

Výročná správa za rok 2017

Nezisková organizácia EDULAB, IČO: 45 738 424

Obsah

1. ÚVOD	3
2. MALÁ FINANČNÁ AKADÉMIA S KOZMIXOM	4
2.1 ČASOVÝ HARMONOGRAM PROJEKTU	4
2.2 VZDELÁVACIE CIELE PROJEKTU	4
2.3 PREHĽAD ZAREGISTROVANÝCH ŠKÔL PODĽA REGIÓNOV:	5
2.4 VÝSLEDKY DOTAZNÍKOV PRE UČITEĽOV	6
2.5 ZÁVEREČNÉ POZNÁMKY K PROJEKTU MALÁ FINANČNÁ AKADÉMIA S KOZMIXOM	10
3. MISIA MODRÁ PLANÉTA S KOZMIXOM	12
3.1 ČASOVÝ HARMONOGRAM PROJEKTU	12
3.2 VÝCHODISKÁ A CIELE PROJEKTU	12
3.3 VZDELÁVACIE MATERIÁLY PROJEKTU	14
4. MOJA PRVÁ ŠKOLA	15
4.1 TABUĽKA POČTOV STRETNUTÍ	15
4.2 OBSAH ŠKOLENÍ	15
5. NIMBUS	16
5.1 NIMBUS – AUTOBUS PLNÝ HRAVÉHO VZDELÁVANIA	16
5.2 ČASOVÝ HARMONOGRAM PROJEKTU	17
5.3 12 PROJEKTOV NIMBUSU	17
5.4 ZOZNAM ŠKÔL A UČITEĽOV ZAPOJENÝCH DO PROJEKTU NIMBUS	21
5.5 PROGRAM AKCIE	22
6. KOZMIXOVE VESMÍRNE DOBRODRUŽSTVÁ	23

1. Úvod

Nezisková organizácia EDULAB so sídlom Rigeleho 7300/1, 811 02 Bratislava, vznikla 18. 5. 2012, bola zaregistrovaná Obvodným úradom Bratislava pod registračným číslom: OVVS-10922/376/2012-NO.

Nezisková organizácia poskytuje všeobecne prospešné služby v týchto oblastiach:

- tvorba, rozvoj, ochrana, obnova a prezentácia duchovných a kultúrnych hodnôt,
- vzdelávanie, výchova a rozvoj telesnej kultúry,
- výskum, vývoj, vedecko-technické služby a informačné služby.

Uvedené všeobecne prospešné služby poskytuje v týchto aktivitách:

- realizácia seminárov, konferencií a besied,
- popularizácia a osvetová činnosť v oblasti výučby prostredníctvom IKT technológií,
- zvyšovanie kompetencií pedagógov a žiakov v oblasti výučby a učenia prostredníctvom IKT technológií,
- prezentácia moderných metód výučby pre všetky stupne škôl,
- tvorba a publikácia vlastných informačných materiálov v tlačenej a elektronickej podobe,
- výskum, vývoj a výroba metodických didaktických pomôcok a príručiek,
- organizácia súťaží pre deti a mládež,
- popularizácia prírodných a humanitných vied a kultúry,
- poradenská činnosť v oblasti vzdelávania,
- analýzy, rozbor, prieskumy a realizácia projektov.

Prehľad činností vykonávaných v kalendárnom roku 2017 s uvedením vzťahu k účelu založenia neziskovej organizácie.

Nezisková organizácia počas roka 2017 vykonávala nasledovné činnosti:

2. Malá finančná akadémia s Kozmixom

Malá finančná akadémia s Kozmixom je projekt primárne určený pre 3. a 4. ročník prvého stupňa základnej školy. Je zameraný na rozvoj kompetencie finančnej gramotnosti. Celý projekt tvoria tri súčasti:

- metodická príručka pre učiteľa,
- interaktívne materiály a motivačné videá na portáli Kozmix.sk,
- vzdelávacia hra Naše mesto.

Všetky časti projektu tvoria jeden celok, ktorý učiteľ využil v rámci bežného vyučovania. Projekt bol realizovaný v mesiacoch február – apríl 2017. Zúčastnilo sa ho 340 jednotlivých tried z 247 škôl. Do aktivít sa tak zapojilo viac ako 6500 žiakov.

Tvorcom a realizátorom projektu je Nezisková organizácia EUDLAB. Partnermi projektu sú spoločnosti: Tatra Banka a.s. a AGEMSOFT, a.s.

Webstránka projektu: <http://akademia.kozmix.sk>

2.1 Časový harmonogram projektu

Prípravná fáza: 1. 10. 2016 – 28. 2. 2017

Registrácia do projektu: 15. 2. 2017 – 28. 2. 2017

Štart projektu na školách: 13. 3. 2017

Ukončenie projektu na školách: 8. 4. 2017

Záverečná tlačová beseda s novinármi: 6. 4. 2017

2.2 Vzdelávacie ciele projektu

Finančná gramotnosť je široká téma a nie všetky oblasti sú vhodné pre žiakov prvého stupňa. Keďže mal projekt obmedzené časové trvanie, museli sme pristúpiť k výberu tém, ktoré pokryjeme vzdelávacími aktivitami. Pri výbere tém a kľúčových pojmov sme vychádzali z Národného štandardu finančnej gramotnosti, ktorý obsahuje odporúčané vzdelávacie ciele

pre všetky stupne štúdiá. Tento dokument¹ vydáva Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu SR a má odporúčací charakter pre pedagógov, ktorí si pripravujú na tému finančnej gramotnosti vlastné materiály. Po zvážení primeranosti veku sme vybrali tieto oblasti:

- Človek vo sfére peňazí
- Zabezpečenie peňazí
- Finančná zodpovednosť
- Plánovanie a hospodárenie
- Sporenie a investovanie

Metodická príručka, vzdelávacie materiály na portáli Kozmix.sk a hra Naše mesto reflektovali svojím obsahom tieto oblasti. Na základe tém sme určili očakávané kompetencie, ku ktorým by mali aktivity smerovať, kľúčové pojmy a vzdelávacie ciele. Tento komplexný materiál slúžil ako východisko pre autorský tím zložený z pedagógov z praxe, ktorí vytvárali konkrétne vzdelávacie aktivity.

2.3 Prehľad zaregistrovaných škôl podľa regiónov:

samosprávny kraj	počet zapojených škôl	počet zapojených tried
Banskobystrický	26	34
Bratislavský	20	27
Košický	39	53
Nitriansky	25	33
Prešovský	44	59
Trenčiansky	24	37
Trnavský	18	25
Žilinský	51	72
	247	340

¹ <https://www.minedu.sk/data/att/11359.pdf>

2.4 Výsledky dotazníkov pre učiteľov

Na záver projektu sme učiteľom a žiakom zaslali dotazníky, ktorými sme chceli získať spätnú väzbu. Celkovo na dotazník odpovedalo 187 pedagógov, teda 55 % zúčastnených učiteľov.

Respondenti odpovedali na otázky hlavne prostredníctvom štvorstupňovej škály, pričom najhoršie hodnotenie dostalo jeden bod a najlepšie štyri body.

Hodnotiaca škála:

- neuspokojivé – 1 bod
- priemerné – 2 body
- dobré – 3 body
- veľmi dobré – 4 body

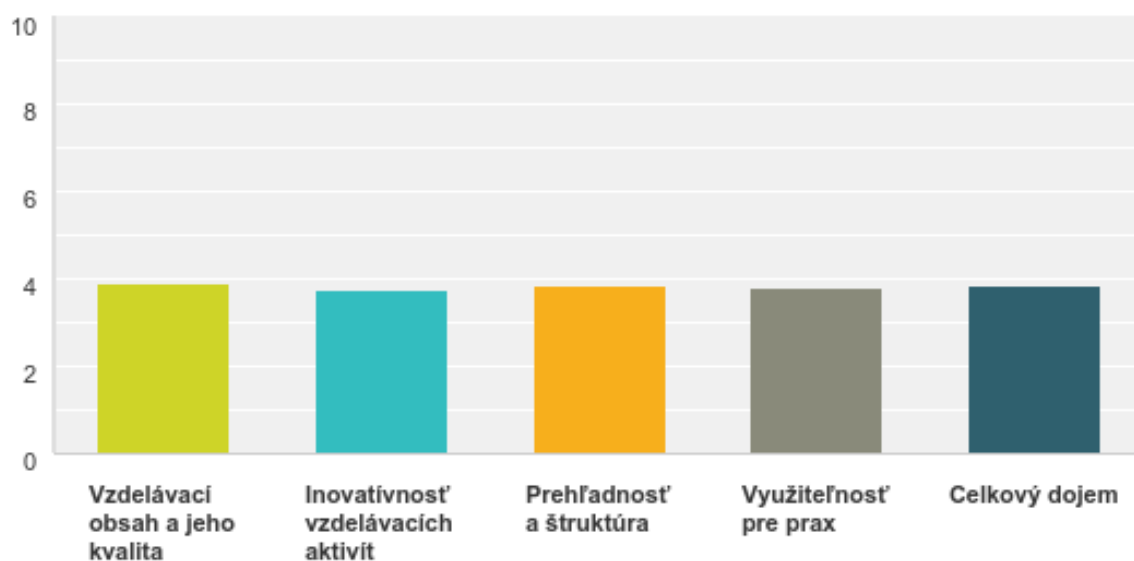
Výber odpovedí hovorí o mimoriadne pozitívnej spätnej väzbe na projekt. Vo výbere neuvádzame všetky odpovede, nakoľko niektoré otázky nie sú relevantné pre záverečnú správu.

Negatívna spätná väzba sa bola vyjadrená v otvorených otázkach, kde mali učitelia uviesť tri slabé stránky projektu. Opakovali sa najmä tieto dva momenty:

- krátky čas na realizáciu projektu – učitelia nestihli zrealizovať všetky aktivity z metodiky,
- krátky čas na prípravu projektu – od momentu, kedy dostali učitelia projektové kufríky mali len 3 dni na prípravu.

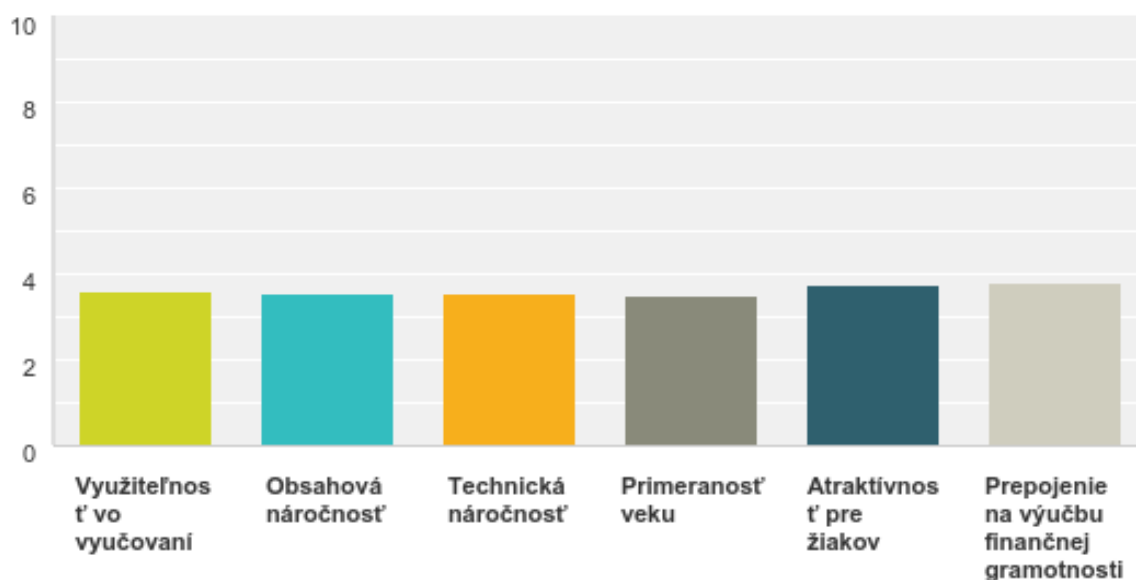
Q1 Ohodnoťte metodickú príručku projektu “Malá finančná akadémia s Kozmixom”.

Answered: 187 Skipped: 0



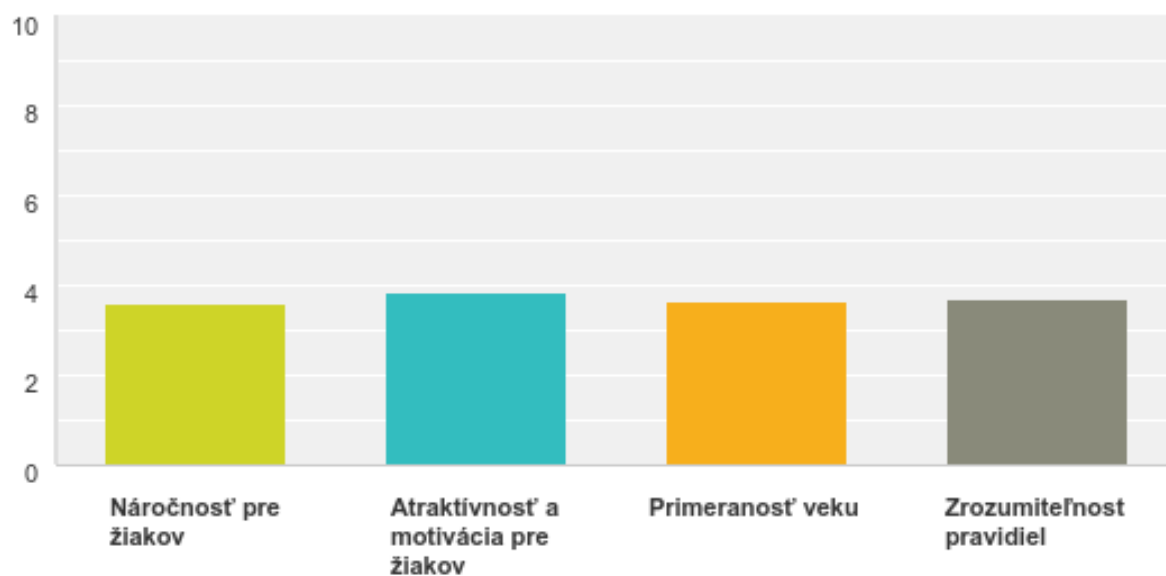
Q2 Ohodnoťte interaktívne cvičenia na portáli Kozmix.sk.

Answered: 187 Skipped: 0



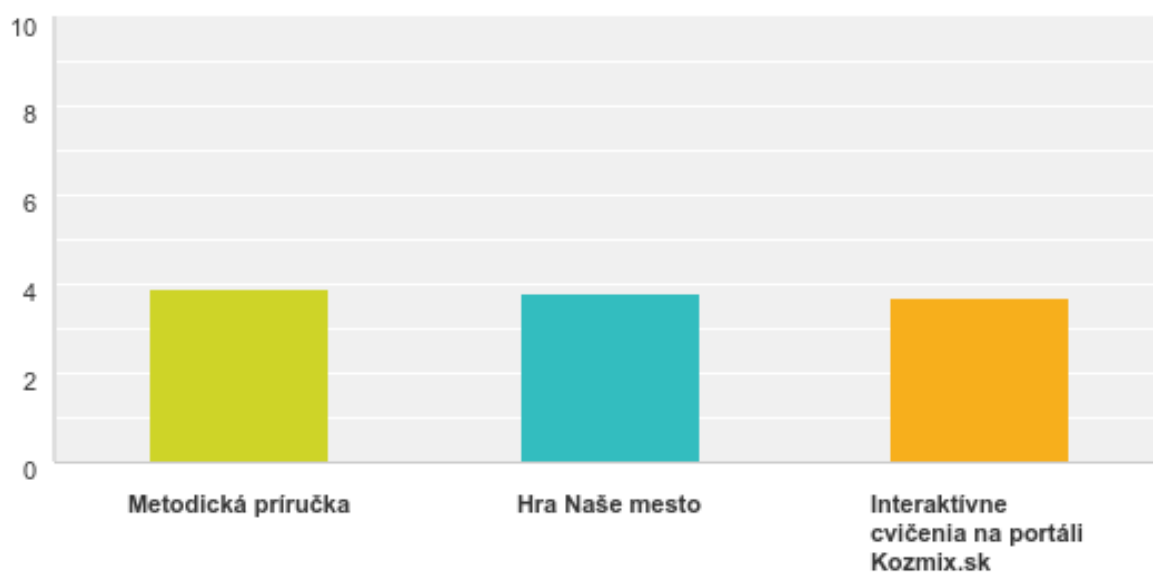
Q3 Ohodnot'te hru NAŠE MESTO.

Answered: 187 Skipped: 0



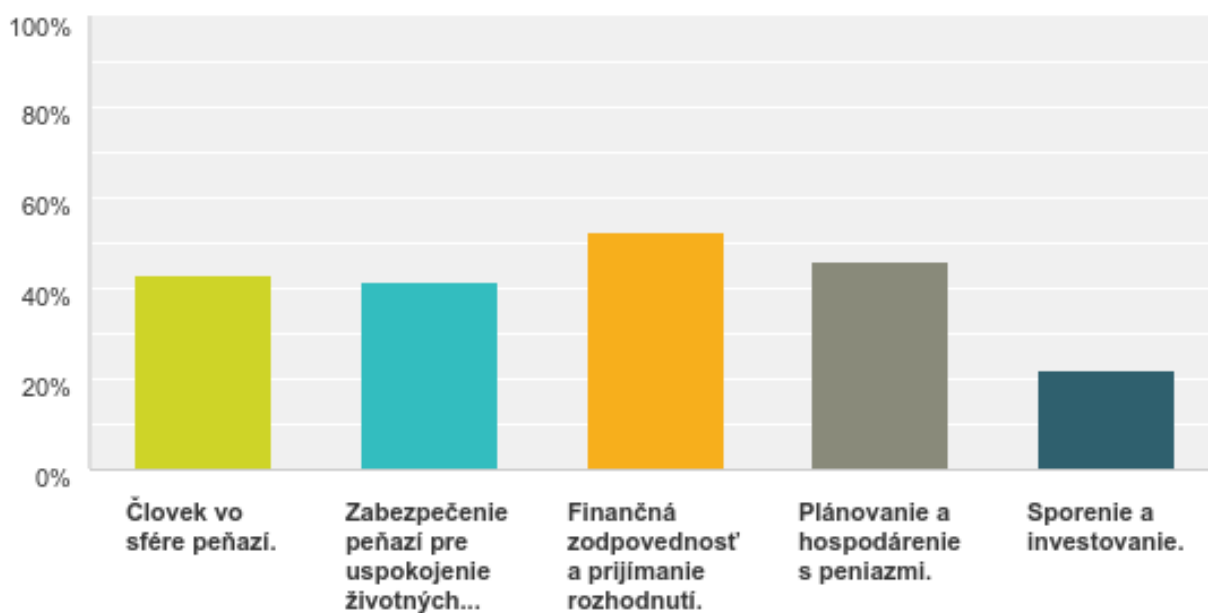
Q4 Ohodnot'te jednotlivé súčasti projektu.

Answered: 187 Skipped: 0



Q6 V ktorej oblasti podľa Vás žiaci dosiahli najväčší rozvoj?

Answered: 186 Skipped: 1



Q7 Označte tri kľúčové kompetencie, ktoré podľa Vás projekt najviac rozvíjal.

Answered: 186 Skipped: 1

Answer Choices	Responses
Prevziať zodpovednosť za osobné finančné rozhodnutia	70.43% 131
Vyhodnotiť trvalé životné hodnoty a osvojiť si vzťah medzi životnými potrebami a financiami ako prostriedku ich zabezpečenia	58.60% 109
Zoradiť osobné želania podľa dôležitosti	43.55% 81
Prijímať finančné rozhodnutia zvažovaním alternatív a dôsledkov	38.71% 72
Uplatniť spotrebiteľské zručnosti pri zodpovednom rozhodovaní o nákupe	26.34% 49
Uvedomiť si, čo je investícia a čo majetok	16.13% 30
Zhodnotiť vzdelanostné a pracovné predpoklady z hľadiska uspokojovania životných potrieb a základné otázky úspešnosti vo finančnej oblasti	13.44% 25
Popísať spôsob používania rôznych metód platenia	12.90% 24
Diskutovať o tom, ako sporenie prispieva k finančnej prosperite	11.83% 22
Vypracovať osobný finančný plán	9.68% 18
Vysvetliť, akým spôsobom investovanie zhodnocuje majetok a pomáha pri plnení finančných cieľov	7.53% 14
Total Respondents: 186	

Na záver dotazníka mali učitelia pomenovať tri silné stránky projektu. Vizualizácia ich odpovedí reflektuje kľúčové pojmy, ktoré použili:



2.5 Záverečné poznámky k projektu Malá finančná akadémia s Kozmixom

Malá finančná akadémia s Kozmixom je projekt, v ktorom sme aplikovali všetky skúsenosti nadobudnuté počas viac ako 5 ročnej práce v prostredí slovenského školstva. Koncept projektového kufrika, ktorý obsahuje všetky potrebné materiály pre učiteľa a žiakov pre úspešnú realizáciu projektu sa ukázal byť veľmi efektívny. Pozitívna spätná väzba od učiteľov naznačuje, že ocenili práve dôkladnú prípravu materiálov a fakt, že dostali všetko potrebné pre svoju prácu.

Z individuálnych návštev v školách, z rozhovorov s učiteľmi a nakoniec aj z dotazníkov je zjavné, že téma finančnej gramotnosti patrí aj na prvý stupeň vzdelávania. Ak sa táto téma spracuje primerane veku, tak aj žiaci 3. a 4. ročníka, dokážu pochopiť základné koncepty témy a osvojiť si zručnosti, ktoré budú potrebovať v budúcnosti.

Dva aspekty projektu nás zaujali špeciálne. Tým prvým bol úspech vzdelávacej hry, ktorá vytvorila motivujúce prostredie pre deti. Pre mnohých žiakov bola téma finančnej gramotnosti reprezentovaná práve hrou zameranou na zarábanie peňazí, nákup budov a tímovú prácu pri stavaní mesta. Naopak, pre pedagóga boli kľúčovými metodický materiál a vzdelávacie aktivity. Tieto dve súčasti projektu nie je od seba možné oddeliť – hra podporila učenie. Skúsenosť z aplikovania gamifikácie a jej veľké dôsledky pre celý projekt boli pre nás poučnou skúsenosťou. Ukázalo sa, že úspešný vzdelávací projekt potrebuje nielen materiály pre učiteľa, digitálne vzdelávacie materiály, ale aj motivujúce prostredie pre žiakov. Deti sa totiž učia najlepšie vtedy, ak sú motivované, ak sa učia pre seba, majú pocit vlastnej úspešnosti a zo všetkého najdôležitejšie – vtedy, ak ani nevedia, že sa vzdelávajú.

Druhým zaujímavým aspektom bola skúsenosť s inklúziou² žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia. Do projektu sa zapojilo mnoho škôl so žiakmi rómskej národnosti, či už v minoritnom počte, ale aj v podobe čisto rómskych tried. Podľa spätnej väzby od pedagógov vytvoril tento projekt vhodné prostredie na inkluzívne vzdelávanie. Práve aktivity v rámci hry Naše mesto, ktorá bola postavená na tímovej spolupráci, boli kladne hodnotené ako dobrý spôsob zavedenia inklúzie do praxe. Ak chceme rôzne deti smerovať skôr k spoločnej než individuálnej práci, musíme vytárať také vzdelávacie situácie, v ktorých budú deti spoločne riešiť problémy. A práve o takéto situácie nebola v projekte núdza. Čisto rómske triedy potrebovali na realizáciu projektu viac času, ale podľa správ od učiteľov deti venovali tvorbe mesta a zarábaniu peňazí obrovskú pozornosť. Práve mestá z takýchto tried patria medzi najzaujímavejšie výstupy projektu.

Pri opätovnej realizácii projektu plánujeme posilniť spoluprácu učiteľ – rodič. Spätná väzba naznačuje, že žiaci doma o projekte veľa rozprávali a rodičia sa detí a učiteľov na projekt pýtali.

² Inklúzia je princíp integrácie žiakov rôznej národnosti, etnicity, alebo kognitívnych schopností do jednej skupiny. Opakom inklúzie je segregácia.

Bolo by preto vhodné tento záujem využiť a vytvoriť k vzdelávacím témam časť aj pre rodiča. Niektoré vzdelávacie aktivity by tak mohli prebiehať paralelne v školskom i domácom prostredí.

3. Misia modrá planéta s Kozmixom

Misia modrá planéta s Kozmixom je projekt primárne určený pre 3. a 4. ročník prvého stupňa základnej školy. Je zameraný na prierezovú tému environmentálna výchova. Záujem o materiály k tejto prierezovej téme prejavilo 70 percent z opýtaných pedagógov v prieskume realizovanom neziskovou organizáciou EDULAB. Celý projekt tvoria tri súčasti:

- metodická príručka pre učiteľa,
- interaktívne materiály a motivačné videá na portáli Kozmix.sk,
- vzdelávacia hra Misia modrá planéta.

Všetky časti projektu tvoria jeden celok, ktorý učiteľ využil v rámci bežného vyučovania. Projekt bol realizovaný v mesiacoch september – november 2017. Zúčastnilo sa ho 350 jednotlivých tried z 280 škôl z celého Slovenska. Do aktivít sa tak zapojilo viac ako 6500 žiakov.

Tvorcom a realizátorom projektu je Nezisková organizácia EUDLAB. Partnermi projektu sú spoločnosti: AGEMSOFT, a.s., Asekol, Microsoft a Smart.

Webstránka projektu: <http://misia.kozmix.sk>

3.1 Časový harmonogram projektu

Prípravná fáza: 1. 5. 2017 – 15. 8. 2017

Registrácia do projektu: september 2017

Štart projektu na školách: október 2017

Ukončenie projektu na školách: november – december 2017

Záverečná tlačová beseda s novinármi: január 2018

3.2 Východiská a ciele projektu

Obsahovo je projekt zameraný na prierezovú tému environmentálnej výchovy s dôrazom na tematické okruhy „Životné prostredie a jeho ochrana“, „Ľudské aktivity“ a „Problémy životného prostredia“. Vzťah človeka k životnému prostrediu je kľúčový pre každú dobu. Dnes

je táto problematika mimoriadne aktuálna. Ešte nikdy nerobilo ľudstvo také rozsiahle aktivity s tak výrazným vplyvom na životné prostredie. Práve preto je dôležité viesť deti k poznaniu prírody a dôsledkov konania človeka už od raného detstva. V projekte boli zohľadnené skúsenosti z projektu Malá finančná akadémia s Kozmixom a využil sa podobný model vzdelávacích materiálov.

Projekt Misia modrá planéta s Kozmixom sa inšpiroval aj inovatívnym fínskym modelom. Fíni zavádzajú do škôl viac tematického vyučovania, ktoré spája dokopy jednotlivé predmety. U nás sa to označuje ako „medzipredmetové vyučovanie“. Ani environmentálna výchova dnes nepatrí k žiadnemu špecifickému predmetu, preto sa nedá učiť „tradičným“ spôsobom. Vďaka novému projektu si ju školáci budú môcť osvojovať formou hry a príbehu.

Ústrednou postavou je Kozmix, malý mimozemšťan, ktorého deti už poznajú z iných projektov a zo vzdelávacieho portálu. Tentoraz s kamarátmi objaví vo vesmíre obývateľnú „modrú planétu“, čo je preňho jedinečná príležitosť, aby sa poučil z vlastných chýb a začal odznova. Žiaci sa tak ocitnú na „vesmírnej misii“, ktorej cieľom je „modrá planéta“. Spolu s Kozmixom sa učia o prírode a vzťahu k nej, aby navrhli, ako osídlia novú planétu. Príbeh je prepojený s kreatívnou vzdelávacou hrou, pri ktorej žiaci, rozdelení do tímov, budujú vlastnú základňu.

Učitelia škôl, ktoré sa do projektu zapojili, dostali kompletnú sadu vzájomne prepojených materiálov na efektívnu výučbu základných tém environmentálnej výchovy na prvom stupni základnej školy. Nemuseli sa ani zdržovať prípravou, všetky materiály dostali už hotové. Medzi nimi bola napríklad aj metodická príručka s množstvom vzdelávacích aktivít, ktoré stavajú na zážitkovom a experimentálnom učení. Témy pokryté aktivitami z metodickej príručky:

- les,
- voda,
- ovzdušie,
- pôda,
- prírodné zdroje,
- poľnohospodárstvo,
- priemysel,
- doprava,
- odpady,
- urbanizácia.

3.3 Vzdelávacie materiály projektu

Metodická príručka

Viac ako 50 inovatívnych aktivít do triedy aj do terénu. Učitelia z praxe sa pri ich tvorbe zamerali na bádateľské aktivity, pri ktorých žiaci poznávajú svet vlastnou skúsenosťou. Aktivity pokrývajú dve hlavné oblasti environmentálnej výchovy: „Životné prostredie a jeho ochrana“ a „Životné prostredie a činnosť človeka“.

Kreatívna hra

Kombinácia vzdelávacej hry a zaujímavých aktivít je dobrý mix na vzbudenie záujmu žiakov o nové poznatky a skúsenosti. V hre Misia modrá planéta si žiaci navrhnu a vytvoria základňu na novej planéte podobnej Zemi. V tímoch nielen postavia svoju základňu, ale vyriešia aj 4 enviromisie. Tie ich postavia pred problémy, ktorým čelí ľudstvo v súčasnosti.

Interaktívne cvičenia

Interaktívne cvičenia na portáli Kozmix.sk sú určené nielen na preverenie nových vedomostí, ale aj na precvičenie čítania a počúvania s porozumením. Ku každej téme z metodickéj príručky sme pripravili sadu bohato ilustrovaných a animovaných cvičení.

Minecraft: Education Edition

Na vybraných školách sme zapojili do projektu aj platformu Minecraft: Education Edition špeciálne vytvorenú na vzdelávacie účely. Minecraft: Education Edition umožní žiakom riešiť herné enviromisie v kreatívnom digitálnom prostredí svojho sveta.

4. Moja prvá škola

Projekt nadviazal na aktivity realizované v roku 2016, určený bol učiteľom prvého stupňa ZŠ. Projekt bol zameraný na inovatívne metódy vo vzdelávaní prostredníctvom moderných metód a vzdelávacieho portálu Kozmix.sk. V roku 2017 prebehli najmä stretnutia s učiteľmi zamerané na osvetu v oblasti používania inovatívnych metód vo vyučovaní a digitálneho vzdelávacieho obsahu.

Počet zapojených škôl do projektu: 1343

Počet zapojených pedagógov do projektu: 5971

Webstránka projektu: <http://www.mojaprvaskola.sk>

Harmonogram: marec – máj 2017

4.1 Tabuľka počtov stretnutí

ŠKOLA	MAREC 2017	APRÍL 2017	MÁJ 2017
	ŠKOLENÍ (ks)	ŠKOLENÍ (ks)	ŠKOLENÍ (ks)
Gymnázium, Ladislava Sáru 425/1, 841 04 Bratislava		1	
Základná škola, Trieda SNP 20, Banská Bystrica	2	2	1
Základná škola, Školská 690/14, 956 18 Bošany		2	
Základná škola J.J.Thurzu, A.Bernoláka 20, Detva	2	1	
Základná škola A.Kmeť, Ul.M.R.Štefánika 34, 934 01 Levice	1	1	
Základná škola T.J.Moussona 4, 071 01, Michalovce	2	2	
Základná škola Benkova 34, Nitra	2	2	
Základná škola Hradná 2843/22, 940 80 Nové Zámky		3	
Gymnázium, Kukučínova 4239/1, Poprad	1	2	
Základná škola, Mládežnícka 1434/16, 020 01 Púchov		1	
Základná škola, Komenského 13, Sabinov	2	2	
Základná škola M.Bela, Kláštorňa 995/4, Šamorín	2		
Základná škola P.O. Hviezdoslava, Hviezdoslavova 822/8, Trstená	1	3	1
spolu:	15	22	2
spolu:			39
počet účastníkov:			468

4.2 Obsah školení

- Praktické námety pre vyučovanie, ktoré pripravili učitelia z praxe a odborní garanti z Pedagogickej fakulty Prešovskej univerzity v Prešove. Námety boli súčasťou Metodickéj príručky Moja prvá škola.
- Predstavenie vzdelávacieho portálu Kozmix.sk a ukážka práce s ním.
- Predstavenie projektov Kozmix SCIENCE.

Dĺžka trvania: 4 hodiny

5. Nimbus

Projekt Nimbus je zameraný na popularizáciu gamifikácie v oblasti vzdelávania na základných školách. Počas projektu sme spojili 13 aktivít, ktoré rôznymi spôsobmi prezentujú model gamifikácie v praxi. Väčšina aktivít je vytvorená na Slovensku. Keďže sme chceli pracovať v teréne a stretnúť sa so žiakmi a učiteľmi, ako miesta týchto stretnutí sme vytypovali tri miesta vo väčších slovenských mestách, v ktorých sme zorganizovali v dňoch 2. 10. – 6. 10. 2017 prezentačné a vzdelávacie aktivity.

Okrem stretnutí s učiteľmi a žiakmi sme oslovili aj širokú verejnosť formou mediálnych výstupov. Na záver projektu plánujeme prezentáciu na festivale Anča v Žiline v júni 2018, po ktorom zverejníme voľne dostupné aktivity pre učiteľov.

Hlavným partnerom projektu Nimbus je spoločnosť Samsung Czech and Slovak. Projekt realizuje Nezisková organizácia EDULAB a občianske združenie Edu Factory.

5.1 Nimbus – autobus plný hravého vzdelávania

Jednou z hlavných vizuálnych a komunikačných zložiek projektu je autobus Nimbus, ktorý bol hlavným dopravným prostriedkom počas presunov po Slovensku. Slúžil aj ako dopravný prostriedok na presun žiakov a učiteľov zo školy do miesta konania aktivít.

Miesta konania aktivít:

Košice

K 13 – Košické kultúrne centrá
Kulturpark, Kukučínova 2, 040 01 Košice
<http://www.k13.sk>

Žilina

Nová synagóga Žilina – kultúrne centrum
J. M. Hurbana 220/11, 010 01 Žilina
<http://www.novasynagoga.sk>

Bratislava

Impact Hub
Hviezdoslavovo námestie 20, 81102 Bratislava
<http://impacthub.sk>

5.2 Časový harmonogram projektu

Prípravná fáza:

- január – marec 2017: stretnutia s jednotlivými účastníkmi Nimbusu, príprava programu, tvorba webstránky a brandingu projektu, príprava komunikácie na školy
- 31. 5. 2017 – Nimbus Day: prezentácia projektu pred zástupcami médií
- jún 2017: registrácia záujemcov na prezentácie v Košiciach, Žiline a Bratislave

Realizácia:

Košice	2. 10. 2017
Žilina	3. 10. – 4. 10. 2017
Bratislava	5. 10. – 6. 10. 2017

Záver projektu:

- jún 2018: predstavenie aktivít na medzinárodnom festivale Anča v Žiline spojené so sprístupnením vzdelávacích aktivít pre učiteľov

5.3 12 projektov Nimbusu



Garbage Gobblers

Predmet: prírodoveda

Rakety na planétu zhadzujú odpadky. Je len jediná možnosť, ako ju zachrániť! Triediť odpad a kŕmiť ním obludy, ktoré sú rozmiestnené po planéte. Hra Garbage Gobblers je vzdelávacia hra, učiaca deti rozlišovať jednotlivé druhy odpadu. Každá príšerka v hre môže jesť len jeden. Hra učí chápať vplyv odpadu na našu planétu a rozvíja pocit zodpovednosti za ochranu životného prostredia.



Hemisféra

Predmet: informatika

Hemisféra sa venuje inovatívnemu prístupu ku vzdelávaniu. Okrem iného sa venuje kurzu vývoja počítačových hier pre deti Gamecraft a má webový gamifikačný systém *hemisfera.me*. Posuňme vzdelávanie do budúcnosti, Hemisféra nám ukáže, ako sa dá téma počítačových hier využiť v informatike. Vyskúšate si úlohy z oblasti programovania, počítačovej grafiky a game dizajnu. Hravou formou sa dá nielen naučiť veľa nových vecí, ale aj vytvoriť si vlastné počítačové hry.



Jamky

Predmet: hudobná výchova

Každý riadok predstavuje jedinečný zvuk a každý stĺpec predstavuje jeden krok v čase. Vytvorte fascinujúce hudobné kompozície umiestnením kamienkov do jamiek. V hre sú prednastavené rozličné zvukové stopy. Môžete ich využiť, alebo si nahrajte svoje vlastné zvuky. A potom už len objavujte krásu a zábavnosť hudby.



Rozprávári

Predmet: literatúra, logika

Podťe bojovať dobrom proti zlu! Rozprávári sú kartovou hrou, inšpirovanou slovenskými ľudovými rozprávkami. Hlavnou témou je už spomínaný boj dobra a zla. Vašou úlohou je poraziť zlé rozprávkové postavy a súťažíte o to, kto ako prvý nazbiera určený počet kariet. Hra rozvíja logické myslenie a schopnosť rozhodovať sa.



Vícatá

Predmet: vzdelávanie všeobecne

Vícatá sú projekt informujúci o zmysluplných hrách a technológiách, ktoré si zaslúžia pozornosť pedagógov a učiteľov. Približujú hry ako súčasť modernej kultúry a snažia sa vyberať hlavne tie, ktoré majú vzdelávací charakter alebo estetickú hodnotu. Pripravujú aj prednášky pre učiteľov o využití videohier a gamifikácie vo vzdelávaní.



Animath

Predmet: matematika

Animath prichádza s revolučným spôsobom, ako pomocou hry a rozšírenej reality spríjemniť učenie matematiky – a to aj tým žiakom, ktorí mali doteraz problém predstaviť si abstraktné algoritmy. Postavičky doslova ožívajú na stránkach interaktívnych pracovných listov! V špeciálnej súťaži pripravenej pre Nimbus musia deti hľadať s kamerou tabletu správne odpovede poukryvané v triede.



Kozmix Quest

Predmet: všetky predmety

Kozmix je malý mimozemšťan, ktorý stroskotal na zemi. Našťastie narazil na partičku kamarátov, ktorí ho nenechajú v štychu. Spolu s nimi sa učí všetko, čo sa mu na novej planéte zíde pre život. A spolu s ním sa to môžu učiť aj všetci prvostupniari na vzdelávacom portáli Kozmix.sk. V novej aplikácii Kozmix Quest sa môžu deti učiť v prírode či meste formou outdoorového vzdelávania.



Card Bards

Predmet: telesná výchova

Zabudnite na dvanásťminútovky a rozcvičku ako na Olympijských hrách, telesná výchova sa zmenila na tropickú džungľu! Card Bards tvorí digitálne aj fyzické hry a programy. Ukáže vám, že aj hodina telesnej výchovy vie byť hrdinská, vtipná, zaujímavá, ale aj praktická. Card Bards predstavuje model interaktívnej hodiny vo forme príbehu, počas ktorej učiteľ pre deti vytvára ihrisko plné objavov.



Big Band Legends

Predmet: fyzika, chémia

Lightneer je fínske herné štúdium, ktoré sa snaží o rozšírenie fínskeho modelu vzdelávania a hier, všestranne uľahčujúce vzdelávanie. Ich prvá hra – Big Bang Legends – je klasická puzzle hra, v ktorej hráč zbiera ilustrované postavy z periodickej tabuľky prvkov. Hra bola vyvinutá v spolupráci s odborníkmi z univerzít CERN, Oxford a Harvard.



Edulienka

Predmet: všeobecné vzdelávanie

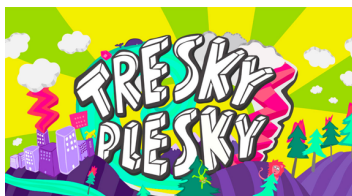
Edulienka je vzdelávacie centrum pre deti, ktoré vytvára prostredie pre prirodzené učenie sa detí vo vekovo zmiešaných skupinách. Svoj koncept postavili na osobnostnom raste, sociálnom raste a kontexte.



GalaxyCodr

Predmet: informatika

Spikovho kamaráta unesú zlí zloduchovia a jemu neostáva nič iné, len ho vyslobodiť. Áno, aj informatika môže byť zábavná. Spolu so Spikom prejdete rozličné programátorské úrovne a budete naháňať zloduchov po galaxii. GalaxyCodr je interaktívna vzdelávacia hra, ktorá sa zameriava na výučbu algoritmov a základných princípov programovania.



Tresky – plesky

Predmet: prírodoveda

Tresky Plesky je pestrofarebný animovaný seriál, v ktorom sa deti naučia, ako funguje vyčíňanie prírodných síl. Seriál má trinásť osemminútových dielov. Každý deťom hravou formou vysvetlí základný princíp jedného prírodného procesu: bleskov, požiarov, krúp, lavín, fungovania sopiek, piesočných búrok, cunami, tornád, skalných zosuvov, poľadovíc, záplav, dier v zemi a zemetrasení.

5.4 Zoznam škôl a učiteľov zapojených do projektu Nimbus

O registráciu, ktorá prebehla v júni 2017, prejavilo záujem 148 škôl. Vzhľadom na organizačné obmedzenia sme mohli vybrať len niektoré. Zvolili sme taký kľúč, ktorý umožnil ľahkú logistiku – zvoz a odvoz žiakov a učiteľov zo škôl.

Akcie sa zúčastnili žiaci týchto škôl:

Košice a okolie:

ZŠ Jozefa Urbana (Jenisejská 22, Košice)	40
ZŠ Kechnec (Kechnec 13, 04458 Kechnec)	10
ZŠ Ľudovíta Fullu (Maurerova 21, Košice)	10
ZŠ Park Angelinum (Park Angelinum 8, Košice)	10
ZŠ Sándora Máraiho (Kuzmányho 6, Košice)	10

Žilina a okolie:

ZŠ Oravská cesta (Oravská cesta 11, Žilina)	40
ZŠ Krásno n. Kysucou (Mládežnícka 1343, Krásno n. Kysucou)	20
ZŠ Dolinský potok (Dolinský potok 1114/28, Kysucké n. Mesto)	20
ZŠ SNP (Mládeže 289/1, Strečno)	20
ZŠ s MŠ Gaštanová (Gaštanová 56, Žilina)	30
ZŠ A.F.Kollára (Školská 154/86, Terchová)	20

Bratislava a okolie:

ZŠ Vývojová (Vývojová 228, BA - Rusovce)	20
SZŠ Bajkalská (Bajkalská 20, Bratislava)	20
ZŠ Malokarpatské námestie (Malokarpatské námestie 1, Bratislava)	20
ZŠ Riazanska (Riazanska 75, Bratislava)	20
ZŠ Tajovského (J. G. Tajovského, 90301 Senec)	30
ZŠ Hamuliakovo (Dunajská 456/12A, Hamuliakovo)	20

Celkový počet detí: 330

Celkový počet učiteľov na predpoludňajších aktivitách: 36

Celkový počet učiteľov na popoludňajších aktivitách: 200

5.5 Program akcie

Program sa skladal z dvoch hlavných častí:

- Predpoludňajšia prezentácia pre žiakov: herné aktivity, medzi ktorými sa žiaci plynule striedali. Program pre jednu triedu trval približne dve hodiny. Deti na každej „zastávke“ autobusu získali nálepky. Tie si lepili na mapu Slovenska, ktorá reprezentovala cestu autobusom.
- Popoludňajšia vzdelávacia časť pre učiteľov: vybrané herné prístupy sa prezentovali na stretnutiach s pedagógmi.

6. Kozmixove vesmírne dobrodružstvá

Aplikácia pre mobilné zariadenia zameraná na tréning malej násobilky prostredníctvom hry v rozšírenej realite. Hráč sa prostredníctvom mobilného zariadenia dostáva do role Kozmixa, ktorý zbiera Hviezdny prach a pri tom si trénuje malú násobilku.

Aplikácia je bezplatne dostupná na stránke: <http://play.google.com>

Záverečnú správu vypracoval:

Mgr. Ján Machaj, PhD.

riaditeľ Neziskovej organizácie EDULAB