

**GYMNÁZIUM
STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA
TECHNIKY A SLUŽIEB**

SPOJENÁ ŠKOLA
Kollárova 17 SEČOVCE



SPOJENÁ ŠKOLA KOLLÁROVA 17, SEČOVCE

**1.) Stredná odborná škola
techniky a služieb**

2.) Gymnázium

Počet študentov:

Gymnázium- 117 študentov

Stredná odborná škola- 588 študentov

Externé štúdium - 78 študentov

Spolu - 783 študentov

Celkový počet tried: 34

Internát s celoročnou prevádzkou: 62 lôžok



Prečo sme sa zapojili do programu Erasmus+?

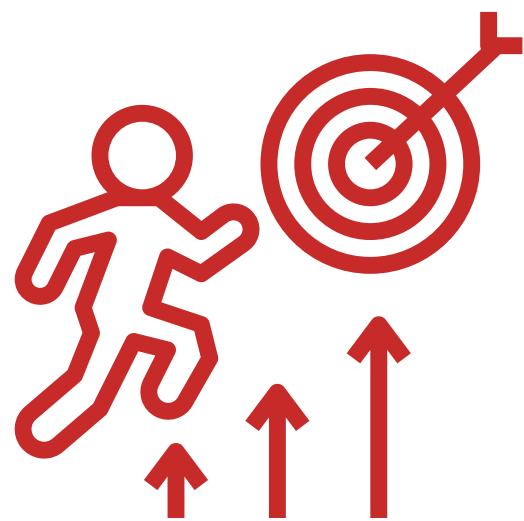
Rozvoj medzinárodnej spolupráce

Inovácia a modernizácia výučby

Nové skúsenosti a zručnosti pedagógov a študentov

Prestíž školy

Finančné prostriedky na realizáciu a inklúziu





Financovaný
Európskou úniou

60 000



2023-2-SK01-KA210-VET-000184496

01/01/2024



31/12/2025

Programovanie a kódovanie v odbornom vzdelávaní



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a postoje sú názormi a vyhláseniami autora(-ov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie alebo Slovenskej akademickej asociácie pre medzinárodnú spoluprácu. Európska únia ani organizácia udeľujúca grant za ne nepreberajú žiadnu zodpovednosť.

Analýza potrieb organizácie

Modernizácia vzdelávacích programov (informačné a sieťové technológie, CNC programovanie).

Zvýšenie konkurencieschopnosti školy.



Podpora učiteľov pri zdieľaní a získavaní medzinárodných skúseností.

Zvýšenie medzinárodnej spolupráce a prípravy na globálny trh práce.



Podpora praktických skúseností a odborného vzdelávania

Analýza potrieb partnerstva

Spolupráca s overenými partnermi

Zdieľanie odborných skúseností a profesijný rozvoj

Posilnenie európskej spolupráce

Zatraktívnenie odborného vzdelávania a prípravy

Zvýšenie viditeľnosti a reputácie





Naše partnerstvo



**Mórícz Zsigmond Református
Kollégium, Gimnázium,
Technikum, Általános Iskola és
Óvoda**



Srednja šola Slovenj Gradec in Muta

SOLSKI CENTER SLOVENJ GRADEC



SPOJENÁ ŠKOLA KOLLÁROVA 17, SEČOVCE



SPOJENÁ ŠKOLA
Kollárova 17 SEČOVCE

Cieľové skupiny

PRIAME

naše partnerstvo
implementácia

Študenti odborných škôl

Učitelia

Majstri OV

NEPRIAME

diseminácia
multiplikačný efekt

Žiaci základných škôl

Žiaci a učitelia odborných škôl

Podniky

Trh práce



Analýza potrieb cieľových skupín

UČITELIA

Získať nové odborné zručnosti v oblasti IT, CNC a 3D tlače.
Inovatívne vyučovacie metódy a spolupráca so zahraničnými kolegami.

ŠTUDENTI:

Zvýšenie motivácie a praktických zručností v IT, CNC a drevárskom priemysle.
Prístup k medzinárodným skúsenostiam a príležitostiam na zlepšenie jazykových a odborných zručností.

ZAINTERESOVANÉ STRANY:

Spolupráca so školami a podnikmi na rozvoji odborných zručností pre trh práce.
Podpora zamestnateľnosti študentov a aktualizácia ich kvalifikácií.
Prístup k inováciám v oblasti vedy, technológie a programovania.
Účasť na verejných aktivitách a podujatiach projektu.



Príprava projektovej žiadosti

Spolupráca cez Google Drive (zdieľané dokumenty).

Príprava podľa aktuálnej výzvy a národných priorít.

Zohľadnenie špecifík organizácií.

Spoločné plánovanie aktivít v súvislosti s organizáciou školského roka.

Zohľadnenie ľudských zdrojov a vybavenia.

Rozdelenie úloh a časový harmonogram.



Priority a témy

Digitálnej transformácia prostredníctvom rozvoja digitálnej pripravenosti a kapacity.

Inovácia v odbornom vzdelávaní a príprave

Zvyšovanie atraktívnosti odborného vzdelávania a prípravy

IMPORTANT!

Informačné a komunikačné technológie (IKT)

Nové metódy a prístupy v učení a vyučovaní

Veda, technológia, inžinierstvo a matematika (STEM)



Aktivity projektu

AKTIVITA Č. 1: PROGRAMOVANIE A KÓDOVANIE



AKTIVITA Č. 2: CNC STROJE



AKTIVITA Č. 3: 3D TLAČ



PROGRAMOVANIE A KÓDOVANIE

01/01/2024 - 31/08/2024



Mórícz Zsigmond Református
Kollégium, Gimnázium,
Technikum, Általános Iskola és Óvoda



Projektové 3D logo
Webstránka, FB

Digitálne materiály na vyučovanie kódovania a programovania -
plány vyučovacích hodín v anglickom, slovenskom slovinskom
a maďarskom jazyku

Rozvoj kľúčových kompetencií
Európsky týždeň odborných zručností
Moje zručnosti, môj talent



PROGRAMOVANIE A KÓDOVANIE

Moje zručnosti,
môj talent
(3. miesto)



LESSON PLAN



SUBJECT: PROGRAMMING

TOPIC: PROGRAMMING IN PYTHON – DRAWING GEOMETRIC SHAPES.

OBJECTIVES:. 1. ACQUIRE BASIC KNOWLEDGE OF PROGRAMMING IN PYTHON USING THE TKINTER GRAPHIC LIBRARY.
2. TO LEARN TO WORK WITH GRAPHIC CANVAS. DRAW SIMPLE SHAPES ON IT.
3. CREATE IMAGES AT A RANDOM LOCATION USING THE TKINTER LIBRARY.

TOOLS:
A COMPUTER WITH PYTHON AND THE TKINTER LIBRARY INSTALLED.
PYTHON SAMPLE TEXTBOOK
WORKSHEET WITH EXERCISES

INTRO: WE WILL SHOW HOW TO CREATE AND RUN THE FIRST PROGRAM, CREATE A GRAPHIC CANVAS ON WHICH WE WILL DRAW GRAPHIC SHAPES. WE'LL USE A VARIABLE, GENERATE RANDOM VALUES, AND DRAW IMAGES AT A RANDOM LOCATION USING THE TKINTER LIBRARY.

LESSON STRUCTURE: ENGAGEMENT (4 MINUTES) – DRAWING AN ELEMENTARY PICTURE IN CARTESIAN COORDINATES INTERVIEW WITH STUDENTS ABOUT THE COORDINATE SYSTEM IN THE TKINTER MODULE (TASK 1)
• RESEARCH (12 MINUTES) – RESEARCHING A NEW COMMAND (TASK 2 TO 4)
• PRESENTATION (15 MINUTES) – SUMMARY AND EXPLANATION OF KNOWLEDGE FROM THE SECTION RESEARCHING THE ISSUE OF CREATING PROGRAMS WITH A GRAPHICAL USER INTERFACE
• DEVELOPMENT (9 MINUTES) – INDEPENDENT PROGRAMMING OF MORE DEMANDING TASKS (TASKS 5 TO 6)
• ASSESSMENT (5 MINUTES) – SOLVING THE SELF-ASSESSMENT TEST, DISCUSSING THE ANSWERS.

A BRIEF OVERVIEW OF PYTHON PROGRAMMING (FOR BEGINNERS).
INSTALLING THE TKINTER LIBRARY (IF NOT INSTALLED).
PRESENTATION OF THE TKINTER LIBRARY.
EXPLANATION OF THE PRINCIPLE OF DRAWING ON CANVAS.
WORKSHEET FOR THE STUDENT
WE WILL PROCEED ACCORDING TO OUR ELECTRONIC TEXTBOOK PROGRAMMING IN PYTHON, WHICH IS INTENDED FOR SECONDARY SCHOOLS. YOU CAN FIND A SAMPLE TEXTBOOK AT:
[HTTP://WWW.PROGRAMUJEMEVPYTHONE.SK/UKAZKA.PDF](http://www.programujemevpythone.sk/ukazka.pdf) THE SAMPLE CONTAINS SIMPLE EXAMPLES OF DRAWING:
1. DRAWING BASIC SHAPES:
DRAWING A CIRCLE, RECTANGLE, SQUARE AND TRIANGLE USING DIFFERENT COLORS AND LINE THICKNESSES CODE EXAMPLE FOR EACH SHAPE EXPOSURE PHASE – EXPOSURE OF A NEW OBJECT
– I WILL BRIEFLY NOTE THE BASIC TERMS ON THE BOARD

3D logo



CNC STROJE

01/09/2024 30/04/2025

Š@SG

Srednja šola Slovenj Gradec in Muta

SOLSKI CENTER
SLOVENJ GRADEC



Digitálne materiály na vyučovanie v oblasti CNC strojov -
plány vyučovacích hodín v anglickom, slovenskom
slovinskom a maďarskom jazyku

Rozvoj kľúčových kompetencií
Svetový deň vedy pre mier a rozvoj
Vtáčie búdky



CNC STROJE

Vtáče búdky

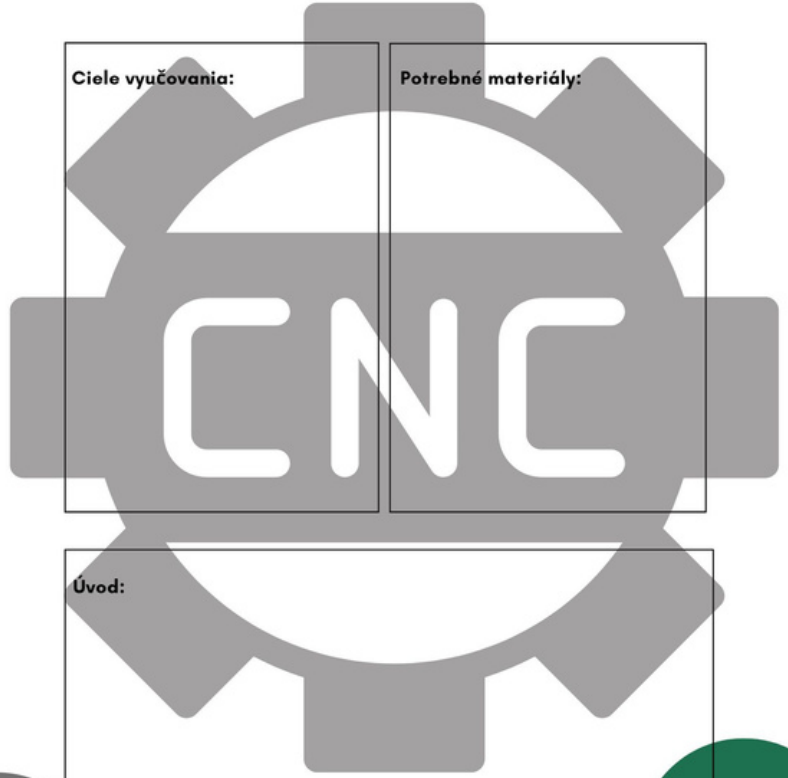


Aktivita stále prebieha -
na vzdelávacích
výstupoch pracujeme



Plán hodiny

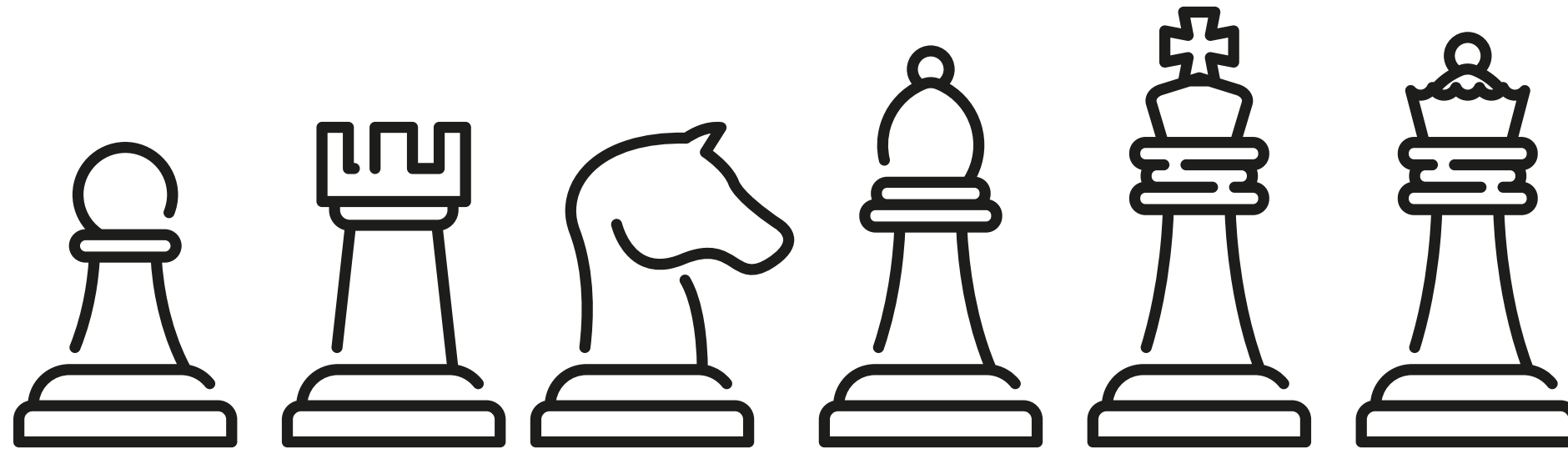
Predmet: CNC PROGRAMOVANIE	téma:
Ciele vyučovania:	Potrebné materiály:
Úvod:	



3D TLAČ

Plánované aktivity:

príprava vzdelávacích materiálov s využitím 3D tlače
šachové figúrky - návrh a tlač



odborné zručnosti
kľúčové kompetencie
kritické myslenie



PLÁNOVANIE ROZPOČTU

60 000 EUR

Príručka k modelu jednorazových platieb Kľúčová akcia 2
Partnerstvá pre spoluprácu VÝZVA 2023

Rozdelenie rozpočtu medzi partnerov.

Zabezpečenie financovania pre všetky projektové fázy.
Plánovanie nákladov na základe aktivít a potrieb partnerov.

Monitoring výdavkov (eur)

Sledovanie a kontrola rozpočtových položiek na miestnej úrovni.



VÝSLEDKY PROJEKTU

3D logo

webstránka, FB

príprava vzdelávacích materiálov - plány vyučovacích hodín

vtáče búdky

set šachových figuriek

rozvoj kľúčových kompetencií



OČAKÁVANÝ DOPAD A HODNOTENIE PROJEKTU

Výstupy projektu: kvalitatívne a kvantitatívne ukazovatele

Záujem o štúdium, sledovanosť sociálnych sietí

Spolupráca so zainteresovanými stranami

Certifikáty a europass

Zlepšené jazykové a digitálne kompetencie

Medzinárodná spolupráca a kultúrne porozumenie

Moderné technológie a interaktívne metódy

Podpora tímovej práce a komunitného zapojenia

Nové vzdelávacie materiály a pedagogické inovácie

Zvýšenie motivácie a otvorenosti ku globálnemu vzdelávaniu

Profesijný rast učiteľov



DISEMINÁCIA - online, offline

Školská webstránka

Projektová webstránka

Sociálne siete

Dni otvorených dverí

Erasmus dni

Triedne aktivity

Porady

Medzinárodné stretnutia



Co-funded by
the European Union



PROGRAMMING AND CODING IN VOCATIONAL EDUCATION

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Slovak Academic Association for International Cooperation (SAAIC). Neither the European Union nor SAAIC can be held responsible for them.



OBJECTIVE NR. 1 INTEGRATE INNOVATIVE METHODS AND STRATEGIES INTO REGULAR VOCATIONAL EDUCATION AND TRAINING

Provide students with relevant theoretical knowledge and practical training opportunities to boost their competence in:

- programming and coding.
- the use of CNC machines
- the use of 3D printing

Prepare lesson plans and project activities related to:

- programming and coding in vocational education and training
- the use of CNC machines in vocational education and training.
- the use of 3D printing in vocational education and training.

TOPICS ADDRESSED:

Information and communication technologies (ICT)
New learning and teaching methods and approaches
Science, technology, engineering and mathematics (STEM)

01. 01. 2024 – 31. 12. 2025

OBJECTIVE NR. 2 INCREASE THE LEVEL OF ATTRACTIVENESS OF VOCATIONAL EDUCATION AND TRAINING

Make science and technology more popular and understandable to public.

Increase the level of attractiveness and recognition of our schools

Organise open days and community events to promote vocational education and training.

- European Vocational Skills Week
- Hour of Code
- World Science Day for Peace and Development
- International Day of Women and Girls in Science

OBJECTIVE NR. 3 DEVELOPMENT OF KEY COMPETENCES

Organise skills competitions and promote professions by organising European Vocational Skills Week.

Simulate real life situations so that students could practise their skills and get ready for a labour market.

(organising events, designing products with the use of CNC machines, involvement in community events)

Get to know Slovenian, Slovak and Hungarian culture, way of life and educational system.

PRIORITIES:

VET: Contributing to innovation in vocational education and training
VET: Increasing attractiveness of VET

ACTIVITIES: 1. Programming and coding 2. CNC machines 3. 3D printing



TIPY A RADY

- Pravidelná komunikácia s partnermi: e-mail, Zoom, Teams
- Tím ľudí na miestnej úrovni pre koordináciu a implementáciu
- Spolupráca s miestnymi partnermi pre efektívne vykonávanie aktivít
- Dodržiavanie časového harmonogramu
- Plánovať časovú rezervu pre technické problémy a nepredvídané situácie
- Pri prekážkach hľadajte kreatívne riešenia a flexibilitu
- Priebežné hodnotenie postupu a výsledkov
- Flexibilita a schopnosť prispôbiť sa zmenám a novým okolnostiam
- Dôsledné dokumentovanie počas priebehu
- Dôraz na kvalitu výstupov a udržiateľnosť projektu po jeho ukončení
- Konzultácie s národnou agentúrou pre usmernenia a podporu





Financovaný
Európskou úniou

Ďakujem za pozornosť



Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a postoje sú názormi a vyhláseniami autora(-ov)
a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie
alebo Slovenskej akademickej asociácie pre medzinárodnú spoluprácu.
Európska únia ani organizácia udeľujúca grant za ne nepreberajú žiadnu zodpovednosť.



Kontakt



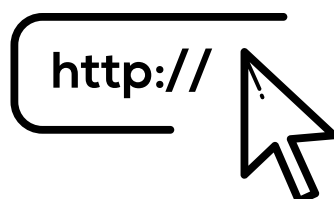
Kollárova 17, 078 01 Sečovce, Slovakia



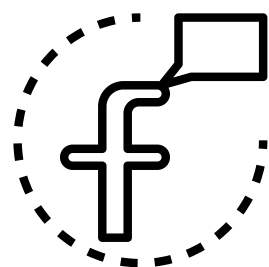
sekretariat@gdusecovce.sk



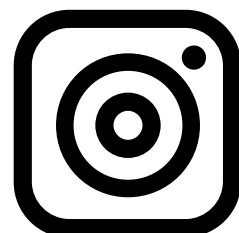
+421 566713801



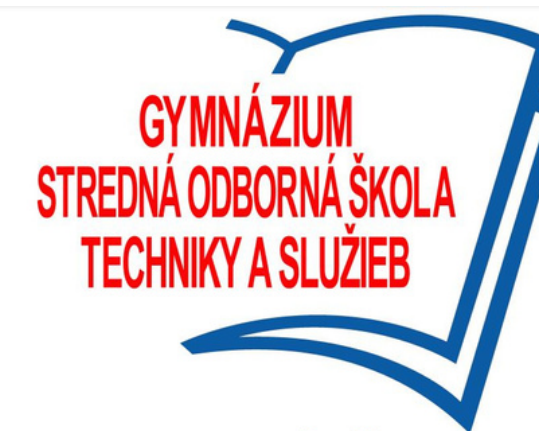
www.gdusecovce.edupage.org



<https://shorturl.at/6tzZw>



www.instagram.com/spojena_skola_secovce/



SPOJENÁ ŠKOLA
Kollárova 17 SEČOVCE

