

Zábavné aktivity zamerané na rozvoj kreativity, zlepšovanie motorických zručností, popularizáciu vedy a techniky, zvyšovanie záujmu detí o programovanie, robotiku a AI.

Snažíme sa podporovať tvorivosť detí a ich samostatnosť. Zameriavame sa na rozvoj schopností a kompetencií nevyhnutných pre úspešné uplatnenie sa v dynamicky meniacom sa technologickom a digitálnom svete.

Cena

Podujatia SmartLabu sú spoplatnené sumou **1€/žiak + 1,50 €** poplatok za materiál k Pyrografii/vypaľovanie dreva.

Ako sa prihlásiť na podujatie?

Podujatia treba vopred nahlásiť na e-mailovú adresu : **podujatia@krajaskniznicazilina.sk**, alebo telefonicky na čísle 041/ 723 30 90.

Čo od Vás potrebujeme?

- názov školy
- kontakt na zodpovedného pedagóga (e-mail a tel.č.)
- počet študentov
- vek študentov

Počet účastníkov na všetky podujatia SmartLabu je obmedzený, po dohode možno skupinu rozdeliť.



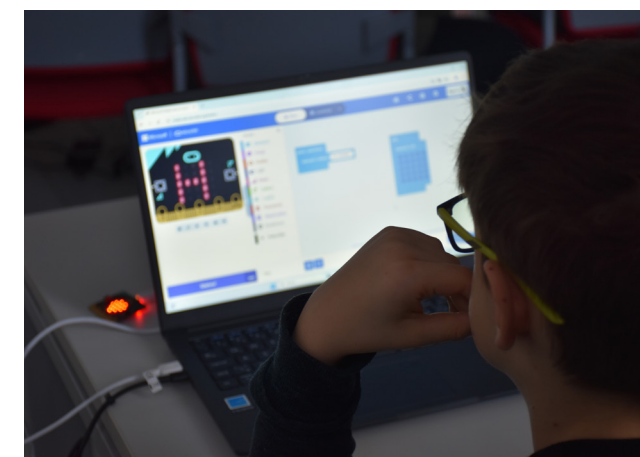
Krajská knižnica v Žiline
podujatia@krajaskniznicazilina.sk
www.krajaskniznicazilina.sk




krajská
knižnica
v žiline

Ponukový list podujatí SmartLab Žilina

pre základné a stredné školy



 **MINISTERSTVO**
ŠKOLSTVA, VÝSKUMU,
VÝVOJA A MLÁDEŽE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

SmartLab
Inteligentné laboratórium v knižnici

 **KPS**
KNIŽNICE PRE SLOVENSKO

3D modelovanie

Podujatie je určené všetkým, ktorí chcú nahliadnuť do sveta 3D technológií. Žiaci sa zoznámia so základmi 3D modelovania v jednoduchom programe Tinkercad, ktorý je ideálny pre začiatočníkov.

Majú možnosť si vytvoriť aj vlastný model, ktorý bude možné vytlačiť na 3D tlačiarňi. Aktivita rozvíja priestorovú predstavivosť, kreativitu a digitálne zručnosti dôležité pre budúcnosť.

Maximálny počet je **15 účastníkov**.

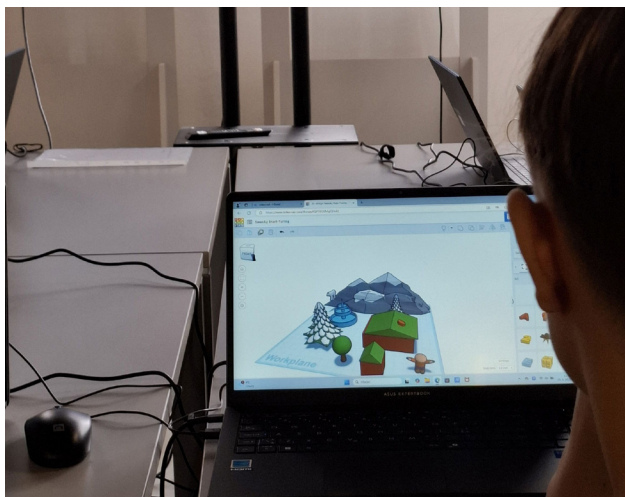
Cieľová skupina: **5. - 9. ročník ZŠ, SŠ**

Hravé programovanie – micro:bit

Prostredníctvom zariadenia BBC micro:bit hravou formou vysvetlíme základy blokového programovania. Povieme si, ako sa so zariadením pracuje, aké sú jeho základné funkcie a využitie, a po krátkej inštrukcii budú žiaci vedieť do micro:bitu naprogramovať základné príkazy a tak zažijú radosť zo svojho úspešne fungujúceho programu.

Maximálny počet je **15 účastníkov**.

Cieľová skupina: **4. - 6. ročník ZŠ**



Objavte pôvab pyrografie

Pyrografia je obľúbená umelecká technika na zdobenie dreva pomocou špeciálneho prístroja na vypaľovanie. Pomáha rozvíjať kreativitu, jemnú motoriku a koncentráciu. Žiaci si môžu vytvoriť niečo originálne a zároveň sa učia trpezlivosti.

Maximálny počet je **15 účastníkov**.

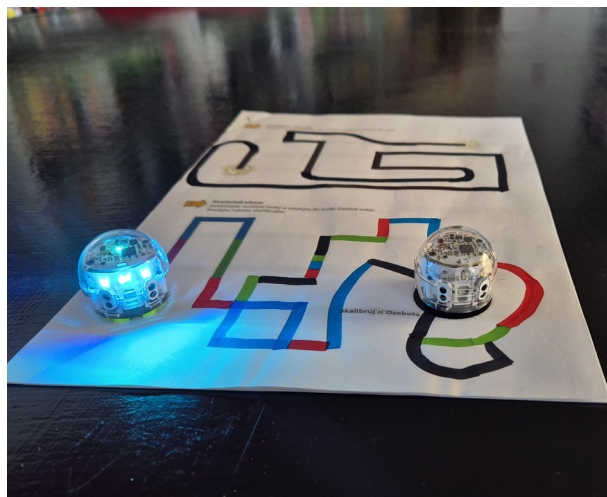
Cieľová skupina: **5. - 9. ročník ZŠ, SŠ**

Ozobot Evo

Malý robot, ktorý pomáha rozvíjať kreativitu a logické myslenie. Pomocou fixiek deti kreslia cestu a vďaka jednoduchým príkazom sa žiaci učia základy programovania.

Maximálny počet je **12 účastníkov**.

Cieľová skupina: **2. - 6. ročník ZŠ**



Tvorba animácií

Podujatie, ktoré spája výtvarnú výchovu a informatiku. Žiaci si najprv nakreslia svoju vlastnú vymyslenú postavu a cez program Animated Drawings jej vdýchnu život.

Maximálny počet je **15 účastníkov**.

Cieľová skupina: **2. - 4. ročník ZŠ**

S LEGOM trochu inak

Na workshope s LEGOm sa deti naučia programovať v softvéri Scratch. Tvorbou robotov na diaľkové ovládanie si účastníci osvoja základné technické zručnosti a získajú nový pohľad na svet robotiky.

Maximálny počet je **10 účastníkov**.

Cieľová skupina: **4. - 9. ročník ZŠ, SŠ**

