

Klub učiteľov informatiky

- Aktivita 1.1a
 - **Čo by mali žiaci vedieť o umelej inteligencii**
- Aktivita 1.1b
 - **Koncepcia predmetu Programovanie mobilných zariadení**
 - **Koncepcia predmetu Riešenie problémov a programovanie**
- Aktivita 1.1c
- Aktivita 1.2
- Aktivita 1.3
 - **Robotické súťaže – ich ciele, výsledky a prínosy**
 - **Aktivity ÚINF PF UPJŠ pre školy**

Koncepcia výučby predmetu Programovanie mobilných zariadení

Ľubomír Šnajder, Ján Guniš, Viera Michaličková, Gabriela Lovászová
UPJŠ v Košiciach, UKF v Nitre

Postavenie predmetu

	DBS (33 h)		
	PMZ (33 h)	RPP (66 h)	
Informatika (33 h)	Informatika (33 h)	Informatika (33 h)	
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník

Informatika: Python (27 h), Ai2 (6 h), AI (3 h), Kybernetická bezpečnosť (3 h), RPi (6 h)

Charakteristika predmetu

```

when Button_Nahovor .Click
do call SpeechRecognizer1 .GetText

when SpeechRecognizer1 .AfterGettingText
result
do set TextBox_Vstup .Text to get result
    
```

-  Rotation Vector
-  Gravity
-  Light
-  Accelerometer
-  Geomagnetic Field
-  Orientation
-  Gyroscope
-  Pressure
-  Linear Acceleration
-  Proximity
-  Step Counter
-  Location



Tímový projekt

Projekty

Spoločenská hra pre tablet	•Kockový poker	•Reverse caching	•Geolokačná hra	Tréner cvikov pre pacientov a športovcov	•Hra ovládaná dotykovými gestami
MM zápisník mladého reportéra	Dychový tréner	Asistent prvej pomoci	•Záznamník terénnych dát	Hlasovací systém	Pomocník pri učení sa cudzieho jazyka

Etudy

Asistent pri cvičení	Generátor náhodných viet	Zobrazovač aktuálnej polohy	Asistent aktuálnej polohy	Hlasovanie na internete	Komunikačný asistent
Kresliaci editor	Hra Postreh	Hra Guľka	Kalkulačka	Zbierka vtipov	Čítačka QR kódu

Úvod

Spoznávajme Android MZ
Tvorba prvej aplikácie v Ai2

Vývoj a prezentácia tímovej aplikácie

So zameraním na:

- vzdelávanie
- zábavu
- skúmanie prírodovedných a spoločenských javov
- pomoc ľuďom so špeciálnymi potrebami, seniorom, športovcom
- skvalitnenie a spríjemnenie každodenného života ...




11B-PMZ

Účastníci


Odznaky


Kompetencie


Známky


 Všeobecné


 Úvod


 Tvorba jednoduchých projektov – programátorských etúd

 Vývoj aplikácií s využitím multimédií

 Vývoj aplikácií s využitím sieti

 Vývoj aplikácií s využitím geolokácie

 Vývoj aplikácií s využitím senzorov a aktuátorov

 Vývoj a prezentácia vlastnej tímovej aplikácie



Diskusia k priebehu overovania predmetu PMZ

Úvod



1. Úvod - metodika, pracovné listy, sebahodnotiace karty, zdrojákie



Dotazník na hodnotenie výučby kapitoly 1



Výstupy žiakov z výučby kapitoly 1

Tvorba jednoduchých projektov – programátorských etúd

9. 9. 2018 - aktualizovaná kapitola 2 a jej podkapitoly 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.11, 2.12



2. Etudy - metodika, pracovné listy, sebahodnotiace karty, zdrojáky, multimediálne súbory



Dotazník na hodnotenie výučby podkapitoly 2.1



Výstupy žiakov z výučby podkapitoly 2.1



Dotazník na hodnotenie výučby podkapitoly 2.2



Výstupy žiakov z výučby podkapitoly 2.2



Dotazník na hodnotenie výučby podkapitoly 2.3

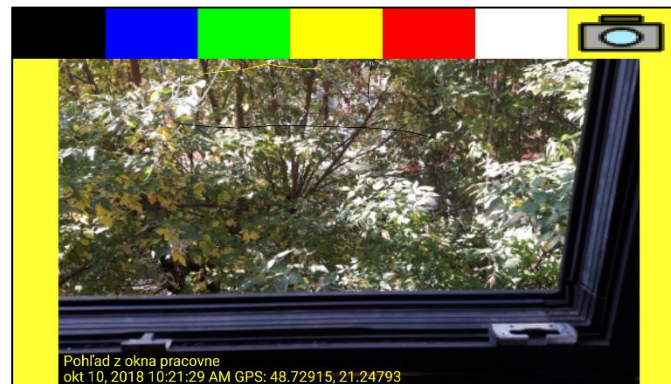
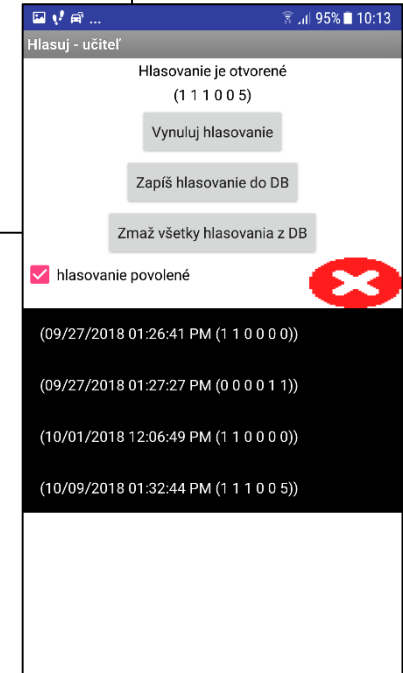
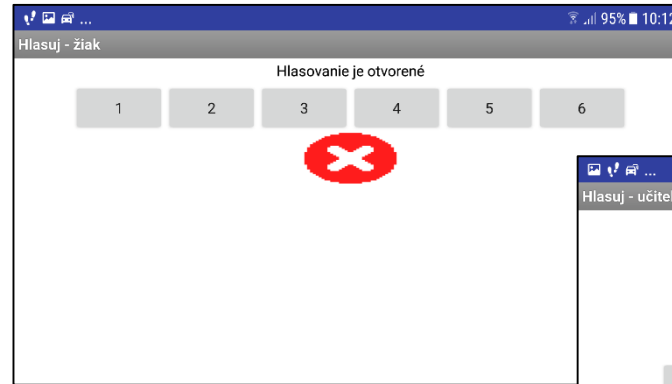
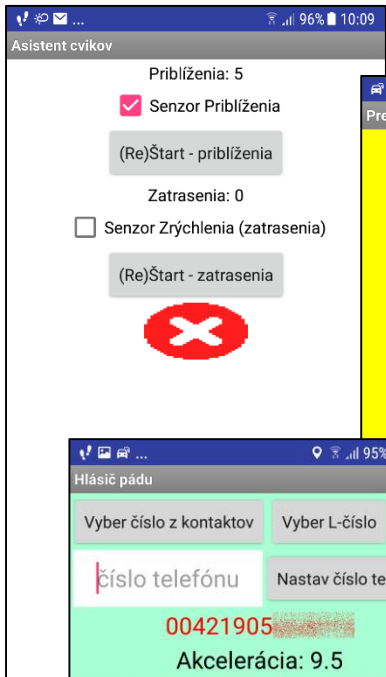


Výstupy žiakov z výučby podkapitoly 2.3



Dotazník na hodnotenie výučby podkapitoly 2.4

Ukážky aplikácií




Ďakujem za pozornosť

```
when Button_Nahovor .Click
do call SpeechRecognizer1 .GetText
```

```
when SpeechRecognizer1 .AfterGettingText
result
do set TextBox_Vstup .Text to get result
```



-  Rotation Vector
-  Gravity
-  Light
-  Accelerometer
-  Geomagnetic Field
-  Orientation
-  Gyroscope
-  Pressure
-  Linear Acceleration
-  Proximity
-  Step Counter
-  Location



lubomir.snajder@upjs.sk