

1. Název vzdělávací akce: Programování robotů Lego Mindstorms

2. Obsah akce – podrobný přehled témat výuky: celkem 12 hodin

- a) Sestavení robota a seznámení s jeho základními funkcemi – 2 hodiny
- b) Programování v prostředí softwaru Lego Mindstorms Education NXT – 4 hodiny
- c) Programování v prostředí softwaru ROBOTC for Lego Mindstorms – 4 hodiny
- d) Programování složitějších úloh v libovolném programu – 2 hodiny

Jednotlivé hodinové dotace jsou orientační – lze je upravit podle požadavků a schopností účastníků.

3. Počet účastníků a upřesnění cílové skupiny pedagogů:

- a) Cílová skupina: učitelé SOŠ a SOU, učitelé gymnázií, učitelé 2.stupně ZŠ
- b) Minimální počet účastníků je 4, maximální počet je 8. Každá skupina účastníků má k dispozici stavebnici Lego Mindstorms a PC s příslušenstvím a příslušnými programy.

4. Plánové místo konání:

Místem konání je učebna výpočetní techniky v budově školy.

5. Způsob vyhodnocení akce:

Jako výstup z kurzu bude sloužit osvědčení o absolvování kurzu Programování robotů Lego Mindstorms.

6. Kalkulace předpokládaných nákladů: 1 200Kč