

Informačné listy predmetov

OBSAH

1. 2-pUIN-913/19 Didaktika informatiky (štátnicový predmet).....	2
2. 2-UIN-219/22 Didaktika informatiky (2).....	5
3. 2-UIN-108/15 Didaktika programovania (1).....	7
4. 2-UIN-109/22 Didaktika programovania (2).....	9
5. 2-pUIN-914/19 Obhajoba záverečnej práce (štátnicový predmet).....	11
6. 2-pUIN-002/15 Programovacie jazyky vo vyučovaní.....	12
7. 2-pUIN-901/19 Projekt záverečnej práce.....	14
8. 1-UIN-250/00 Propedeutika vyučovania informatiky (1).....	15
9. 1-UIN-251/00 Propedeutika vyučovania informatiky (2).....	17
10. 2-pUINx-211/19 Realizačná pedagogická prax.....	19
11. 1-UIN-673/22 Softvér vo vzdelávaní.....	21

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU ŠTÁTNEJ SKÚŠKY

Akademický rok: 2026/2027	
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 # navrhnuť postupnosť aktivít, motivačné príklady, predviesť jednoduché príklady na získavanie prvých skúseností a na zovšeobecňovanie poznatku – sústrediť sa na problémové časti danej témy # navrhnuť 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) <ul style="list-style-type: none">• 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) <ul style="list-style-type: none">• 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) <ul style="list-style-type: none">• 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 Reprézntácie 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 Reprézntácie 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: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFI.KDMFI/2-UIN-219/22	Názov predmetu: Didaktika informatiky (2)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Odporúčané prerekvizity (nepovinné): FMFI.KDMFI/2-UIN-120/22 Didaktika informatiky (1)	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: písomné zadania, aktívna účasť na stretnutiach a referáty (60 %), didaktické výstupy, tvorba a analýza metodických materiálov (20 %), štúdium odborných materiálov (20 %). Výsledky riešených problémov, diskusie a aktívnej účasti na seminároch sa spočítavajú do konečného maximálneho počtu 100 bodov, ktoré môže študent získať. Orientačná stupnica hodnotenia: A 90 %, B 82 %, C 74 %, D 67 %, E 60 % Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Tento predmet je bezprostredným pokračovaním a súčasťou predmetu Didaktika informatiky (1). Študent si v ňom ďalej rozvinie a prehĺbi vedomosti a zručnosti získané počas prvej časti predmetu. Prenikne hlbšie do koncepcie a problematiky vyučovania informatiky, v tomto semestri hlavne s dôrazom na strednú školu. Ďalej si rozvíja syntetizujúci pohľad na otázky vyučovania informatiky a kultivuje si celkový didaktický prehľad a vnímanie; uvažuje o mieste informatiky vo všeobecnom vzdelávaní, uvažuje o potrebných reformách, inováciách a prekážkach v tomto kontexte; pozná a vie porovnať tieto kontexty v rôznych krajinách na rôznom stupni rozvoja informatického vzdelávania; uvedomuje si rozdiely medzi rozvojom digitálnej gramotnosti vo vzdelávaní a školskou informatikou – ich odlišné a spoločné ciele a postupy; detailne pozná osnovy predmetu informatika na stupni ZŠ a SŠ a jeho rozširujúcich foriem na SŠ, až po maturitnú skúšku; pozná rôzne didaktické postupy pre vyučovanie informatiky; vie, ako riešiť rôzne bežné a špecifické didaktické situácie na hodinách informatiky; rozumie významu a potenciálu programovania pri realizácii vzdelávacieho obsahu ostatných tematických okruhov; pozná moderné metódy hodnotenia v informatike; pozná rôzne podporné aktivity súvisiacimi s informatickým vzdelávaním; pozná rôzne projektové a medzipredmetové metódy vhodné na rozvoj informatického myslenia; spozná moderné oblasti informatiky vhodné ako atraktívne témy na stredoškolské semináre. Premýšľa, diskutuje o a implementuje produktívnu spoluprácu informatiky a iných predmetov.	

Stručná osnova predmetu:

Didaktické situácie vo vyučovaní informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ. Príprava, realizácia a zhodnotenie vyučovacej hodiny. Komparácia iŠVP so vzdelávacími obsahmi v niektorých iných krajinách s rozvinutým informatickým vzdelávaním. Vzťah metodiky a odbornej didaktiky informatiky. Hodnotenie na predmete informatika, jeho rôzne formy a funkcie. Maturita z informatiky, maturitné požiadavky, analýza maturitných otázok. Práca na hodinách informatiky s talentovanými žiakmi. Projektové vyučovanie na predmete informatika a medzipredmetové projekty.

Odporúčaná literatúra:

- Kalaš, I. a kol.: Premeny školy v digitálnom veku. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2013
- vlastné elektronické texty vyučujúceho predmetu
- výber aktuálnych odborných materiálov zo svetovej literatúry
- Kalaš, I.: Informatika na križovatke. Didinfo 2021
- aktuálne metodické materiály na vyučovanie informatiky na portáli projektov IT Akadémie a iMyšlení, materiály projektu DVUi

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský, na štúdium niektorých položiek z odporúčanej literatúry sekundárne aj jazyk anglický

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 118

A	B	C	D	E	FX
88,14	6,78	4,24	0,0	0,0	0,85

Vyučujúci: prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 23.06.2022

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.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: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 3	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: Študent môže získať 50% bodov za prípravu námetov na vyučovacie hodiny informatiky, ďalších 25% bodov získa za prípravu podrobného metodického materiálu pre učiteľa. Za didaktický výstup môže získať zvyšných 25% bodov. 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: <ul style="list-style-type: none">• Programovacie jazyky a prostredia z pohľadu didaktiky programovania• Základné programátorské konštrukcie a ich poradie pri vyučovaní programovania pre rôzne programovacie jazyky• Programovanie v štátnom vzdelávacom programe• Vyučovanie programovania na základnej škole• Didaktika vyučovania témy postupnosť príkazov• Téma cyklus a rôzne didaktické postupy jej vyučovania• Premenné a schopnosti žiakov chápať ich význam a spôsob používania pri programovaní• Konštrukcia podmienovacieho príkazu v programovacom jazyky, logické podmienky a didaktické postupy vhodné na osvojenie podmieneného príkazu• Testovanie žiakov pri vyučovaní programovania• Význam hodnotenie žiakov v didaktike, projektové vyučovanie, vrstovnicke hodnotenie programátorských projektov	
Odporúčaná literatúra: <ul style="list-style-type: none">• Vlastné elektronické študijné materiály vyučujúceho zverejňované na webovej stránke predmetu, resp. v systéme Moodle	

- Ľubomír Salanci [et al.] Didaktika programovania 1 : Ďalšie vzdelávanie kvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ. - 1. vyd. - Bratislava :Štátny pedagogický ústav, 2010. - 36 s. - (Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika)
- Ľubomír Salanci [et al.]: Didaktika programovania 2 : Ďalšie vzdelávanie kvalifikovaných učiteľov informatiky na 2. stupni ZŠ a na SŠ. - 1. vyd. - Bratislava :Štátny pedagogický ústav, 2010. - 36 s. - (Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika)
- Vaníček, J., Nagyová, I., Tomcsányiová, M.: Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2020. • Černochohá, M., Vaňková, P., Štípek, J.: Programování ve Scratch pro pokročilé – projekty pro 2. stupeň základní školy. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2020.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 76

A	B	C	D	E	FX
68,42	23,68	6,58	1,32	0,0	0,0

Vyučujúci: PaedDr. Mgr. Natália Kováčová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.06.2022

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.KDMFI/2-UIN-109/22	Názov predmetu: Didaktika programovania (2)
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Odporúčané prerekvizity (nepovinné): 2-UIN-108/15 Didaktika programovania (1)	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: aktívna účasť (20%), domáce úlohy (40%), didaktický výstup (40%) Orientačná stupnica hodnotenia: A 92%, B 84%, C 77%, D 68%, E 60% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Po absolvovaní predmetu dokážu študenti analyzovať a zhodnotiť algoritmicke úlohy z pohľadu didaktiky programovania. Navrhnu a realizujú didakticky správnu postupnosť krokov pre podporu študentov riešiacich algoritmicke problém. Zostavia a zrealizujú vyučovaciu hodinu (prípadne sled vyučovacích hodín) zameranú na programovanie na strednej škole s ohľadom na etapy poznávacieho procesu a Bloomovu taxonómiu.	
Stručná osnova predmetu: <ul style="list-style-type: none">• Programovanie v oficiálnych osnovách – programovanie v nižších ročníkoch gymnázia a programovanie ako súčasť maturitnej skúšky• Poznávaci proces a Bloomova taxonómia vzdelávacích cieľov – aplikácie pri výučbe programovania• Analýza programovacích jazykov a prostredí z hľadiska ich vhodnosti pre výučbu programovania• Učebnice a metodické materiály• Rôzne prístupy k vyučovaniu programovania• Úrovne abstrakcie pri riešení komplexnej algoritmickej úlohy• Tvorba a analýza úloh z programovania pre maturitnú skúšku a hodnotenie výkonu študenta na maturite.• Poradie tém z oblasti Algoritmicke riešenie problémov a ich výučba v jednotlivých ročníkoch vyššieho sekundárneho vzdelávania	
Odporúčaná literatúra: <ul style="list-style-type: none">• Vlastné elektronické študijné materiály vyučujúceho zverejňované na webovej stránke predmetu, resp. v systéme Moodle	

- Salanci, Ľ. A kol.: Didaktika programovania pre SŠ 1, Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika, Bratislava: I Štátny pedagogický ústav, 2011
- Salanci, Ľ. A kol.: Didaktika programovania pre SŠ 2, Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných škôl a stredných škôl v predmete informatika, Bratislava: I Štátny pedagogický ústav, 2011
- Blaho, A. a kol.: Programování v jazyce Python pro střední školy
- Mészárosová, E.: PYTHON A KORYTNÁČIA GRAFIKA, Metodický materiál pre vyučovanie základov programovania pre gymnáziá, Knižničné a edičné centrum FMFI UK, Bratislava, 2017

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:
slovenský

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 61

A	B	C	D	E	FX
57,38	16,39	11,48	4,92	4,92	4,92

Vyučujúci: doc. RNDr. Ľudmila Jašková, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 20.06.2022

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU ŠTÁTNEJ SKÚŠKY

Akademický rok: 2026/2027	
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	
Podmienky na absolvovanie predmetu: záverečná obhajoba Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 0/100	
Výsledky vzdelávania: Študent pri koncipovaní záverečnej práce je schopný preukázať schopnosť tvorivo pracovať v študijnom odbore, v ktorom absolvoval študijný program. Študent vie preukázať primeranú znalosť vedomostí o problematike a uplatniť svoje schopnosti pri zhromažďovaní, interpretácii a spracúvaní základnej odbornej literatúry, prípadne jej aplikáciu v praxi alebo je schopný riešiť čiastkovú úlohu, ktorá súvisí so zameraním študenta.	
Stručná osnova predmetu: Stručná osnova predmetu: 1. Prínos záverečnej práce pre daný študijný odbor ; 2. Originálnosť práce (záverečná práca nesmie mať charakter plagiátu, nesmie narúšať autorské práva iných autorov); 3. Správnosť a korektnosť citovania použitých informačných zdrojov, výsledkov výskumu iných autorov a autorských kolektívov, správnosť opisu metód a pracovných postupov iných autorov alebo autorských kolektívov; 4. Súlad štruktúry záverečnej práce s predpísanou skladbou definovanou Vnútrošným predpisom ; 5. Rešpektovanie odporúčaného rozsahu záverečnej práce (; 6. Jazyková a štylistická úroveň práce a formálna úprava; 7. Spôsob a forma obhajoby záverečnej práce a schopnosť študenta adekvátne reagovať na pripomienky a otázky v posudkoch školiteľa a oponenta. 8. V učiteľstve umelecko-výchovných predmetov môže byť súčasťou záverečnej práce a jej obhajoby aj prezentácia umeleckých výstupov a výkonov.	
Obsahová náplň štátnicového predmetu:	
Odporúčaná literatúra: podľa zamerania bakalárskej práce	
Dátum poslednej zmeny: 16.06.2023	
Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.	

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
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: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: 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 najpoužívanejšie 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: slovenský	
Poznámky:	

Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 29					
A	B	C	D	E	FX
65,52	17,24	10,34	0,0	3,45	3,45
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD., Mgr. Lucia Budinská, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 20.06.2022					
Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027					
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: 26 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., RNDr. Monika Dillingerová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny:					
Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.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: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 3.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: aktívna účasť na seminároch a min 50% bodov zo semestra Priebežné hodnotenie: aktívna účasť na seminároch (50%) a domáce úlohy (30%) Záverečný test (20%) Orientačná stupnica hodnotenia: A 90%, B 80%, C 70%, D 60%, E 50% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 80/20	
Výsledky vzdelávania: Študent: - pozná obsah a rozsah predmetu informatika určený Štátnym vzdelávacím programom pre rôzne typy a stupne škôl - bude schopný navrhnuť a zhodnotiť učebné osnovy pre predmet Informatika - dokáže identifikovať základné kroky pri vytváraní vzdelávacieho obsahu vyučovacej hodiny - dokáže interpretovať a zhodnotiť dostupné metodické materiály - získa základné pedagogické návyky	
Stručná osnova predmetu: - Učiteľ informatiky - Informatika v iných krajinách - Analýza učiva pomocou Brunnerovho konceptu - Fázy výučby vo vyučovaní informatiky - Vzdelávacie ciele predmetu informatika na 2 stupni ZŠ a SŠ - Výchovo vzdelávacie ciele jednotlivých tém informatiky - Školské vzdelávacie programy a učebné osnovy - Projektové vyučovanie - Práca s metodickými materiálmi - Plánovanie a realizácia hodnotenia na predmete informatika	
Odporúčaná literatúra: vlastné elektronické texty zverejňované	

Od vzdelávacieho programu k vyučovaci hodině / Marvin Pasch ... [et al.] ; přeložil 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

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 225

A	B	C	D	E	FX
73,33	8,44	8,44	3,11	0,89	5,78

Vyučujúci: Mgr. Jakub Krcho, doc. Mgr. Karolína Miková, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 21.06.2022

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
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: 26 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 na seminároch (prezentovanie prípravy (50%) a spätná väzba (50%)) Orientačná stupnica hodnotenia: A 90%, B 80%, C 70%, D 60%, E 50% 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: Stručná osnova predmetu: Študenti budú vytvárať prípravy na vyučovacie hodiny informatiky pre témy: Programy proti vírusom a špehovaniu Bezpečnosť a riziká na internete Práca s tabuľkami Práca s prezentáciami Práca s grafikou Práca so zvukom Práca s textom Práca s webovou stránkou Šifrovanie Kódovanie Práca s multimédiami Nástroje na komunikáciu Vyhľadávanie na webe Formou simulácie hodiny budú testovať vytvorené prípravy a následne o nich diskutovať.	

Odporúčaná literatúra:

Od vzdelávacieho programu k vyučovací hodine / 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 zošit pre 1. ročník gymnázií, pre kvintu osemročných gymnázií / Ľubomír Salanci. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 2000

vlastné elektronické texty zverejňované na webovej stránke, resp. v prostredí Moodle

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský

Poznámky:**Hodnotenie predmetov**

Celkový počet hodnotených študentov: 177

A	B	C	D	E	FX
74,01	6,78	8,47	2,26	2,82	5,65

Vyučujúci: Mgr. Jakub Krcho, PaedDr. Mgr. Natália Kováčová, PhD., doc. Mgr. Karolína Miková, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 21.06.2022

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFLKDMFI/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: Hodnotenie predmetu je podmienené: <ul style="list-style-type: none"> • absolvovaním stanoveného počtu výstupových vyučovacích hodín, • absolvovaním hospitácií (náčuvov) v plnom rozsahu hodinového úväzku cvičného učiteľa, • aktívnou účasťou študenta na mimotriednej a mimoškolskej činnosti cvičného učiteľa, • hodnotením študenta cvičným učiteľom, • hodnotením pedagogického denníka, ktorý študent odovzdá v stanovenom termíne vedúcemu pedagogickej praxe. Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Absolvovaním predmetu sa u študenta: <ul style="list-style-type: none"> • rozvíjajú profesijné kompetencie nevyhnutné pre samostatné plánovanie, projektovanie, riadenie a organizáciu výchovno-vzdelávacieho procesu v príslušnom predmete na podklade platných kurikulumných dokumentov, pričom vzdelávacie programy adaptuje pre konkrétne skupiny žiakov, • rozvíjajú kompetencie v oblasti pedagogického hodnotenia a evalvácie žiakov, • rozvíjajú spôsobilosti aplikovať pedagogicko-psychologické a odborovo-didaktické poznanie vo výchovno-vzdelávacom procese, • rozvíjajú schopnosti hodnotiť rôznorodé pedagogické situácie a procesy, flexibilne na ne reagovať a optimálne ich riešiť, • získavajú praktické skúsenosti s identifikáciou psychologických a sociálnych faktorov učenia sa jednotlivca, • prehlbujú poznatky o odlišnostiach vývinu jednotlivcov, ktoré vyplývajú z ich zdravotných, sociálnych znevýhodnení, nadania alebo talentu tak, aby dokázal pri realizácii výchovno-vzdelávacieho procesu v podmienkach inkluzívneho vzdelávania efektívne kooperovať so špeciálnymi pedagógmi, psychológmi a ďalšími odborníkmi a riadiť sa ich odbornými odporúčaniami a závermi, • prehlbujú poznatky v oblasti všeobecne záväzných právnych predpisov vzťahujúcich sa k práci učiteľa, pedagogickej a ďalšej dokumentácie, koncepčných a strategických dokumentoch školy, 	

- rozvíjajú zručnosti pri práci s didaktickými prostriedkami,
- rozvíjajú komunikačné a prezentačné kompetencie, schopnosti kooperácie s kolegami, rodičmi, komunitou a pod.,
- získavajú kompetencie spojené s tvorbou pedagogického portfólia,
- rozvíjajú spôsobilosti sebahodnotenia a ďalšieho profesijného rozvoja,
- rozvíjajú schopnosti vyjadriť a prijať konštruktívnu kritiku a pochvalu.

Stručná osnova predmetu:

Oboznámenie sa s podmienkami realizácie pedagogickej praxe.

Oboznámenie sa s pedagogickej dokumentáciou, koncepčnými a strategickými dokumentami cvičnej školy.

Účasť na vyučovaní v rozsahu úväzku cvičného učiteľa, mimotriednych a mimoškolských aktivitách.

Tvorba hospitačných záznamov z vyučovacích hodín cvičného učiteľa.

Tvorba rozborov vyučovacích hodín.

Tvorba písomných príprav na vyučovacie hodiny.

Tvorba pedagogického denníka a jeho odovzdanie vedúcemu pedagogickej praxe.

Odporúčaná literatúra:

Všetky platné učebnice pre ZŠ a SŠ

Inovovaný ŠVP pre 2. stupeň ZŠ

Inovovaný ŠVP pre gymnáziá so štvorročným a päťročným vzdelávacím programom

Cieľové požiadavky na vedomosti a zručnosti maturantov z biológie

ŠkVP cvičnej školy

Vnútorň poriadok školy

Gnoth, M., Ušáková, Fulková, E., Likavský, P., Turanová, L., Čipková, E., Tóthová, A., Grančíčová, A.

2003. Pedagogická prax pre študentov učiteľských kombinácií na Prírodovedeckej fakulte Univerzity Komenského. Bratislava: Univerzita Komenského Bratislava, 2003. 140 s.

Kosová, B., Tomengová, A. 2015. Profesionálna praktická príprava budúcich učiteľov. Banská Bystrica:

Belianum, 2015. 225 s.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu:

slovenský jazyk

Poznámky:

Hodnotenie predmetov

Celkový počet hodnotených študentov: 16

A	ABS	B	C	D	E	FX	NEABS
18,75	75,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	6,25

Vyučujúci: RNDr. Michal Winczer, PhD., PaedDr. Mgr. Natália Kováčová, PhD.

Dátum poslednej zmeny: 16.06.2023

Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.

INFORMAČNÝ LIST PREDMETU

Akademický rok: 2026/2027	
Vysoká škola: Univerzita Komenského v Bratislave	
Fakulta: Fakulta matematiky, fyziky a informatiky	
Kód predmetu: FMFL.KDMFI/1-UIN-673/22	Názov predmetu: Softvér vo vzdelávaní
Druh, rozsah a metóda vzdelávacích činností: Forma výučby: kurz Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): Týždenný: 2 Za obdobie štúdia: 26 Metóda štúdia: prezenčná	
Počet kreditov: 2	
Odporúčaný semester/trimester štúdia: 4.	
Stupeň štúdia: I., II., N	
Podmieňujúce predmety:	
Podmienky na absolvovanie predmetu: Priebežné hodnotenie: Študent môže získať 40% bodov za recenziu softvéru na vyučovanie informatiky. Ďalších 60% bodov získa za návrh, špecifikáciu a realizáciu svojho vlastného edukačného softvéru. Orientačná stupnica hodnotenia: A 90%, B 80%, C 70%, D 60%, E 50% Váha priebežného / záverečného hodnotenia: 100/0	
Výsledky vzdelávania: Študent dokáže posúdiť vhodnosť konkrétneho edukačného softvéru na vyučovanie informatiky na ZŠ, SŠ, resp. VŠ. Je schopný klasifikovať edukačný softvér. Dokáže uviesť príklady softvéru, ktorý je vhodný na vzdelávanie pre určenú vekovú skupinu žiakov. Zrecenzuje edukačný softvér. Dokáže aplikovať zistené poznatky na návrh edukačného softvéru. Vytvorí návrh softvéru na vyučovanie informatiky pre žiakov ZŠ alebo SŠ.	
Stručná osnova predmetu: Význam digitálnych technológií v poznávacom procese, vo vyučovaní a učení sa. Definícia a klasifikácia softvéru, ktorý sa používa vo vzdelávaní. Kritériá hodnotenia edukačného softvéru z rôznych pohľadov. Vzdelávacie aplikácie na vyučovanie informatiky pre žiakov na základnej a strednej škole. Informačné systémy používané na vzdelávanie. Softvér pre vzdelávanie a vývinové fázy poznania. Návrh GUI pre softvér, ktorý sa bude používať vo vzdelávaní. Akčný výskum – žiaci a učitelia ako spoluautori návrhu softvéru pre vzdelávanie. Princípy tvorby softvéru pre vzdelávanie. Softvér pre vzdelávanie pre žiakov so špeciálnymi potrebami.	
Odporúčaná literatúra: vlastné elektronické texty zverejňované na webovej stránke, resp. v prostredí Moodle	
Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu: slovenský	

Poznámky:					
Hodnotenie predmetov					
Celkový počet hodnotených študentov: 6					
A	B	C	D	E	FX
66,67	16,67	16,67	0,0	0,0	0,0
Vyučujúci: doc. PaedDr. Monika Tomcsányiová, PhD.					
Dátum poslednej zmeny: 20.06.2022					
Schválil: prof. RNDr. Zuzana Kubincová, PhD.					