



## ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА И ГРАФИК ЗА РАБОТА НА ГРУПА

“Клуб IT нинджа - жълт колан - Самостоятелно ниво на владеење дигитални умения”

По проект “Образование за утрешния ден”

### I. Цели:

Целта на обучението е учениците да придобият дигитални компетенции, в съответствие с Европейската Дигитална Рамка, за ниво “самостоятелно ниво на владеење на дигитални умения”.

### II. Очаквани резултати:

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

- Работа с различни търсачки за намиране на информация и сравняване на намерената информация.
- Класифицират информацията по методичен начин, с помощта на файлове и папки, за да мога да я намират по-лесно
- Използване на инструменти за сътрудничество (споделени документи/файлове които някой друг е създал)
- Представяне или споделяне на знания с други онлайн потребители (инструменти за социални мрежи или в онлайн общности)
- Създаване на сложно цифрово съдържание в различни формати с помощта на уеб редактор за създаване на страници (текст, таблица, изображение, аудио файлове)
- Инсталиране на програма за сигурност на устройството/та които имат достъп до Интернет (антивирусна програма, защитна стена и др.). Използва и актуализира тези програми редовно.

- Осъзнава проблемите, свързани със защита на здравето си при използването на компютърна и комуникационна техника
- Разбират положителното и отрицателното въздействие на технологиите върху околната среда
- Разбират рисковете за здравето, свързани с употребата на цифровите технологии (например ергономичността, риск от пристрастяване).

### 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
<b>Тема 1 : Придобиване на IT умения</b>						
1.	<b>Въведение във визуалното програмиране. Запознаване с интерфейса на средата.</b>	Познава работното поле на конкретна визуална среда. Знае къде се намират допълнителните блокчета за визуално програмиране Знае как да добавя, изтрива, дублира блокче Ориентира се в цялостния прозорец на средата стартира, използва и приключва работа със средата за визуално програмиране, ориентира се със системата за изпращане на съобщения и		В компютърната зала в училище	1	

		комункации осъществява диалог със системата и останалите ѝ потребители, като използва елементите на потребителския интерфейс				
2.	<b>Задвижване героите с блокчета, по предварително посочен маршрут</b>	Подрежда блокчета за движение на героите: напред, обръщане Работи с предоставените в интерфейса блокове, като ги подрежда в нужната последователност		В компютърната зала в училище	1	
3.	<b>Активиране на повече от един герой в средата за визуално програмиране</b>	Използва правилните блокове, за активиране на второстепенен герой.		В компютърната зала в училище	1	
4.	<b>Работа с познати блокове</b>	Подрежда познатите блокове, за решаване на нестандартни задачи/условия		В компютърната зала в училище	1	
5.	<b>Работа с познати блокове</b>	Разбира, че задачите могат да имат повече от едно вярно решение. Търсене на решение с най-кратък код		В компютърната зала в училище	1	
6.	<b>Построява цикъл за повторно изпълнение на код</b>	Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането Разбира необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на		В компютърната зала в училище	1	

		дълъг код				
7.	<b>Цикли</b>	Използва блок за програмиране, което указва комбинирано движение на героя Съчетава комбинирано блокче за програмиране с блокче за цикъл Развива своето логическо и аналитично мислене		В компютърната зала в училище	1	
8.	<b>Построява цикъл за повторно изпълнение на код - until</b>	Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането		В компютърната зала в училище	1	
9.	<b>Построява цикъл за повторно изпълнение на код - while</b>	Разбира необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на дълъг код.		В компютърната зала в училище	1	
10.	<b>Работа с цикъл - while</b>	Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането		В компютърната зала в училище	1	
11.	<b>Използване на цикли, в съчетание с нови команди</b>	Търсене на решение с най-кратък код		В компютърната зала в училище	1	
12.	<b>Използване на цикли</b>	Взема решение какъв цикъл да използва, в зависимост от условието; Използва отрицание в програмирането.		В компютърната зала в училище	1	

13.	<b>Запознаване с променливите в програмирането</b> Запознаване с променливите в програмирането	Декларира променлива във визуалната среда		В компютърната зала в училище	1	
14.	<b>Видове променливи</b>	Запознава се с видовете променливи в програмирането: предмети, числа Научава какво е "стойност" на променлива		В компютърната зала в училище	1	
15.	<b>Променливи</b>	Поставя условия за извършване на проверка за конкретен обект;		В компютърната зала в училище	1	
16.	<b>Променливи</b>	Използва променливите за поставяне на условие в цикъл		В компютърната зала в училище	1	
17.	<b>Въведение в условните конструкции</b>	Знае къде се намират допълнителните блокчета за създаване на условни конструкции в конкретна визуална среда Дава пример от практиката за използване на елементарна условна конструкция		В компютърната зала в училище	1	
18.	<b>Съставяне на условни конструкции с блокове</b>	Използва условна конструкция if, с едно или повече условия		В компютърната зала в училище	1	

**Тема 2: Грамотност за данни и информация**

Променливи

19.	<b>Запознаване с различни търсачки</b>	Как изглеждат различните търсачки? Кои са те? Работа със Специализирани търсачки.		В компютърната зала в училище	1	
20.	<b>Кои източници на информация са надеждни?</b>	Социална мрежа, Форум, Уикипедия, специализирани сайтове: Кой е по-надежден? Как да ги проверявам?		В компютърната зала в училище	1	
21.	<b>Класифициране на информацията по методичен начин</b>	Създаване на йерархична файлова структура: Папки и подпапки. Наименуване.		В компютърната зала в училище	1	
22.	<b>Класифициране на информацията по методичен начин (част 2)</b>	Търсене в компютъра. Създаване на резервни копия на файлове, и съхраняване на различни носители.		В компютърната зала в училище	1	
23.	<b>Проверка на знанията</b>	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.		В компютърната зала в училище	1	
<b>Тема 3: Комуникация и сътрудничество</b>						
24.	<b>Използване на Вайбър като канал за комуникация.</b>	Създаване и споделяне на гласови и видео съобщения: в група или на личен чат.		В компютърната зала в училище	1	
25.	<b>Разширени функции. Споделяне на файлове.</b>	Препращане и споделяне на файл във Вайбър, и в платформата на проекта. Google диск.				
26.	<b>Предаване или споделяне на знания с други</b>	Какво е "Нетикет". Защо ни е необходим? Правила на нетикет-а?		В компютърната зала в училище	1	

	онлайн потребители като спазваме "Нетикет"					
27.	Предаване или споделяне на знания с други онлайн потребители като спазвам "Нетикет", част 2	Използване на социална мрежа или форум за дискусия по зададена тема.		В компютърната зала в училище	1	
28.	Възможност за използване на онлайн услуги за лични нужди.	Наясно са с наличието и начините за използване на онлайн услуги като пазаруване онлайн, обществени услуги (foodpanda.bg ,takeaway.com)		В компютърната зала в училище	1	
29.	Възможност за използване на онлайн услуги за лични нужди.	Наясно са с наличието и начините за използване на онлайн услуги като пазаруване онлайн, обществени услуги (superdoc.bg, my.telenor.bg)				
30.	Проверка на знанията	Упражнения : Практическа задача и онлайн тест.				
<b>Тема 4: Създаване на съдържание</b>						
31.	Запознаване с основите на уеб програмирането	Атрибути на тагове. Цветно колело (color picker), bootstrap библиотеки.		В компютърната зала в училище	1	
32.	Работа с инструменти за	Създаване на уеб страница с готови инструменти. Разгледайте проекта,		В компютърната зала в училище	1	

	създаване на веб-страница или блог	който ще изработите.				
33.	Оформяне на текст в веб-пространството	Удебеляване на текст. Промяна на цвета. Форматиране.		В компютърната зала в училище	1	
34.	Работа с редактор за създаване на страница: работа с изображения	Вмъкване и подравняване на изображение на изображение. Вмъкване на видео файл от YouTube.		В компютърната зала в училище	1	
35.	Работа с редактор за създаване на страница: работа с препратки	Вмъкване на препратки: отваряне в същия или в нов прозорец.		В компютърната зала в училище	1	
36.	Работа с редактор за създаване на страница: работа с таблици	Създаване и редакция на таблица онлайн. Задаване на характеристики на таблица. Добавяне на текст и изображение в таблица. Задаване на фон.		В компютърната зала в училище	1	
37.	Авторско право: Източници на информация	Описва източниците, ползвани при създаване на проекта		В компютърната зала в училище	1	
38.	Форматиране на съдържание, създадено от мен или от друг потребител	Въвеждане на бележка под линията.		В компютърната зала в училище	1	



39.	<b>Форматиране на съдържание, създадено от мен или от друг потребител - част 2</b>	Създават, редактират и съхраняват графика в Word, като работи по предварително зададен проект.		В компютърната зала в училище	1	
40.	<b>Форматиране на текст</b>	Довършителна работа по графиките и таблиците. Споделят я със съучениците.		В компютърната зала в училище	1	
41.	<b>Създават сложно цифрово съдържание в различни формати.</b>	Дизайн - Векторен и Растерен формат		В компютърната зала в училище	1	
42.	<b>Проверка на знанията</b>	Упражнения: Презентация на готовия проект и решава онлайн тест.		В компютърната зала в училище	1	
<b>Тема 5 : Сигурност</b>						
43.	<b>Разлика между "Защитна стена" и "Антивирусна програма"</b>	Какво представляват двете понятия? За какво се използват?		В компютърната зала в училище	1	
44.	<b>Програми за защита и сигурност на устройството</b>	Запознаване с програми за сигурност (антивирусни). Имам ли инсталирана на моя компютър? Включена ли е? Актуалната версия ли е?		В компютърната зала в училище	1	
45.	<b>Съхранение на пароли</b>	Как е най-безопасно да съхранявам своите пароли?		В компютърната зала в училище		
46.	<b>Признаци за сайтови</b>	Сайтове-имитатори. Изскачащи прозорци с обещания, вируси или		В компютърната зала в училище	1	

	<b>съобщения, които могат да бъдат измамни.</b>	които искат да вземат твоята лична информация.				
47.	<b>Фишинг атаки</b>	Фишинг и-мейли и Фишинг атаки.		В компютърната зала в училище	1	
48.	<b>Какво е дигитална идентичност?</b>	Понятие за дигитална идентичност и цифров отпечатък.		В компютърната зала в училище	1	
49.	<b>Рискове за здравето, свързано с употребата на технологиите</b>	Дискусия. Какви здравословни проблеми могат да възникнат? Начини и мерки за избягването на физически и психически здравословни проблеми. Ергономичност, риск от пристрастяване - заболявания.		В компютърната зала в училище	1	
50.	<b>Защита на околната среда</b>	Предимства и недостатъци на дигитализацията за защитата на околната среда. Дискусия.		В компютърната зала в училище	1	
51.	<b>Технологиите и околната среда. Опазване на околната среда</b>	Риск от технологиите и околната среда. Как можем да го предотвратим? Негативно влияние на технологиите в околната среда. Проблеми. Начин на решаване. Дискусия по темата.		В компютърната зала в училище	1	
52.	<b>Проверка на знанията</b>	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест		В компютърната зала в училище	1	
<b>Тема 6 : Разрешаване на проблеми</b>						
53.	<b>Технологии за решаване на нетехнически</b>	Запознаване с технологии за изпълнение на различни видове работа.		В компютърната зала в училище	1	

	<b>проблеми</b>					
54.	<b>Използване на алтернативни технологии.</b>	Избери подходящ алтернативен инструмент, за да изпълниш поставената задача.		В компютърната зала в училище	1	
55.	<b>Разрешават технологични проблеми</b>	Могат да променят настройките на програми и инструменти. Разглеждане на настройките на графичния редактор в платформата design.programigam.com. Премахване на гридове, вмъкване на външни изображения и др.		В компютърната зала в училище	1	
56.	<b>Актуализиране на моите цифрови умения</b>	Надграждат познанията си за векторен графичен дизайн, като работи в интерактивна платформа		В компютърната зала в училище	1	
57.	<b>Проверка на знанията</b>	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест		В компютърната зала в училище	1	
58.	<b>Съставяне на условни конструкции с код</b>	Използва условна конструкция if - elsif, с едно или повече условия		В компютърната зала в училище	1	
59.	<b>Цикли и условни конструкции</b>	Използва условна конструкция if - elsif-else, с едно или повече условия		В компютърната зала в училище	1	
60.	<b>Цикли и условни конструкции</b>	Умее да съчетае използването на цикли, с използването на условни конструкции Знае разликата във функционирането на двете понятия		В компютърната зала в училище	1	
61.	<b>Условни конструкции и</b>	Разбира как да поставя повече от 1 задължителни условия като използва		В компютърната зала в училище	1	

	<b>променливи. Отрицание в условните конструкции</b>	логически оператор and Разбира начинът на работа, и използва условна конструкция if-elsif - else				
62.	<b>Логически оператори</b>	Ученикът: работи уверено с инструментите на средата за визуално програмиране.		В компютърната зала в училище	1	
63.	<b>Условни конструкции в програмирането</b>	Познава основите на циклите, и на условните конструкции.		В компютърната зала в училище	1	
64.	<b>Условни конструкции в програмирането</b>	Ученикът: работи уверено с инструментите на средата за визуално програмиране. Познава основите на циклите, и на условните конструкции.		В компютърната зала в училище	1	
65.	<b>Какво научихте дотук?</b>	Контрол и оценка		В компютърната зала в училище	1	
66.	<b>Обобщение на резултатите и дискусия с учениците</b>			В компютърната зала в училище	1	
67.	<b>Запознава се с начина, по който изглеждат блокчетата на индексите в</b>	Осъзнава необходимостта от използване на индекси като начин за означаване на идентични предмети на екрана		В компютърната зала в училище	1	

	<b>конкретна визуална среда</b>					
68.	<b>Работа с масиви</b>	Използва блокове от визуалната среда за обозначаване на масив в програмирането Обхожда елементите от масив с използването на последователни прости команди на визуалната среда		В компютърната зала в училище	1	
69.	<b>Използване на цикли за обхождане на масив</b>	Запознаване с цикъл for Използва цикъл for за обхождане на елементи на масив		В компютърната зала в училище	1	
70.	<b>Обхождане на масиви</b>	Обхожда елементите на масива от пред назад, и обратно		В компютърната зала в училище	1	

Общо:

Ръководител .....

Директор: .....