

Informačné listy predmetov

OBSAH

1. 2-pUIN-913/19 Didaktika informatiky (štátnicový predmet).....	2
2. 2-UIN-219/10 Didaktika informatiky (2).....	5
3. 2-UIN-108/15 Didaktika programovania (1).....	7
4. 2-UIN-109/15 Didaktika programovania (2).....	9
5. 2-pUIN-914/19 Obhajoba záverečnej práce (štátnicový predmet).....	11
6. 1-UXX-231/18 Pedagogická komunikácia.....	12
7. 2-pUIN-002/15 Programovacie jazyky vo vyučovaní.....	14
8. 2-pUIN-901/19 Projekt záverečnej práce.....	16
9. 1-UIN-250/00 Propedeutika vyučovania informatiky (1).....	17
10. 1-UIN-251/00 Propedeutika vyučovania informatiky (2).....	19
11. 2-pUINx-211/19 Realizačná pedagogická prax.....	21
12. 1-UIN-341/15 Tvorba pedagogického softvéru (1).....	22

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU ŠTÁTNEJ SKÚŠKY

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.KDMFI/2-pUIN-913/19	Názov predmetu: Didaktika informatiky
Počet kreditov: 0	
Stupeň štúdia: N	
Obsahová náplň štátnicového predmetu: Didaktika informatiky: Metodický výstup (na cca 10 minút) komentár # téma tejto hodiny (a stručný časovo-tematický náčrt celej témy: aká časová dotácia, aké členenie) # definovať špecifický učebný cieľ (resp. ciele) # špecifikovať, aké znalosti už u žiakov predpokladáme (a na akej úrovni poznania) # naplánovať organizáciu vyučovacej hodiny, metodické postupy # navrhnúť postupnosť aktivít, motivačné príklady, predviesť jednoduché príklady na získavanie prvých skúseností a na zovšeobecňovanie poznatku – sústrediť sa na problémové časti danej témy # navrhnúť úlohy vhodné pre etapu kryštalizácie a automatizácie, t.j. rešpektovať etapy poznávacieho procesu # špecifikovať učebné pomôcky, softvérové prostredia, mikrosvety... # očakávané postoje, reakcie, (dievčatá – chlapci), „chyby“ žiakov # možné riziká tejto hodiny # spôsoby hodnotenia výkonov žiakov v tejto téme # diskusia so žiakmi – terminológia, ktoré pojmy sú nové, ... # záverečná diskusia (reflexia, zhodnotenie) # reflexia pre nás: čo sa dnes žiaci naučili (napr. v zmysle fakty, techniky, postupy, zručnosti, znalosti..., resp. optikou Bloomovej taxonómie, kompetencií, ...) 1 Premenné (Python) • prečo a v akých situáciách používame premenné, • princíp práce s premennými (nastavenie, výpis), • ako by ste postupovali pri preberaní témy premenné (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri použití premenných – uveďte ukážku nesprávne pochopených pojmov alebo zapísaných algoritmov s premennými. 2 Cyklus (Python) • prečo a v akých situáciách používame konštrukciu cyklu, • princíp fungovania príkazu cyklu (počítadlo cyklu alebo riadiaca premenná, cyklus v cykle), • ako by ste postupovali pri preberaní témy cyklus (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri použití cyklu – uveďte ukážku nesprávne pochopeného alebo zapísaného cyklu. 3 Vetvenie (Python) • prečo a v akých situáciách používame podmienený príkaz, • princíp fungovania podmieneného príkazu (podmienka, podmienený výraz, vnorené podmienené príkazy), • ako by ste postupovali pri preberaní témy podmienený príkaz (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri použití podmieneného príkazu – uveďte ukážku nesprávne pochopených alebo zapísaných podmienených príkazov. 4 Funkcie bez návratovej hodnoty (Python)	

- prečo a v akých situáciách používame funkcie bez návratovej hodnoty,
- princíp fungovania funkcie bez návratovej hodnoty (volanie, parametre),
- ako by ste postupovali pri preberaní témy funkcie bez návratovej hodnoty (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri použití procedúr – uveďte ukážku nesprávne pochopeného odovzdávania parametrov alebo volania funkcie bez návratovej hodnoty.

5 Funkcie s návratovou hodnotou (Python)

- prečo a v akých situáciách používame funkcie s návratovou hodnotou,
- princíp fungovania funkcií (volanie, parametre, návratová hodnota funkcie),
- ako by ste postupovali pri preberaní témy funkcie (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri použití funkcií – uveďte ukážku nesprávne pochopeného volania funkcie alebo odovzdávania výsledku.

6 Pole (Python)

- prečo a v akých situáciách používame polia,
- princíp práce s prvkami poľa (index, prechádzanie prvkov poľa pomocou cyklu),
- ako by ste postupovali pri preberaní témy pole (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri práci s poľom – uveďte ukážku nesprávne pochopených pojmov alebo zapísaných algoritmov s poľami.

7 Textový súbor (Python)

- prečo a v akých situáciách používame textové súbory,
- princíp práce s textovým súborom (zápis a čítanie zo súboru),
- ako by ste postupovali pri preberaní témy textové súbory (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri práci so súbormi – uveďte ukážku nesprávne pochopených pojmov alebo zapísaných algoritmov so súbormi.

8 Príkazy (Imagine Logo)

- príkazy základné a príkazy nami definované, prečo a kedy ich používame,
- ako sa definujú, ako sa s nimi pracuje,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy definovanie vlastných príkazov (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci pri práci s vlastnými príkazmi.

9 Udalosti klávesnice a myši (Scratch)

- vymenujte udalosti, ktoré poskytuje Scratch pre klávesnicu,
- aké udalosti myši môžete spracovávať v prostredí Scratch, ktoré nie sú dostupné,
- ako by ste vysvetlili potrebu používania udalostí klávesnice/myši (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

10 Klonovanie postavy (Scratch)

- načo a ako sa používa klonovanie postáv v prostredí Scratch,
- princíp práce s klonovanou postavou,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy klonovanie (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy), aké problémy môžu mať žiaci s klonovaním.

11 Korytnačka (Imagine Logo)

- načo a ako sa používa,
- princíp práce s korytnačkou, tvar korytnačky, animovaná korytnačka,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy animácia, prácu s animovanou korytnačkou, tvorbu animovaných tvarov (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

12 Viacnásobné korytnačky (Imagine Logo)

- prečo, ako a v akých situáciách používame viacnásobné korytnačky,
- princíp práce s viacnásobnými korytnačkami, oslovenie, riadenie,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy práca s viacnásobnými korytnačkami (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

13 Procesy (Imagine Logo)

- prečo, ako a v akých situáciách používame procesy,
- princíp práce s procesmi,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy procesy (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

14 Udalosti (Imagine Logo)

- prečo, ako a v akých situáciách používame udalosti,
- princíp práce s udalosťami,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy udalosti (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

15 Podmienky a logické operácie (Imagine Logo)

- prečo, ako a v akých situáciách používame podmienky a logické operácie,
- náhodné prechádzky a v nich podmienky a logické operácie,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy práca s podmienkami a logickými operáciami (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

16 Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká na SŠ

- ako by ste postupovali pri preberaní témy bezpečnosť a riziká (motivácia, konkrétny príklad aktivity, ďalšie úlohy),
- šírenie počítačových vírusov a spamov, čo je to a prečo je to zle,
- ako motivujúco informovať žiakov a o bezpečnom a etickom správaní sa na internete.

17 Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou na 2. stupni ZŠ

- prečo, ako a v akých situáciách používame animácie,
- animácia ako postupnosť obrázkov, dĺžka trvania (dĺžka zobrazenia obrázkov na obrazovke),
- ako by ste postupovali pri preberaní témy práca s grafikou (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

18 Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami na 2. stupni ZŠ

- aké výhody nám poskytujú tabuľky na počítači (z pohľadu žiaka 2. stupňa ZŠ),
- adresa bunky ako pozícia bunky v tabuľke; vlastnosti bunky: zarovnanie, farba, veľkosť, okraje,
- ako by ste postupovali pri preberaní témy práca s tabuľkami (motivácia, príklady na zbieranie skúseností, ďalšie úlohy).

Dátum poslednej zmeny: 03.12.2019

Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2-UIN-219/10	Názov predmetu: Didaktika informatiky (2)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: testy, prémiové úlohy, písomné zadania, aktívna účasť na hodine, referáty, didaktické výstupy, tvorba a analýza metodických materiálov Orientačná stupnica hodnotenia: A 90%, B 80%, C 70%, D 60%, E 50% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Tento predmet je bezprostredným pokračovaním predmetu Didaktika informatiky (1). Študent si v ňom ďalej rozvinie a prehĺbi vedomosti a zručnosti získané počas prvej časti predmetu. Prenikne hlbšie do problematiky vyučovania informatiky, v tomto semestri hlavne s dôrazom na strednú školu; bude kvalifikovane diskutovať a premýšľať o rôznych koncepciách realizácie predmetu informatika vo všeobecnom vzdelávaní. Bude vedieť naplánovať, realizovať a zhodnotiť vyučovaciu hodinu. Spozná a bude vedieť projektovať, aplikovať a reflektovať rôzne formy organizácie výučby, rôzne didaktické situácie. Bude diskutovať o možných spôsoboch skúmania efektívnosti poznávacieho procesu. Zoznámiť sa so špecifickými kvalitatívnymi a kvantitatívnymi metódami pedagogického výskumu v informatike.	
Stručná osnova predmetu: Didaktické scenáre pre vyučovanie informatiky na 2. stupni ZŠ. Príprava, realizácia a zhodnotenie vyučovacej hodiny. Detailné štúdium ŠVP pre úroveň ISCED 3. Didaktické scenáre pre vyučovanie informatiky na strednej škole. Hodnotenie na predmete informatika, rôzne formy a funkcie hodnotenia. Maturita z informatiky, maturitné požiadavky. Práca na hodinách informatiky s talentovanými žiakmi, Informatické súťaže. Projektové vyučovanie na predmete informatika.	
Odporúčaná literatúra: Premeny školy v digitálnom veku / Ivan Kalaš a kolektív. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo - Mladé letá, 2013 vlastné elektronické texty vyučujúceho predmetu Štátny vzdelávací program: Informatická výchova a Informatika aktuálne učebnice informatiky a informatickej výchovy	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	

Poznámky:					
Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 85					
A	B	C	D	E	FX
83,53	9,41	5,88	0,0	0,0	1,18
Vyučujúci: prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 02.06.2015					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2-UIN-108/15	Názov predmetu: Didaktika programovania (1)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: referáty, didaktické výstupy Orientačná stupnica hodnotenia: A 92%, B 84%, C 77%, D 68%, E 60% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študenti dokážu analyzovať a zhodnotiť programovacie jazyky, prostredia, učebnice a ďalšie materiály z pohľadu didaktiky programovania. Zostavia a zrealizujú vyučovaciu hodinu zameranú na programovanie na základnej škole s ohľadom na etapy poznávacieho procesu.	
Stručná osnova predmetu: Programovacie jazyky a prostredia z pohľadu didaktiky programovania Programovanie v štátnom vzdelávacom programe Vyučovanie programovania na základnej škole Testovanie a hodnotenie žiakov	
Odporúčaná literatúra: Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania 1 : 1.3 Ďalšie vzdelávanie kvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Ľubomír Salanci, ... [et al.]. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania 2 : 1.3 Ďalšie vzdelávanie kvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Ľubomír Salanci, Monika Tomcsányiová, Andrej Blaho. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania pre SŠ 1 : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Ľubomír Salanci, Monika Tomcsányiová, Andrej Blaho. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania pre SŠ 2 : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Ľubomír Salanci, Monika Tomcsányiová, Andrej Blaho. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	

Poznámky:					
Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 41					
A	B	C	D	E	FX
73,17	24,39	2,44	0,0	0,0	0,0
Vyučujúci: doc. RNDr. Ľudmila Jašková, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 04.06.2021					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2-UIN-109/15	Názov predmetu: Didaktika programovania (2)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety: FMFI.KDMFI/2-UIN-108/15 - Didaktika programovania (1)	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: referáty, didaktické výstupy Orientačná stupnica hodnotenia: A 92%, B 84%, C 77%, D 68%, E 60% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študenti dokážu analyzovať a zhodnotiť algoritmické úlohy z pohľadu didaktiky programovania. Navrhnu a realizujú didakticky správnu postupnosť krokov pre vysvetlenie riešenia problému. Zostavia a zrealizujú vyučovaciu hodinu zameranú na programovanie na strednej škole s ohľadom na etapy poznávacieho procesu.	
Stručná osnova predmetu: Analýza úloh z programovania na maturite Algoritmické riešenie problémov z pohľadu didaktiky Učebnice o programovaní Teória poznávacieho procesu Vyučovanie programovania na strednej škole	
Odporúčaná literatúra: Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Malé programovacie jazyky : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Gabriela Lovászová, ... [et al.]. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania 1 : 1.3 Ďalšie vzdelávanie kvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Lubomír Salanci, ... [et al.]. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania pre ZŠ 1 : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Gabriela Lovászová, Martin Cápaj, Viera Palmárová. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Didaktika programovania pre ZŠ 2 : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Gabriela Lovászová, Martin Cápaj, Viera Palmárová. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 ScratchEd team: CREATIVE	

COMPUTING a design-based introduction to computational thinking, dostupné online: http://scratched.media.mit.edu/sites/default/files/CurriculumGuide-v20110923.pdf					
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický					
Poznámky:					
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 37					
A	B	C	D	E	FX
56,76	10,81	13,51	5,41	8,11	5,41
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 04.06.2021					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU ŠTÁTNEJ SKÚŠKY

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.KDMFI/2-pUIN-914/19	Názov predmetu: Obhajoba záverečnej práce
Počet kreditov: 0	
Stupeň štúdia: N	
Obsahová náplň štátnicového predmetu:	
Dátum poslednej zmeny:	
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.	

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KAI/1-UXX-231/18	Názov predmetu: Pedagogická komunikácia
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Vylučujúce predmety: FMFI-Prif.KDPP/1-UXX-231/10	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: aktívna účasť, vedenie si písomných zápisov (žurnál) Orientačná stupnica hodnotenia: A 91%, B 81%, C 71%, D 61%, E 51% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študenti si praktickým zážitkovým spôsobom osvoja komunikačné nástroje a princípy, ktoré im umožnia lepšie porozumieť komunikácii a vnútornému prežívaniu seba aj iných a naučia ich hľadať zdroje pre efektívne vyučovanie, učenie sa a motivovanie seba aj iných.	
Stručná osnova predmetu: Verbálna a neverbálna komunikácia, extralingvistické prostriedky komunikácie – mimika, pohľady, gestika, haptika, proxemika, posturika, kinezika, úprava zovňajšku, paralingvistické aspekty reči. Špecifické komunikačné javy: dvojité signály (nekongruentná komunikácia), dvojité väzby (nesplniteľná požiadavka), komunikácia obsahu versus komunikácia vzťahu. Princípy úspešnej komunikácie. Zmyslový prístup k informáciám, spôsoby prezentovania učebného materiálu. Písomná komunikácia a moderné komunikačné médiá. Vplyv priestorového usporiadania na komunikáciu. Asymetrická komunikácia, rank/status a privilégia, komunikácia činom a silou, zodpovedné používanie moci. Skupinová dynamika v triede, zaobchádzanie s vyrušovaním a odporom, riešenie konfliktov. Aktívne počúvanie a dávanie spätnej väzby. Nedirektívna komunikácia a žiakom centrovane vyučovanie. Inkluzívna a rešpektujúca komunikácia, študenti so špecifickými potrebami. Osobnosť a rola učiteľa, identita, širší životný kontext, hľadanie zdrojov na rôznych úrovniach.	
Odporúčaná literatúra: • HALÁKOVÁ, Z.: Pedagogická komunikácia pre študentov učiteľstva. Bratislava: UK, 2012. • GAVORA, P.: Učiteľ a žiaci v komunikácii. Bratislava: UK, 2007. • MAREŠ, J., KŘIVOHLAVÝ, I.: Komunikace ve škole. Brno: Masarykova univerzita, 1995 • ROGERS, C., FREIBERG, J.: Sloboda učiť sa. Modra: Persona, 1998. • KUPKA, I.: Praktické aplikácie neurolingvistického programovania, Bratislava: UK, 2000.	

• WATZLAWICK, P., Bavelasová, J., Jackson, D.: Pragmatika lidské komunikace. Hradec Králové: Konfrontace, 1999.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 195

A	B	C	D	E	FX
45,13	21,03	14,36	10,77	3,08	5,64

Vyučujúci: doc. RNDr. Martin Takáč, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 07.05.2018

Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2-pUIN-002/15	Názov predmetu: Programovacie jazyky vo vyučovaní
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: vypracovanie a prezentácia referátu o niektorom programovacom jazyku 20% vypracovanie projektov v programovacích jazykoch, ktoré budú obsahom kurzu 80% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študent vyhľadá programovacie jazyky a prostredia, ktoré sú vhodné pre žiakov na základnej a strednej škole. Dokáže uviesť príklady súčasných programovacích jazykov, ktoré sa používajú na ZŠ a SŠ. Je schopný vysvetliť rozdiely medzi programovacími jazykmi s ohľadom na vek žiaka. Rozumie rozdielom a dôvodom výberu rôznych programovacích jazykov pre žiakov na ZŠ a SŠ. Študent dokáže posúdiť vhodnosť konkrétneho programovacieho jazyka pre jeho použitie vo vyučovaní programovania. Vyberie si niektorý menej známy programovací jazyk a na vyučovaní s ním oboznámi svojich kolegov v kurze. Navrhne a naprogramuje projekt v každom z prezentovaných programovacích jazykov, pričom využije pokročilejšie programovacie konštrukcie a techniky daného programovacieho jazyka.	
Stručná osnova predmetu: Význam a postavenie programovania v predmete informatika na 2. stupni ZŠ a na SŠ. Vlastnosti programovacích jazykov a kritériách ich vhodnosti na daný stupeň vzdelávania. Rôzne webové stránky a iné vzdelávacie portály, ktoré sa venujú úvodu do programovania. Programovacie jazyky Scratch a Python ako v súčasnosti najpoužívannejšie jazyky pre vyučovanie programovania na ZŠ a SŠ, posudzovanie ich vhodnosti pre vyučovanie, porovnanie ich spoločných a rozdielnych vlastností, programovacie konštrukcie a techniky, ktoré sa v jazykoch nachádzajú.	
Odporúčaná literatúra: vlastné elektronické materiály zverejňované na webovej stránke, resp. v prostredí Moodle	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 21					
A	B	C	D	E	FX
71,43	14,29	4,76	0,0	4,76	4,76
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 04.12.2019					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave					
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky					
Kód predmetu: FMFL.KDMFI/2-pUIN-901/19		Názov predmetu: Projekt záverečnej práce			
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná					
Počet kreditov: 0					
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.					
Stupeň štúdia: N					
Podmieňujúce predmety:					
Podmienky na absolvovanie predmetu:					
Výsledky vzdelávania:					
Stručná osnova predmetu:					
Odporúčaná literatúra:					
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:					
Poznámky:					
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 16					
A	B	C	D	E	FX
87,5	0,0	0,0	0,0	12,5	0,0
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny:					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/1-UIN-250/00	Názov predmetu: Propedeutika vyučovania informatiky (1)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety: FMFI.KDMFI/1-UXX-134/19 - Všeobecná didaktika alebo FMFI.KDMFI/1-UXX-134/18 - Všeobecná didaktika	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch, domáce úlohy Orientačná stupnica hodnotenia: A 87%, B 78%, C 69%, D 60%, E 50% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študent pozná obsah a rozsah predmetu informatika určený Štátnym vzdelávacím programom pre rôzne typy a stupne škôl. Bude schopný navrhnúť učebné osnovy pre predmet Informatika. Dokáže identifikovať základné kroky pri vytváraní vzdelávacieho obsahu. Študent dokáže navrhnúť konkrétne vyučovacie hodiny Informatiky. Získa základné pedagogické návyky.	
Stručná osnova predmetu: Formou prednášok, diskusií a rôznych činností sa budú preberať témy ako osobnosť učiteľa a jeho vplyv na žiakov a výučbu; štátny vzdelávací program a učebné osnovy informatickej výchovy a informatiky; domény učiva; štruktúra vedomostí (fakty, pojmy, generalizácie); Bloomová taxonómia a iné taxonómie vzdelávacích cieľov; čiastkové ciele a hodnotenie; medzipredmetové aktivity v súvislosti s informatikou a projektové vyučovanie.	
Odporúčaná literatúra: Od vzdelávacieho programu k vyučovacím hodinám / Marvin Pasch ... [et al.] ; preložil Milan Koldinský. Praha : Portál, 2005 Školní didaktika / Zdeněk Kalhous, Otto Obst ... [et al.]. Praha : Portál, 2002 Premeny školy v digitálnom veku / Ivan Kalaš a kolektív. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo - Mladé letá, 2013	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 161					
A	B	C	D	E	FX
80,75	4,35	6,21	3,73	0,62	4,35
Vyučujúci: Mgr. Karolína Miková, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 02.06.2015					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/1-UIN-251/00	Názov predmetu: Propedeutika vyučovania informatiky (2)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety: FMFI.KDMFI/1-UIN-250/00 - Propedeutika vyučovania informatiky (1)	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: aktívna účasť, príprava vyučovacej hodiny a jej prezentácia Orientačná stupnica hodnotenia: A 90%, B 83%, C 76%, D 69%, E 59% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študent bude mať skúsenosť s využitím teoretických poznatkov pri vytváraní príprav na vyučovaciu hodinu. Bude vedieť kriticky zhodnotiť návrh a realizáciu vyučovacej hodiny a vyjadriť svoj názor v diskusiách. Študent bude mať vybudované niektoré základné pedagogické návyky.	
Stručná osnova predmetu: Žiaci budú vytvárať prípravy na vyučovacie hodiny informatiky na témy: história; internet, netiketa; internetové prehliadače, vyhľadávacie nástroje; komunikácia prostredníctvom IKT; e-pošta; grafika; prezentačný softvér; práca s textovým editorom; práca s tabuľkovým kalkulátorom; šifrovanie a práca so zvukom. Formou simulácie hodiny na základnej alebo strednej škole budú testovať vytvorené prípravy a následne o nich diskutovať.	
Odporúčaná literatúra: Od vzdelávacieho programu k vyučovacím hodinám / Marvin Pasch ... [et al.] ; preložil Milan Koldinský. Praha : Portál, 2005 Informatika pre stredné školy : učebnica / Ivan Kalaš ... [et al.]. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2005 Premeny školy v digitálnom veku / Ivan Kalaš a kolektív. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo - Mladé letá, 2013 Práca s grafikou : tematický zôšit pre 1. ročník gymnázií, pre kvintu osemročných gymnázií / Ľubomír Salanci. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2000	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 138					
A	B	C	D	E	FX
78,99	6,52	0,72	2,9	3,62	7,25
Vyučujúci: Mgr. Karolína Miková, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 02.06.2015					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave							
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky							
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2- pUINx-211/19				Názov predmetu: Realizačná pedagogická prax			
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: prax Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: Za obdobie štúdia: 20s Metóda štúdia: prezenčná, kombinovaná							
Počet kreditov: 0							
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.							
Stupeň štúdia: N							
Podmieňujúce predmety:							
Podmienky na absolvovanie predmetu:							
Výsledky vzdelávania:							
Stručná osnova predmetu:							
Odporúčaná literatúra:							
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:							
Poznámky:							
Hodnotenie predmetov Celkový počet hodnotených študentov: 6							
A	ABS	B	C	D	E	FX	NEABS
16,67	83,33	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Vyučujúci: RNDr. Michal Winczer, PhD.							
Dátum poslednej zmeny:							
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.							

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/1-UIN-341/15	Názov predmetu: Tvorba pedagogického softvéru (1)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 28 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety: FMFI.KDMFI/1-UIN-246/10 - Interaktívne programovanie a vizuálne modelovanie	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: recenzia edukačného softvéru, špecifikácia projektu, funkčný prototyp projektu Orientačná stupnica hodnotenia: A 92%, B 84%, C 77%, D 68%, E 62% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študenti budú chápať, akým spôsobom sa dá pedagogický softvér využiť pri rozvoji poznania žiakov základnej a strednej školy. Dokážu klasifikovať edukačný softvér podľa rôznych kritérií. Dokážu napísať a prezentovať recenziu edukačného softvéru. Navrhnu svoj vlastný pedagogický softvér na vyučovanie informatiky pre žiakov základnej alebo strednej školy a pripraví jeho prototyp.	
Stručná osnova predmetu: Digitálne technológie v poznávacom procese. Čo je to pedagogický softvér - definícia a klasifikácia pedagogického softvéru, kritériá jeho evaluácie. Malé edukačné aplikácie. Pedagogický softvér a vývinové fázy poznania. Analýza edukačného softvéru z pohľadu dizajnu a z pohľadu poznávacieho procesu žiakov. Princípy tvorby pedagogického softvéru.	
Odporúčaná literatúra: Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika : Učiteľova dielňa : 1.2 Vzdelávanie nekvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ / Jozef Krnáč, ... [et al.]. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2010 Digitálny svet : Moderná škola / Martina Kabátová, Ivan Kalaš ... [et al.]. Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2009 Vlastné elektronické texty vyučujúceho predmetu	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský, anglický	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 40					
A	B	C	D	E	FX
47,5	37,5	10,0	2,5	0,0	2,5
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 02.06.2015					
Schválil: doc. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					