

HACKNI VEDU: AI PRE UDRŽATEĽNÚ BUDÚCNOSŤ

S4SF Slovakia, prináša na slovenské stredné školy inovatívny vzdelávací koncept Youth@STEM4SF, úspešne testovaný od 2023 vo Švajčiarsku a iných krajinách. Tento program vznikol pod záštitou UNESCO Medzinárodnej dekády vied pre trvalo udržateľný rozvoj a prepája špičkovú vedu a technológie s reálnym životom a spoločenskými výzvami, ako životné prostredie, klimatické zmeny, energetická transformácia, zdravie atď. Tohtoročnou prioritou UNESCO, ale aj slovenského vzdelávacieho sektoru je AI vo vzdelávaní, a preto je slovenský pilotný projekt Youth@STEM4SF zameraný práve na rolu digitálnych technológií a umelej inteligencie (AI) pre trvalo udržateľné a zodpovedné riešenia spoločenských výziev.

SPÚŠŤAME PILOT V ŠKOLSKOM ROKU 2026/2027

Učíte technológie, vedu či informatiku na strednej škole, no občas bojujete s tým, ako študentov naozaj nadchnúť? Prinášame koncept, ktorý vám pomôže. Prepájame vašu školu priamo so špičkovými IT expertmi a vedcami z praxe. Projekt je po slovensky a je otvorený pre všetky ročníky stredných škôl.

AKO TO PREBIEHA? ŠTYRI KROKY

Spoločný online webinár

1  **16. OKTÓBER 2026**
 **ONLINE**

Pripojte celú vašu triedu na spoločný interaktívny webinár. Odborníci z CERNu a top slovenskí a medzinárodní experti ukážu, ako umelá inteligencia a moderné technológie menia svet.

Kreatívna hodina - project based learning

2  **16. OKTÓBER - 16. NOVEMBER 2026**
 **V TRIEDE**

Premeňte jednu klasickú hodinu na tvorivú dielňu. Bez zložitej prípravy pre vás. My pripravíme kompletný, prehľadný manuál (krok za krokom, vy len dohliadnete na triedu.)

Celodenný hackathon v Bratislave

3  **4. DECEMBER 2026**
 **ORANGE DIGITAL CENTER**

Zaslané študentské nápady vyhodnotíme a 5 najlepších tímov pozveme na exkluzívny celodenný inovačný workshop/ hackathon s top mentormi. Víťazný projekt bude ocenený nielen jeho realizáciou.

Edukatívna hra pre vašu školu

4  **ZAČIATOK ROKA 2027**
 **ONLINE**

Výherný prototyp hry experti dokončia a vaša škola získa modernú pomôcku na vyučovanie – výskumy ukazujú, že gamifikácia zvyšuje zapamätanie si učiva až o 45 % a výrazne rastie aj angažovanosť žiakov.

Všetky technologické náklady, mentoring, stravu a prenájmy plne hradíme vďaka našim generálnym partnerom



PRIHLÁSIŤ SA MÔŽETE UŽ DNES!



www.s4sf.sk



info@s4sf.sk