

Kurzy programování i ve vaší škole!

Jsme Logiscool, mezinárodní škola programování pro děti a mládež, která působí v 30 zemích včetně České republiky. Pro výuku využíváme nejmodernější nástroje včetně naší unikátní výukové platformy Scoolcode a komunitního portálu. Naše učební osnovy byly certifikovány uznávanou akreditační společností EAF. Cílem výuky je přiblížit dětem online svět hrou a bezpečnou formou.



ÚVOD DO DIGITÁLNÍHO SVĚTA

Pro žáky 2.-4. třídy

V kurzu děti prozkoumají historii technologií, naučí se pracovat s počítačem a bezpečně se pohybovat na internetu. Vyzkouší si programování vlastních her, animací i 3D kreslení. Seznámí se se základy kyberbezpečnosti, šifrováním a tvorbou silných hesel a také budou kriticky přemýšlet o tom, co vidí online. Naučí se, jak fungují roboti. Celý kurz je postaven na hravém, praktickém učení, které rozvíjí logické myšlení, kreativitu a schopnost řešit problémy.



30 lekcí po
55 min/rok

ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ

Pro žáky od 3. třídy

I v době umělé inteligence je programování klíčem k pochopení a ovládnutí technologií. Děti se naučí ovládat postavy, měnit prostředí hry a používat cykly a podmínky. Vyzkouší si práci s proměnnými, logickými operátory a zapojí AI metody, jako je rozpoznávání obrazu či převod textu na řeč. Nechybí ani offline aktivity, kde se samy stanou „herci“ na scéně. Získají tak dovednosti, které jim umožní technologie nejen používat, ale i tvořit.



30 lekcí po
90 min/rok

UMĚLÁ INTELIGENCE A DIGITÁLNÍ TVORBA

Pro žáky od 3. třídy

Děti objeví, jak umělá inteligence pomáhá tvořit texty, obrázky, hudbu i animace. Naučí se základy generativní AI, tvorbu promptů a práci s multimodálními nástroji. Vyzkouší si pokročilé techniky úpravy obrázků a seznámí se s etickými otázkami AI. Postupně proniknou do digitální kresby, teorie barev, pixel artu i 3D tvorby. Vytvoří vlastní postavy a oživi je pomocí jednoduchého programování a AI.



30 lekcí po
55 min/rok

VÍCE
INFORMACÍ
NA DRUHÉ
STRANĚ

Učíme děti myslet, tvořit a uspět v digitální době

Nabízíme možnost vyzkoušet kurz na první lekci ZDARMA. Více informací naleznete na druhé straně tohoto letáku.

Best International Brand

logiscool Create.
Code.
Enjoy.

UKÁZKOVÁ LEKCE

První lekci si může vaše dítě **nezávazně vyzkoušet**. Pokud se rozhodnete po první lekci nepokračovat, stačí **registraci zrušit e-mailem nejpozději do 3 dnů** po ukázkové lekci. Po tomto datu vám bude vystavena faktura.

Kurzy probíhají přímo u vás ve škole a kapacita IT učeben je omezená, proto je **nutné dítě předem zaregistrovat do kurzu**.

VYZVEDÁVÁNÍ Z DRUŽINY

Děti je možné vyzvedávat, případně vracet do družiny, pokud to škola umožňuje. Tuto informaci je potřeba uvést při registraci do kurzu včetně přesného označení družiny.

ORGANIZACE KURZŮ

	Úvod do digitálního světa	Základy programování	Umělá inteligence a digitální tvorba
Věková kategorie	2. až 4. třída	od 3. třídy	od 3. třídy
Časová dotace	30 lekcí po 55 minutách	30 lekcí po 90 minutách	30 lekcí po 55 minutách
Den a čas kurzu	čtvrtek 14:00 - 14:55	středa 14:00 - 15:30	čtvrtek 15:05 - 16:00
První lekce	9. října 2025	8. října 2025	9. října 2025
Platba	3.150 Kč /pololetí	3.980 Kč /10 lekcí	3.150 Kč /pololetí
Fakturace	Kurzovné se platí ve dvou platbách za školní rok.	Kurzovné se platí ve třech platbách za školní rok.	Kurzovné se platí ve dvou platbách za školní rok.

JAK SE PŘIHLÁSIT?

- 1.** Vaše dítě **zaregistrujte do kurzu nejpozději do 28.9.2025**. Využijte odkaz přes QR kod výše, nebo přes náš web www.logiscool.com.
- 2.** Kurzy se konají v IT učebně ve vaší škole. Po registraci do kurzu vám pošleme přesné informace k organizaci kurzu na vaší škole.
- 3.** Registrujete se do kurzu na celý školní rok, na kurzovné vystavujeme faktury, které od nás obdržíte e-mailem. Frekvence plateb se u jednotlivých kurzů liší, viz výše. Detailní storno podmínky naleznete na našem webu.

VŠEOBECNÉ OBCHODNÍ PODMÍNKY

Všeobecné obchodní podmínky jsou k dispozici na webových stránkách příslušné školy a také v registračních bannerech. Prosíme o jejich pečlivé prostudování před odesláním registrace.

