



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 |
|--|---|---|--------------------|-------------------------------|-------------|-------------|
| Тема 1 : Придобиване на IT умения | | | | | | |
| 1. | Въведение във векторния графичен дизайн на https://design.programirami.com/. Запознаване с интерфейса на средата. | Ученикът: - влиза и излиза от своя дигитален профил; - разпознава елементите на средата на компютърния графичен дизайн, които се появяват на екрана при стартирането на приложението; | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 2. | Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с | Ученикът изработва кръгови и елипсовидни изображения /Светофар/. | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|-------------------------------|---|--|
| | интерфейса на средата. | | | | | |
| 3. | Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата. | Изработва поничка, като увеличава дебелината на очертанието на позната фигура/кръг/ | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 4. | Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата. | Изработва Емоджи | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 5. | Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата. | Рисува цвете | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 6. | Запознаване със слоевете в графичния дизайн | Ученикът: - работи с инструмент за подреждане на слоеве - работи в среда за интерактивен графичен дизайн; - разбира, че различна подредба на слоевете може да доведе до идентичен | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|-------------------------------|---|--|
| | | или до различен резултат. | | | | |
| 7. | Създаване на слоеве | Работи с познати бутони и обекти. Подрежда съставките на хамбургер. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 8. | Изчертаване на правоъгълници | Изработва дъска за шах. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 9. | Работа със слоеве | Изработва пейзаж. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 10. | Преоразмерява обекти | Преоразмерява обекти /по 2 начина/: Чрез запазване на пропорциите, и без запазване на пропорциите | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 11. | Проверка на знанията | Групово изпитване | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 12. | Работа със слоеве и познати инструменти | Изработва кубчето на Рубик | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 13. | Запознаване с инструмента за path tool | Ученикът: - рисува емотикон и лице | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 14. | Работа с инструмента за path tool | Ученикът: - рисува хълмове и планини, с path tool - рисува стилизиран пейзаж | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 15. | Работа с инструмента за path tool | Ученикът: - изработва покемон топче | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 16. | Междинна проверка на знанията | Изпитване | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|-------------------------------|---|--|
| 17. | Използва бутон AI за добавяне на текст | Ученикът: - добавя текст към изображение; - форматира текст | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 18. | Инструмент за групиране | Ученикът: - рисува елха, облаци | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 2: Грамотност за данни и информация | | | | | | |
| 19. | Запознаване с различни търсачки | Как изглеждат различните търсачки? Кой са те? Работа със Специализирани търсачки. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 20. | Кои източници на информация са надеждни? | Социална мрежа, Форум, Уикипедия, специализирани сайтове: Кой е по-надежден? Как да ги проверявам? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 21. | Класифициране на информацията по методичен начин | Създаване на йерархична файлова структура: Папки и подпапки. Наименуване. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 22. | Класифициране на информацията по методичен начин (част 2) | Търсене в компютъра. Създаване на резервни копия на файлове, и съхраняване на различни носители. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 23. | Проверка на знанията | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 3: Комуникация и сътрудничество | | | | | | |
| 24. | Използване на Вайбър като канал за комуникация. | Създаване и споделяне на гласови и видео съобщения: в група или на личен чат. | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|-------------------------------|---|--|
| 25. | Разширени функции. Споделяне на файлове. | Препращане и споделяне на файл във Вайбър, и в платформата на проекта. Google диск. | | | | |
| 26. | Предаване или споделяне на знания с други онлайн потребители като спазваме "Нетикет" | Какво е "Нетикет". Защо ни е е необходим? Правила на нетикет-а? | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 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. | | | | |
| Тема 5: Създаване на съдържание | | | | | | |
| 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 или блог | Създаване на уеб страница с готови инструменти. Разгледайте проекта, който ще изработите. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 33. | Оформяне на текст в уеб-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. | Форматиране на съдържание, създадено от мен или от друг потребител - част 2 | Създават, редактират и съхраняват графика в Word, като работи по предварително зададен проект. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 40. | Форматиране на текст | Довършителна работа по графиките и таблиците. Споделят я със съучениците. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 41. | Създават сложно цифрово съдържание в различни формати. | Дизайн - Векторен и Растерен формат | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 42. | Проверка на знанията | Упражнения: Презентация на готовия проект и решава онлайн тест. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 6 : Сигурност | | | | | | |
| 43. | Разлика между "Защитна стена" и "Антивирусна програма" | Какво представляват двете понятия? За какво се използват? | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|--|-------------------------------|---|--|
| 44. | Програми за защита и сигурност на устройството | 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. | Съхранение на пароли | Как е най-безопасно да съхранявам своите пароли? | | В компютърната зала в училище | | |
| 46. | Признаци за сайтови съобщения, които могат да бъдат измамни. | Сайтове-имитатори. Изскачащи прозорци с обещания, вируси или които искат да вземат твоята лична информация. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 47. | Фишинг атаки | Фишинг и-мейли и Фишинг атаки. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 48. | Какво е дигитална идентичност? | Понятие за дигитална идентичност и цифров отпечатък. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 49. | Рискове за здравето, свързано с употребата на технологиите | 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. | Защита на околната среда | Предимства и недостатъци на дигитализацията за защитата на околната среда. Дискусия. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 51. | Технологиите и околната среда. Опазване на | Риск от технологиите и околната среда. Как можем да го предотвратим? Негативно влияние на технологиите в | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|-------------------------------|---|--|
| | околната среда | околната среда. Проблеми. Начин на решаване. Дискусия по темата. | | | | |
| 52. | Проверка на знанията | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| Тема 7 : Разрешаване на проблеми | | | | | | |
| 53. | Технологии за решаване на нетехнически проблеми | Запознаване с технологии за изпълнение на различни видове работа. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 54. | Използване на алтернативни технологии. | Избери подходящ алтернативен инструмент, за да изпълниш поставената задача. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 55. | Разрешават технологични проблеми | Могат да променят настройките на програми и инструменти. Разглеждане на настройките на графичния редактор в платформата design.programiram.com. Премахване на гридове, вмъкване на външни изображения и др. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 56. | Актуализиране на моите цифрови умения | Надграждат познанията си за векторен графичен дизайн, като работи в интерактивна платформа | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 57. | Проверка на знанията | Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 58. | Инструмент за групиране | Работи в интерактивна платформа за векторен графичен дизайн design.programiram.com Ученикът рисува облаци по различни | | В компютърната зала в училище | 1 | |

| | | | | | | |
|-----|--|---|--|-------------------------------|---|--|
| | | начини: групиране на форми, инструмент за неправилни форми. | | | | |
| 59. | Работа със слоеве | Ученикът: - рисува лунен пейзаж | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 60. | Работа със слоеве | Ученикът: - подрежда естетически: горски пейзаж с хижа. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 61. | Създаване на лого и емблема | Ученикът: - създава лого на магазин за бургери | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 62. | Създаване на лого и емблема | Ученикът: - добавя текст към емблема | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 63. | Създаване на брошура | Ученикът: Създава коледна брошура | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 64. | Създаване на коледни изображения | Ученикът: Създава изображения: Коледна украса | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 65. | Създаване на лого | Ученикът: Създава ефектно лого | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 66. | Създаване на картичка за рожден ден | Ученикът: Създава картичка за рожден ден | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 67. | Създаване на стилизирано изображение | Ученикът: Рисува стилизирана чаша за кафе | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 68. | Как да превърнем хартиената рисунка в компютърна? | Ученикът: Работи с миниатюра | | В компютърната зала в училище | 1 | |



| | | | | | | |
|-----|-----------------------------|--|--|-------------------------------|---|--|
| 69. | Векторно изображение | Ученикът: Оцветява векторно изображение: Роботчето Робо. | | В компютърната зала в училище | 1 | |
| 70. | Нарисувай Angry bird | Ученикът рисува: Angry bird | | В компютърната зала в училище | 1 | |

Общо:
Ръководител

Директор: