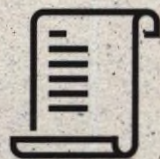


# Obsah



---

<b>1</b>	<b>Programování ve škole a v projektech</b>	<b>3</b>
1.1	MŠMT podporuje novou informatiku	4
1.2	Superpočítače nejsou sci-fi, ale realita	5
1.3	Příklady úspěšně realizovaných projektů eTwinning	8
1.4	Příklady úspěšně realizovaných projektů Erasmus+	12
1.5	Code Week jako celoevropská oslava programování	16
1.6	Další inspirace pro výuku programování	18

---

<b>2</b>	<b>Náměty na výukové aktivity</b>	<b>20</b>
2.1	Zařadíme se	22
2.2	Začínáme s včelkou Bee-Bot	23
2.3	Vyprávíme příběh	24
2.4	Vlastnosti geometrických útvarů	25
2.5	Ozobot ve školce	26
2.6	Nejen černé historiky	27
2.7	Namaluj obrázek	28
2.8	Matematika s ozobotem	29
2.9	Kreslení s roboty	32
2.10	Kódování a přenos zpráv	33
2.11	Hra na roboty	34
2.12	Cizincem ve městě	35
2.13	Jak na dvojkovou soustavu	36
2.14	Dělitelnost s ozoboty	37
2.15	Zábavná matematika s myškou	40

---