



## Формуляр 1.

Кандидатстване с нов проект за иновативно училище 2020 г.

### РАБОТЕН ДОКУМЕНТ

\*задължително за попълване поле

<b>1. Данни за училището</b>
<b>1.1. Код по АДМИН*</b>
<b>1.2. Наименование на училището*</b>
<b>1.3. Област*</b>
<b>1.4. Община*</b>
<b>1.5. Населено място*</b>
<b>1.6. Интернет страница на училището*</b>
<b>1.7. Връзка към страница на училището в социална мрежа (ако има)*</b>
<b>1.8. Вид на училище*</b>
<b>1.9. Има ли училището специален статут*</b>



<b>1.10. Вид финансиране*</b>															
<b>1.11. С какво предлаганата иновация ще допринесе за реализиране на Стратегията за развитие на училището?*</b> (до 800 знака)															
<b>1.12. Опишете накратко проектите, в които училището е участвало през последните 2 години (ако е приложимо, до 800 знака)</b>															
<b>2. Данни за контакт</b>															
<b>2.1. Име на директор*</b>															
<b>2.2. Електронна поща на директор*</b>															
<b>2.3. Лице за контакт*</b>															
<b>2.4. Електронна поща на лицето за контакт*</b>															
<b>2.5. Телефонен номер на лицето за контакт*</b>															
<b>3. Самооценка на състоянието на елементите на училищния живот. Отбележете по една категория за всеки ред, който се отнася за Вашето училище*</b>															
<table border="1"><thead><tr><th>Елементи на училищния живот:</th><th>Иновативни</th><th>Традиционни</th><th>Специфични</th></tr></thead><tbody><tr><td>1. Управление и организация на училището</td><td></td><td>да</td><td></td></tr><tr><td>2. Методи на преподаване</td><td></td><td>да</td><td></td></tr></tbody></table>				Елементи на училищния живот:	Иновативни	Традиционни	Специфични	1. Управление и организация на училището		да		2. Методи на преподаване		да	
Елементи на училищния живот:	Иновативни	Традиционни	Специфични												
1. Управление и организация на училището		да													
2. Методи на преподаване		да													



3. Учебна среда		да	
4. Учебно съдържание, учебни програми и учебни планове		да	

### 3.1. Опишете управлението и организацията на училището към настоящия момент\* (до 800 знака)

Структурата на управление на нашето училище е стандартна. Директорът взема основните решения, след проучване и съдействие от страна на заинтересованите страни.

Общественият съвет, който функционира към училище, се състои от активни и иновативно мислещи личности. Взаимоотношенията допринасят за увеличаването на ангажираността и представянето на учениците.

Екипът от учители е сплотен. По-опитните колеги спомагат на по-младите да намерят своето професионално място и самочувствие като учители.

### 3.2. Опишете преобладаващите към настоящия момент методи на преподаване\* (до 800 знака)

Освен традиционните начини за въвеждане, усвояване и затвърждаване на учебното съдържание, се използват следните методи – ситуационен, ролева игра, работа по проекти, мозъчна атака, обмяна на опит. Използваме мултимедия, за да представим по интересен начин учебния материал. Този подход е особено полезен при по-малките ученици, при които онагледяването е изключително важно. Включваме игрови подходи. Изброените начини се прилагат както към целия клас, така и са насочени към нуждите и спецификите на отделния ученик.

### 3.3 Опишете учебната среда\* (до 800 знака)

Стремим се да създадем съвременна позитивна учебна среда. Класните стаи са обновени, модерно оборудвани с компютър, мултимедия, интернет. Спортните площадки са добри. Средата и отношението на учителите дават възможност на всяко дете да участва в училищния живот според своите темперамент, качества и разбирания. Мултимедията, качествата на учителите и физическата обстановка в класните стаи подтикват децата към активно участие. Привлекли сме и родителите като активни партньори в училищния живот. Те участват в публични изяви, празници, срещи и споделят своите идеи. Надяваме се, че текущият проект, който предлагаме, ще спомогне в още по-голяма степен за подобряването на учебната среда и настроението при нас.

### Описание на иновацията

#### 4. Цел на иновацията. (Опишете конкретните предизвикателства, които ще реши училището чрез въвеждане на иновацията)\* (до 800 знака)

Един от проблемите е, че учениците отделят много внимание на дигиталните комуникации и виртуални игри. Целим да използваме тяхното желание за дигитална работа, като им предложим интерактивни образователни продукти в областта на компютърните технологии. Ще въведем



Обучения по визуално в интерактивна среда. То засилва желанието за учене, подобрява креативността и интереса. Така целим да подобрим и цялостните образователни резултати на включените в проекта ученици.

Иновацията цели да подобри и технологичните умения на екипа по проекта. Ще внедри интерактивна обучителна система по програмиране, която се адаптира индивидуално към всеки ученик. Тези новости подобряват технологичните и педагогически умения на екипа, и на нашата училищна среда.

**4.1. Име на проекта (С това име проектът ще бъде назоваван занапред и ще бъде включен в официалната документация на програмата.)\* (до 400 знака)**

Въвеждане на нов учебен предмет “Визуално програмиране” чрез Programam.com в ОУ .... , гр. ....

**4.2. Мотиви за предложената иновация\* (до 800 знака)**

1. Желаяем да включим иновативна дисциплина “Визуално програмиране”, за да подготвим по-добре нашите ученици за съвременния технологичен свят. Ще провокираме вродената им любознателност, като спомогнем за развитието на качества като креативност, логично и аналитично мислене. Тези придобити умения за учене са полезни за всички училищни дисциплини.

2. Ще ги мотивираме да продължат обучението си в нашето училище, което предлага иновативни средства за обучение.

3. Искане да внедрим иновативната обучителна система, защото тя е гъвкава и мотивираща. Провокира интереса на учениците, и ги стимулира за успех.

4. Нашият екип ще придобие престиж и уважение сред обществото, и училището ще се наложи като иновативен обучителен център в региона.

**4.3. Продължителност на проекта за иновативно училище\* избор от 1 до 4 години**

4 години

**4.4. Проектът, с който кандидатства сега продължава ли друг проект за иновативно училище?**

Проектът с който кандидатствате продължава ли вече изтекъл проект за иновативно училище, надгражда друг проект или е вдъхновен от проект на друго училище? Моля опишете. Полето е ограничено до 800 знака.

Опишете, ако продължава или надгражда друг

**4.5. Моля опишете различните иновации и как те са свързани помежду си (Попълва се в случаите, в които с този формуляр се подават повече от една иновации или ако училището вече е включено в списъка на иновативните училища и подава изцяло нов проект.)(до 800 знака)**

Нашият проект включва само една иновация.



## 5. Подробно описание на иновативния процес за периода на проекта.

5.1. Моля опишете в кои елементи е насочена Вашата иновация. Можете да изберете всички, за които се отнася\*

Елементи на училищния живот:	
- иновативни елементи по отношение на организацията и/или съдържанието на обучението;	да
- организиране по нов или усъвършенстван начин на управлението, обучението и образователната среда;	
- използване на нови методи на преподаване;	да
- разработване по нов начин на учебно съдържание, учебни планове и учебни програми.	

5.2. Опишете Вашата иновация. (Опишете конкретно иновативния продукт/иновативния процес/иновативната практика в съответствие с т.5.1.)\* (до 3500 знака) **3193 бр.**

1. Желая да въведем в училище нов учебен предмет "Визуално програмиране". В обхвата на нововъведението ще включим ..... ученици от 3-ти и 4-ти клас. Ще бъдат включени ... учители. Учебното съдържание има възможност да се надгражда в следващите класове.

Ще използваме система за обучение <https://www.programiram.com/>, която сама по себе си е иновативна и предлага:

- обучения под формата на образователни игри по визуално кодиране за по-малките ученици. Игрите тренират децата за придобиване на комплект от знания и умения в областта предимно на кодирането, но които допринасят за придобиване и на други видове компетентности.

- системата е адаптивна - адаптира се към индивидуалните особености на всеки учащ: според нивото на знания и умения на всеки, му предлага съответстващи упражнения и задачи. Това премахва стреса и раздразнението у учащите, както и повишава тяхното самочувствие.

Считаме, че новият предмет, който ще въведем, е иновативен, защото търсенето на пазара на труда за IT софтуерни разработчици многократно превишава предлагането. Предлаганото обучение в сферата на програмирането ще отключи интереса у учениците, и ще преодолее обществената нагласа, че програмирането е трудно.

2. Интерактивната и адаптираща се платформа за програмиране поражда у учениците и учителите ново мислене, сменя се обичайната социална и учебна среда с нова, по-непривична обстановка за обучение в непринудена атмосфера, в която учениците се чувстват свободни, и желаят да експериментират.



3. Новите методи за преподаване, които ще започнат да се ползват, са:

- Методът “учене чрез правене”, който навлиза все повече в училищните среди. Планираме да използваме онлайн платформата на [programgam.com](http://programgam.com). Методът “учене чрез правене” стимулира самостоятелност и творчеството.

- Система за повишаване мотивацията на учащите: системата предлага електронни баджове - могат да се споделят в социална мрежа, което насърчава учениците; лични рекорди, скоростен лост, сертификат.

В резултат, учителският екип натрупва опит и актуализирани педагогически компетентности. Учениците придобиват способност за анализ и обобщения, за вземане на правилни решения, за комуникация и контрол, съобразителност и адаптивност, поемане на риск и др. Това влияе позитивно върху нашето общество.

**5.3. Информация за професионалните компетентности и умения, квалификацията на педагогическите специалисти включени иновативния процес. (Опишете и броя на педагогическите специалисти, които ще участват в съответните години на иновацията):\* (до 800 знака)**

Тук опишете за учителите, които ще водят часовете.

Пряко участие в работата с учениците ще вземат .. преподавателя. Те притежават висше образование, и опит в работата по проекти #Твоят час, #Клуб по интереси.

1. *Име на учителя*, Висше образование, *Начален учител*. Опит по “Твоят час” като ръководител на група по ....

Веселина Ангелова, Магистър, “Начален учител”. Опит по “Твоят час” като ръководител на група по ...

**5.4. Брой педагогически специалисти, които пряко ще участват в дейностите по проекта**

2 или 3 - или колкото ще са учителите, които ще водят часовете

**5.5. Информация за учениците, включени в иновацията. (Опишете в кои класове са обхванати учениците за съответните години)\* (до 800 знака)**

Всяка година в проекта ще участват две иновативни паралелки. Всяка година са включени децата от 3 и 4 клас, като третокласниците продължават своето обучение и в 4 клас.

Първата година ще са включени само децата от 3 клас, а втората година: те ще продължат + ще се включи следващият випуск третокласници.

**5.6. Брой ученици, които пряко ще участват в дейностите по проекта**

Очакваме в края на проекта с иновативния продукт да са работили около ..... ученици.

**6. Индикатори за измерване на постиженията на иновацията. План за изпълнение на иновацията по учебни години.**



### 6.1. Индикатори за измерване на постиженията на иновацията

Индикатор	Приложим ли е за настоящия проект (избира се)
Брой (%) извинени и неизвинени отсъствия спрямо изминалата учебна година на учениците, участващи в иновативния процес.	-
Образователни резултати на учениците, обхванати в иновативния процес спрямо миналата учебна година/предучилищна подготовка (текущи оценки, срочни и годишни оценки, успех от НВО, успех от ДЗИ). Резултатите могат да включват и брой ученици, сертифицирали компетентности във външни за училището организации или друго).	да
Участия, награди, изяви от вътрешноучилищни, общински/ регионални/национални състезания/олимпиади/конкурси/изложби след въвеждане на иновацията на учениците, обхванати в иновационния процес (съпоставка с изминала учебна година или друго).	да
Брой реинтегрирани ученици в училището (в училищната система) след въвеждане на иновативния процес (съпоставка с изминалата учебна година или друго)	-
Създадени и работещи по отношение на реализацията на иновацията или иновативния процес професионални екипи от педагогически и непедagogически специалисти в училището с различни специалности, сфери на компетентност и минал опит (вкл. и с външни лица и организации).	да
Наличие на създадена и работеща училищна система или елементи от нея за самооценка на иновативната дейност (може да се установява чрез документация, данни, вкл. електронни, или по друг начин)	да
Удовлетвореност на родители, учители, ръководство на училището и ученици (може да се установява чрез разговори, анкети, дискуссионни форуми, мониторинг на форуми в електронни платформи и др., вкл. с представители на Обществения съвет и на Училищното настоятелство).	да
Повишаване на авторитета на училището – увеличен брой ученици в училището и/или увеличен брой желаещи да постъпят за обучение в училището и/или увеличен брой ученици за включване в стартиралите иновативни процеси	да



Брой обучени педагогически и непедагогически специалисти от училището за работа за реализиране на иновативния процес (преди и по време на иновационния процес)	да
Публичност, прозрачност и ефективни връзки със заинтересованите страни за иновативната дейност.	да
Степен на готовност на ръководството на училището да организира, координира и участва по най-ефективен начин в иновативните процеси в училището, да подкрепя и мотивира педагогическия и непедагогически персонал, родителите и др. за участие. (може да се установи чрез разговори, анкети, документация, вкл. и в електронен вариант)	да
Създадено ефективно сътрудничество с родителите на учениците, обхванати в иновационния процес, както и с др. заинтересовани страни	да
Създадено ефективно сътрудничество с външни организации или физически лица за развитие на иновативния процес (от страната и от чужбина)	да
Създадено ефективно сътрудничество с други училища за споделяне на добри практики	да

**6.2. Моля посочете стъпките на напредъка с включени индикатори за изпълнение през първата учебна година (2020/2021)\* (до 800 знака)**

1. Успешно внедряване в учебния процес на интерактивна обучителна платформа от външна организация. Включени участници в проекта: 2 паралелки, 1 час/седмично
2. Провеждане на обучение чрез използване на интерактивна обучителна платформа programiram.com - работа в клас;
3. Учениците да постигат успех при самостоятелна работа с платформата - задаване на домашна работа. Минимум 80% от участниците да придобият електронна значка, или системен сертификат за постижение.
4. Учителите /и родителите/ следят техния прогрес през платформата;
5. Всеки ученик участва с идеи, или в пряко разработване на личен проект, или портфолио;

**6.3. Моля посочете стъпките на напредъка с включени индикатори за изпълнение през втората учебна година (2021/2022), ако е приложимо. (до 800 знака)**

1. 1 паралелка продължава участието си по проекта, и се включва една нова паралелка от 3 клас. Провеждане на обучение чрез използване на интерактивна обучителна платформа programiram.com -





работа в клас;

2.Учениците да постигат успех при самостоятелна работа с платформата - задаване на домашна работа. Минимум 80% от участниците да придобият електронна значка, или системен сертификат за постижение.

3.Учителите /и родителите/ следят техния прогрес през платформата;

4.Всеки ученик участва с идеи, или в пряко разработване на личен проект, или портфолио;

#### **6.4. Моля посочете стъпките на напредъка с включени индикатори за изпълнение през третата учебна година (2022/2023), ако е приложимо.**

- **1 паралелка** продължава участието си по проекта, и се включва **една** нова паралелка от 3 клас. Всеки участник печели по поне 3 електронни значки през учебната година.Участниците се чувстват подготвени за изучаване на дисциплината “Основи на програмирането”. Учениците от 4ти клас разработват проект или портфолио.

Подобрен е капацитетът на педагогическия и административния състав за работа по проекти. Реализирани са ефективно сътрудничество с външна организация за развитие на иновативния процес. Учениците се чувстват удовлетворени от участието си по проекта.

#### **6.5. Моля посочете стъпките на напредъка с включени индикатори за изпълнение през четвъртата учебна година (2023/2024), ако е приложимо. (До 800 знака)**

В последната година от своето обучение учениците в 4 клас ще работят по ученически проект, което ще затвърди тяхните знания и умения. Третокласниците, които ще са за първи път по проекта, ще получат умения за работа с компютър, творческо и логично мислене, боравене с блокчета за Програмирам. Педагогическите специалисти ще подобрят своите умения за работа в интерактивна среда.

### **7. Очаквани резултати от иновативния процес**

#### **7.1. Резултати за педагогическия персонал по години\* (до 800 знака)**

В края на проекта Учителите ще са повишили своята професионална квалификация, компетенции и мотивация:

- \*Ще са преминали обучение за работа с интерактивна и адаптивна обучителна платформа - и ще са придобили квалификационни кредити;
- \* Ще са работили на практика с модерна адаптивна система с вграден изкуствен интелект.
- \* Ще могат да мултиплицират своите умения, чрез включване на ученици и от други класове;
- \* Ще са участвали в образователен проект с иновативна насоченост, и ще повишат своите умения за ръководене на проект.
- \*Преодоляна е съпротивата срещу иновацията.
- \*Включване на родители и външна организация.
- \*Коригиращи мерки при необходимост(промяна на целевата група или екипа).
- \*Споделяне на опит в електронната платформа и в сайта на училището.



## 7.2. Резултати за учениците по години\* (до 800 знака)

В класните стаи ще се виждат по-щастливи ученици, мотивирани и доволни - че са включени в ИТ проект. Придобитите умения за мислене са необходимо условие за успешно обучение по всеки друг предмет.

Участия в публични изяви всяка година повишават самочувствието и настроението. Учениците Придобиват умения за:

През 1-ва година от своето участие: работа във визуална среда, и работа с компютър. Развива се аналитично мислене; Решава стандартни и нестандартни задачи, като използва компютър.

През 2ра година от своето участие: Развива творческо и логично мислене, борави с блокчета за Програмирам. Разработване и представяне на собствен проект, който реализира с инструментите на Програмирането.

## 7.3. Резултати за други заинтересовани страни по години, ако е приложимо (до 800 знака)

### РОДИТЕЛИ

Децата им да придобият иновативни дигитални умения в училище, без нужда от платени кръжоци или школи. Възможност за равен старт на децата им като на тези в развитите държави, където на места обучението по програмиране е от първи клас.

### ОБЩЕСТВЕННОСТ

От българското училище да излизат кадри по най-търсените и с добавена стойност професии

Запълване на огромната нужда от специалисти в ИТ бранша

Възможност в страната ни да се развие ИТ бранша с огромна добавена стойност, и да станем водещи в региона и в света.

### УЧИЛИЩЕ:

повишава престижа си в обществото

Подобрява ангажираността към учебния процес

привлича ученици, които искат да се обучават в нови технологии

Увеличение на уважението на учениците към училището и възприятието им, че то действително може да им даде бъдеще.

## 8. Моля опишете съответствието на иновацията, която предлагате, с принципите и целите на националните и европейски образователни приоритети, както и със заложените цели в проекта (до 800 знака)

Проектът развива у участващите следните компетентностите, приоритетни за Европейската референтна рамка:

Акцентира се на: Дигитална компетентност (ИКТ); Умения за учене; Общуване на чужди езици;



Математическа компетентност и основни компетентности в природните науки и технологиите;  
Развитие на творческите умения.

Проектът съответства на следните Национални образователни приоритети и цели:

- Подобряване на качеството на образованието;
- Въвеждане на система за продължаваща квалификация и кариерно развитие на педагогическите специалисти;

Осигуряване на необходимите ресурси и материална база

Нашият проект се асоциира по естествен начин и с проектите: Образование за утрешния ден, Подкрепа за успех.

### **9. Опишете възможността за разширяване обхвата на иновативния процес\* (до 800 знака)**

Въведената иновация - а именно, използването на адаптивна обучителна електронна система, може да се приложи и за:

1. Други ученици: Могат да бъдат включени и участници от други класове, по програмиране (**начинаещи, средно напреднали, напреднали**). Могат да се използват готови учебни материали от системата на Programiram.com. Те са разработени на български език, и са съобразени с възрастта на учениците.
2. Други дисциплини: Обучението може да бъде интегрирано и в други предмети като: Визуално програмиране, Уеб програмиране, IT математика, математическо моделиране и други.
3. Характерът на проекта позволява и на други колеги учители да се включат към екипа: ако се въведе иновация за различна дисциплина, или за различен клас ученици.

### **10. Опишете възможността за мултиплициране на училищния опит и добрите практики\* (до 800 знака)**

Каналите, които ще ползваме за Мултиплициране на ефекта:

\*Споделяне в социалните мрежи и на сайта на училището: постиженията на нашите ученици, и придобитите умения на нашите учители.

\*Организиране на работни срещи с цел обмяна на опит;

\*Натрупаният опит от проекта можем да използваме отново, за улеснено внедряване на иновации в обучението и по други предмети.

\*Учителите ще придобият богат практически опит и компетентности, благодарение на които лесно можем да включим и ученици от други класове в нашето училище.

### **11. Информация за съответствие с изискванията в ДОС за организацията на дейностите в училищното образование, за общообразователната подготовка и за учебния план. Съответстват ли предлаганите промени в иновативния план с изискванията на стандартите, отнасящи се за иновативните училища? Ако е необходимо, посочете линк, където може да се сравнят предлаганите промени и изискванията на стандартите (до 800 знака)**

*(Училищните проекти за иновации, които се отнасят до разработване по нов начин на учебни планове или учебни програми, могат да бъдат само за учениците, които ще бъдат I - X клас през учебната*



2019/2020 година).

**11.1. Информация за съответствие с изискванията в ДОС за организацията на дейностите в училищното образование (до 800 знака)\***

Предложената от нас иновация отговаря на НАРЕДБА № 10/01.09.2016 г. за организация на дейностите в училищното образование. Предвиждаме иновативните паралелки от 3 и 4 клас, през всяка от годините, да има по 1 час седмично предмета “Основи на програмирането”.  
Броят часове е съобразен с изискванията на Наредбата за допустим брой допълнителни часове. Този час е един от часовете за факултативна подготовка на класа, от Раздел “В” - ФУЧ.

**11.2. Информация за съответствие с изискванията в ДОС за общообразователната подготовка\* (до 800 знака)**

*(Съответстват ли предлаганите промени в иновативния план с изискванията на стандарта отнасящи се за иновативните училища. Ако е необходимо посочете връзка (link), където може да се сравнят предлаганите промени и изискванията на стандарта.)*

Предложената от нас иновация съответства напълно с ДОС и НАРЕДБА №5/30.11.2015 г. за общообразователната подготовка:  
-Учебните програми съответстват на изискванията за Съдържание и Структура за нов допълнителен учебен предмет(съдържание, кратко представяне, раздели, препоръчително процентно разпределение, специфични методи и форми за оценяване, дейности за придобиване на ключовите компетентности, междупредметни връзки, очаквани резултати, конкретизират компетентностите и др.).Покриват критерия за утвърждаване, а именно - от Директора на Училището  
-Отговарят на Чл. 5. (2) и (3) за нов допълнителен общообразователен предмет  
-Не противоречат на заложеното в приложения №5 и 6: информатика и информационни технологии (приложение № 6). Покриват и останалите изисквания  
Предложената от нас иновация отговаря на НАРЕДБА № 10/01.09.2016 г. за организация на дейностите в училищното образование.

**11.3. Информация за съответствие с изискванията в ДОС за учебния план \* (до 800 знака)**  
*(Съответстват ли предлаганите промени в иновативния план с изискванията на стандарта отнасящи се за иновативните училища. Ако е необходимо посочете връзка (link), където може да се сравнят предлаганите промени и изискванията на стандарта.)*

Предложената от нас иновация съответства напълно с ДОС и НАРЕДБА №5/30.11.2015 г. за общообразователната подготовка  
-Учебните програми съответстват на изискванията за Съдържание и Структура за нов допълнителен учебен предмет(съдържание, кратко представяне, раздели, препоръчително процентно разпределение, специфични методи и форми за оценяване, дейности за придобиване на ключовите компетентности,



междупредметни връзки, очаквани резултати, конкретизират компетентностите и др.). Покриват критерия за утвърждаване, а именно - от Директора на Училището  
-Отговарят на Чл. 5. (2) и (3) за нов допълнителен общообразователен предмет  
-Не противоречат на заложеното в приложения №5 и 6: информатика и информационни технологии (приложение № 6). Покриват и останалите изисквания.

## **12. Информация и доказателства, свързани с ефективната приложимост на предложената иновация\* (до 800 знака)**

*(Тук могат да бъдат добавени връзки към външни източници, видео, документи, сайтове и други. При поставяне на връзки, направете ги видими и проверете дали се отварят коректно. Хипервръзки вградени в текст няма да могат да се пренесат във формуляра.)*

1. Препоръка от Елена Маринова, член на УС на БАИТ: Обученията по визуално програмиране да стартират още от детските градини. <http://bnr.bg/radiobulgaria/post/100483886/programirane-oshte-ot-detskata-gradina>

2. Според Европейската Рамка за Дигитална Компетентност на Преподавателите - от 2017 г, преподавателите по ИТ трябва да придобият знания, включително използване на интерактивно съдържание в час. Да притежават компетенции като: Developing digital content, Programming, Copyright and licenses. С проекта ще помогнем на нашия ИТ екип да е модерен и да отговаря на евр. стандарти. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>

3. <https://code.org/> Тук над 1,800,000 българи са подкрепили инициативата, че Всеки ученик в училище трябва да има възможност да учи компютърни науки. Институцията представя множество данни за нуждата за обучение по кодиране от най-ранна възраст.

## **Придружаващи документи**

*Придружаващите документи се подават само чрез връзка (link) за сваляне. Документите трябва да бъдат достъпни за преглед и сваляне без да е необходимо влизане в профил, парола и т.н.*

**13. Събрани декларации от родителите:** Изтегли декларация от родител: <https://goo.gl/mMhr6a>  
*(Ако не се отнася до Вашия проект запишете причината в полето ДРУГО (Other). Не се отнася, ако учениците обхванати от иновацията предстои да бъдат в I, V или VIII клас през учебната 2019/2020 г. В такъв случай Общественият съвет декларира съгласие за подаване на иновацията.)*

**13.1. Решение на Обществения съвет – Общественият съвет декларира съгласие за участие на учениците, които ще бъдат приети в I, V или в VIII клас през учебната 2019/2020 година ((за всички други класове е необходима декларация за съгласие от родител). Моля поставете връзка (линк) към сканирания документ. Документът трябва да се отваря без да е нужно влизане в профил.**

**13.2. Решение на Педагогическия съвет - Моля сложете връзка към сканиран документ. Документът трябва да се отваря без да е нужно влизане в профил.**

**13.3. Нови учебни планове и програми, ако е приложимо**



*(Училищните проекти за иновации, които се отнасят до разработването по нов начин на учебни планове или учебни програми могат да бъдат само за учениците, които ще бъдат в I - X клас през учебната 2019/2020 година). Моля сложете връзка към документ във формат, удобен за преглед от комисията (таблица, текстов документ, PDF, презентация или друг). Документът трябва да се отваря без да е нужно влизане в профил. Ако документите са повече от един - моля архивирайте ги и сложете връзка към архива.)*

#### **14. Ресурсна обезпеченост на иновацията.\* (до 800 знака)**

##### **14.1. Връзка към таблица/бюджет към т.14 - ресурсна обезпеченост (НЕ е задължително)**

Разполагаме с необходимите ресурси, за да реализираме успешно проекта: 1. съвременна материална база-зала с компютри и мултимедия. Самостоятелно работно място за всеки ученик, и за учителя. 2. Екип: Преподавателите ни са с висше образование по специалността, и с опит в работата по ИТ проекти. Опитен административен персонал за обслужване на документацията. 3. Подкрепяща среда - желание на ученици и родители за успешно участие по проекта.

Финансови ресурси: Към момента цената на абонамент за 1 година на ученик е: 40 лв/на ученик/на година. Обучението за придобиване на квалификационни кредити е с цена от 100 лв/учител. Можем да ги заплатим от бюджета на Училището, или от училищното настоятелство, или ако проектът финансира дейността, от бюджета на проекта.