



”НЕТСЕЛС.БГ” ООД

www.Obrazovanieto.info, akursove123@abv.bg

tel.: 0897 948 215, 02/437 38 85

ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА И ГРАФИК ЗА РАБОТА НА ГРУПА

“Клуб IT нинджа - бял колан - Ключови дигитални умения за ученици ”

По проект “Образование за утрешния ден”

<https://obrazovanieto.info/den/>

I. Цели:

Целта на обучението е участниците да придобият специфични IT умения, като преминават образователни игри от платформата <https://matematika.programiram.com/>. Да придобият дигитални компетенции, в съответствие с Европейската Дигитална Рамка, за ниво “Основно ниво на владеене”. Чрез участието си, учениците ще придобият базови ключови дигитални умения за работа в онлайн среда. Включително: търсене и сортиране на информация, създаване на дигитално съдържание, онлайн и информационна сигурност, решаване на някои базови технически проблеми, и други.

II. Очаквани резултати:



Програмата е разработена в съответствие със знанията и уменията на учениците така, че да изградят у тях първоначални знания и умения за:

- Търсене на информация онлайн, използвайки търсачката, изтегляне и съхраняване на файлове, редакция на съдържание.
- Наличието на социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество, също така могат да редактират съдържание, създадено от други хора.
- Знаят, че дигиталните инструменти биха могли да помогнат при решаването на проблеми. Също така са наясно, че те имат своите ограничения.
- Знае, че не трябва да разкрива лична информация в онлайн пространството .
- Придобива умения за работа с компютър, разрешаване на рутинни проблеми, взаимодействие чрез технологии.
- Осъзнаване проблемите, свързани със защита на здравето си при използването на компютърна и комуникационна техника
- Разработване малък индивидуален проект
- Участие в разработката на групов проект
- Повишава своето логическо и креативно мислене, решава рутинни и логически задачи



III. Разпределение на съдържанието

| № по ред | Тема/Ядро на учебното съдържание | Какво ще направим и научим в този час | Дата на провеждане | Място на провеждане | Брой часове | Начален час |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------|-------------|-------------|
| Тема 1: Придобиване на ИТ умения | | | | | | |
| 1. | Запознаване с ИТ платформата https://matematika.programiram.com/ | Въвеждане на потребителско име и парола от всеки ученик. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 2. | Запознаване с герой Панда | Ориентиране в прозореца на програмата. Работа с блокчета: провлачване и преместване. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 3. | ИТ Пандата решава математически задачи | Придобиване на ключови дигитални умения: събиране на храна и скъпоценности. | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|----|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 4. | Внимавай, Пандата не плува | Търсене на съобразителни решения, за да защити героя от удавяне. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 5. | Запознай се с другия герой, Лъва | Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа) | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 6. | С какво се храни Лъвът? | Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа) | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 7. | Лъвът събира съкровища | Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа) | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 8. | Решаване на логически предизвикателства с компютър | Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа) | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 9. | Решава задачи с хитринки. | Откриване на грешки в предварително зададен код. | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 10. | Да решим веселите задачи! | Ученикът ще се научи да използва нови блокчета, с различно предназначение. Развиване на съобразителност. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 11. | Предизвикателства с рубини | Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 12. | Събери рубините | Ученикът ще се научи да използва нови блокчета, с различно предназначение. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 13. | Работа с кутии | Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 14. | Дръпни кутията | Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 15. | Бутни кутията | Развиване на логическата мисъл на учениците | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 16. | IT Предизвикателства | Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 17. | Работа в екип | Решава поставен проблем, като работи с повече от един герои. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 18. | Внимавай с гъбата | Заобикаля "враждебни" обекти | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 19. | Пази героя | Осъзнава, че животът и здравето на Героя са по-важни от скъпоценностите. | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| Тема 2: Грамотност за данни и информация | | | | | | |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 20. | Основни познания за компютъра. | Запознаване с клавиатурата. Старт меню. Смяна на езика (бг с eng). Старт меню. Практическа задача. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 21. | Създаване на лична папка на компютъра. | Базови инструкции. Създаване на папка и преименуване. Възможност за преместване, изтриване и съхранение на папки. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 22. | Съхраняване на файл в компютъра. | Видове файлове - текстови, аудио, видео, изображения. Създава и съхранява файл в личната си папка. Практическа задача. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 23. | Запознаване с търсеща машина Google Search | Запознаване с популярен браузър: Google Chrome. Как изглежда иконата на браузъра? Поле за търсене на информация Google Търсене. Бутон за генериране на резултат. Практическа задача. | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 24. | Съхраняване на файлове. Запазване на сайт в Браузер. | Запазва изображение, или видео файл, в своята папка. Забожда таб в браузер (pin). Добавя страница в "Любими" (Bookmark). Практическа задача. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 25. | Грамотност за данни и информация | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 3: Създаване на дигитално съдържание | | | | | | |
| 26. | Създаване на просто цифрово съдържание чрез използване на дигитален инструмент. | Работа по малък творчески проект. Създава авторски проект по съхранените в личната си папка материали. Дигитализира готовия проект (Снимка с телефон) и я записва в папката си. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 27. | Онлайн общуване през е-поща, чат или форум. | Запознаване с различните канали за информация. Форумът като канал за онлайн комуникация. Добавяне на коментари. Споделяне на файл онлайн. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 28. | Споделяне на файлове и съдържание с | Изпращане на лично съобщение през чат-опцията на платформата. | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| | помощта на форум. | | | | | |
| 29. | Какво е "Блог"? | Какво е "блог"? Запознаване с понятието. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 30. | Споделяне на файлове и съдържаниев блог. | Създава личен блог-пост в платформата. Коментира постове на останалите участници в групата. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 31. | Създаване на дигитално съдържание | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 4: Придобиване на ИТ умения, част 2 | | | | | | |
| 32. | ИТ Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в ИТ платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 33. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 34. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 35. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 36. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 37. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------|---|--|
| 38. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 39. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 5: Комуникация и сътрудничество | | | | | | |
| 40. | Социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество. | Запознаване с популярни социални мрежи. Какво представляват? Как се намират? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 41. | Социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество. | С какво могат да ми помогнат? Могат ли да ми попречат с нещо? | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 42. | Социални мрежи за видео споделяне | Запознаване с YouTube. Как се търси видео информация? Как се споделя информация и видео клипове? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 43. | Социални мрежи за видео споделяне | Запознаване със социалната мрежа за видео споделяне https://www.vbox7.com/ Как се работи със сайта? Как се споделя информация? Практическа задача | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 44. | Правила за комуникация при използване на дигитални инструменти | Какво е Нетикет? Видео урок. Дискусия. Практическа задача: сподели във форума кое е най-важното правило, което запомни от урока? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 45. | Правила за онлайн комуникация: етика и безопасност | Разбира, че не трябва да се държи неуважително, грубо или обидно онлайн. Не трябва да качва заразени файлове. Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 46. | Използване на цифрови технологии за взаимодействие с услуги (Поръчка на храна Лекарска помощ, поръчка на храна) | Как да си поръчаме храна за вкъщи? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 47. | Използване на цифрови технологии за взаимодействие с услуги | Как да си запазим час за лекар. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 48. | Комуникация и сътрудничество | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |

Тема 6: Информационна сигурност



| | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 49. | Социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество. | Запознаване с популярни социални мрежи. Какво представляват? Как се намират? С какво могат да ми помогнат? Могат ли да ми попречат с нещо? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 50. | Защита на удостоверенията (потребителско име и парола) | Как да съхраняваме своите потребителски имена и пароли? Как да настроим акаунтите си (потребителско име, снимка, парола). Видео, практическа задача, дискусия. | | В компютърната зала в училище | | |
| 51. | Защита на личните данни онлайн. | Правила за разкриване на лична информация онлайн. Решаване на практическа задача. Дискусия по темата. Правилно ли е да качвам общи снимки онлайн? | | В компютърната зала в училище | | |
| 52. | Защита на устройствата: Използване на антивирусна програма на моя компютър | Какво е вирус? Защо е необходимо да защитя компютъра си от вируси? Имам ли антивирусна програма, инсталирана на компютъра? Как работи тя? Активна ли е? | | В компютърната зала в училище | | |
| 53. | Защита на устройствата с | Защо ми е необходима защита? Парола на компютъра. Парола на мобилните | | В компютърната | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| | парола | ми устройства. Дискусия и практическа задача. | | зала в училище | | |
| 54. | Какво е дигитална идентичност? | Какво е дигитална идентичност? Какво е "Цифров отпечатък" Аз имам ли такива? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 55. | Настройки на софтуер и приложения (Компютър). | Проверка/промяна на настройки по подразбиране: език на компютъра, проверка на свързаност с интернет, проверка за свободно място, работа с кошчето и други. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 56. | Настройки на софтуер и приложения (смарт телефон, мобилни приложения). | Мобилни данни, Wi-fi, локация, фенерче, иконки, приложения. Работа с мобилни приложения (Вайбър, Скайп). | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 57. | Грижа за здравето. Опазване на околната среда при работа с компютър. | Дискусия: начини да се защитим от вредното влияние на компютъра. Как да опазим околната среда при работа с компютър? | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 58. | Личната информация в онлайн пространството | Научава до каква степен да разкрива своята лична информация. Намира бутон за търсене на помощ в конкретна онлайн платформа. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 59. | Информационна сигурност | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема: Решаване на проблеми | | | | | | |
| 60. | Решаване на рутинни проблеми | Затваряне на програма или прозорец, когато е "замръзнал". Какво е програма за онлайн комуникация "Скайп"? Как се инсталира? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 61. | Решаване на технически проблем. | Какво е Вайбър? Как се инсталира и използва? | | | | |



| | | | | | | |
|-----|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------|---|--|
| 62. | Решаване на рутинни проблеми | Кога е необходимо да рестартираме своя компютър/телефон? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 63. | Как да намеря помощ при технически проблем? | Мога ли да си помогна сам? 1. Изясняване на проблема 2. търсене на решение от моя учител, или в Google. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 64. | Как да намеря помощ при технически проблем? | Намиране на помощ от дистанция: Какво представлява TeamViewer? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 65. | Решаване на проблеми | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 66. | IT Предизвикателства | Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата | | В компютърната зала в училище | 1 | |



"НЕТСЕЛС.БГ" ООД

www.Obrazovaniето.info,

akursove123@abv.bg

tel.: 0897 948 215, 02/437 38 85

| | | | | | | |
|--------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------|---|--|
| 67. | IT Предизвикателства | Работа в платформата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 68. | IT Предизвикателства | Работа в платформата | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 69. | Какво научихме до тук? | Кое ми беше най-интересно и най-полезно? Онлайн и офлайн дискусия | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 70. | Преговор на материала | Дискусия. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Общо: | | | | | | |



"НЕТСЕЛС.БГ" ООД

www.Obrazovaniето.info,

akursove123@abv.bg

tel.: 0897 948 215, 02/437 38 85

Ръководител

Директор: