ruka	6.–9.	J, M, Inf, ČP	ICT, Polytechnická v.
<i>Projektový den si klade za cíl vytvořit konstrukčními činnostmi z LEGO® Spike Prime model ruky (respektive robotické protězy) tak, aby uchopila a přemístovala objekty. Děti budou řešit konstrukční výzvy v podobě sestavení daného modelu, zároveň budou ale za pomoci intuitivního programování vymýšlet, jak se dopracovat k tomu, že jejich ruka bude dělat přesně to, co po ní budou děti chtít.</i>			
Vývoj naší planety	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Tento projektový den provede žáky historii vzniku naší planety a vzniku života v podobě, jak ho známe. Zastavíme se v období dinosaurů a z kostek sady LEGO® Education WeDo nebo Spike Prime si různé skupiny žáků sestaví různé modely prehistorických živočichů, kteří děti doslova nadchnou svým pohybem a zvuky v momentě, kdy modely ožíví pomocí vlastního programování v řádkovém editoru programovacího jazyka na bázi Scratch.</i>			
Začínáme s podnikáním	6.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<i>Během projektového dne si děti postaví a zautomatizují modely, které by mohly být využity v reálném světě i k různým podnikatelským záměrům. Zároveň budou muset zapojit i svou vlastní fantazii a kreativitu. Jak udělat, aby model pracoval co nejefektivněji? Děti čeká řada vylepšení a zapojení vlastních kreativních nápadů, které je potřeba zapracovat do reality modelu.</i>			

Předpověď počasí	7.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<p><i>V tomto projektovém dni vytvoříme způsob zobrazení předpovědi počasí pomocí kvalitativních cloudových dat v námi sestaveném modelu přístroje meteorologa. Jaké počasí je v různých částech světa? Jaké je aktuální počasí ve velkých městech České republiky? Jak se vlastně počasí měří? Jak se vypočítávají modely dlouhodobé či krátkodobé předpovědi počasí? Co vše využíváme k simulaci modelů počasí? Nad tím vším se zábavnou formou zamyslíme nad stavbou modelu a jeho programováním.</i></p>			
Záchranné složky IZS	7.–9.	J, M, Inf	ICT, Polytechnická v.
<p><i>Během projektového dne se budeme bavit o složkách integrovaného záchranného systému, jejich přínosu a roli ve společnosti. Zopakujeme si důležitá telefonní čísla. Pomocí LEGO® Education SPIKE™ Essential si žáci zkonstruují a naprogramují vrtulník, který je často využíván všemi záchrannými složkami, např. při pátrání po pohřešovaných osobách, evakuaci nebo převozu raněných. Ten dále naprogramují v intuitivním obrázkovém prostředí.</i></p>			