



ИНОВАТИВНО СРЕДНО УЧИЛИЩЕ  
„Райчо Каролев“



## Дигитални умения и знания на учениците от СУ „Райчо Каролев“

инж. Елисавета Даскалова – учител по Информационни технологии



# Кратко описание



Въведен е нов предмет „Визуално програмиране“ - 1 час седмично, ФУЧ в начален етап на образование:

- учениците са в състояние да работят с адаптивна система, с интернет;
- разработена е училищна система за самооценка на иновативна дейност.

# Цели



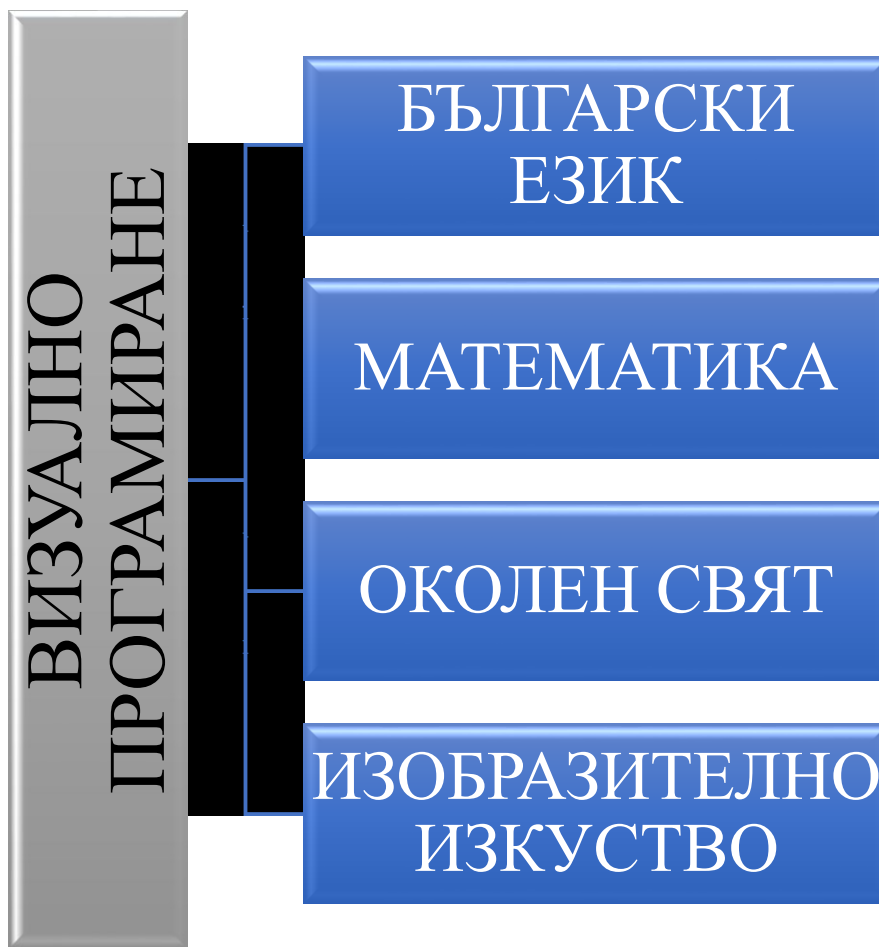
- формиране на критично мислене и увереност в себе си като фактори за успешно учене през целия живот;
- повишаване на мотивацията и на удовлетворението от ученето;
- прилагане на изследователски подходи в обучението;
- провокиране на креативност;
- превръщане на учебния процес в творчески;
- интензивно използване на електронни ресурси.

# Елементи на иновативния процес



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

# Интердисциплинарни връзки



STEM



# Приложимост



# Използване на роботизирани устройства



ХРАНА И ДВИЖЕНИЕ НА ЖИВОТНИТЕ



# Работа с платформата Code.org



[Каталог на курса](#) [Проекти](#) [Относно](#) [Създай](#) [Елисавета](#) [?](#)

## Код с Анна и Елза

Нека да използваме кода, за да се присъединим към Анна и Елза, които опознават магията и красотата на леда. Вие ще създадете снежинки и модели в градината на своята зимна приказка, които след това можете да споделите с приятелите си!

**Current section**

26 клас

Assigned

Урок 1: Код с Анна и Елза

Send to students

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

| Тип на нивото | Данни за нивото                                                              | Състояние на нивото |             |             |                 |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------|-------------|-----------------|
|               |                                                                              | Не е стартиран      | В ход       | Завършено   | Оценки и анкети |
| Концепция     | <div>Текст</div> <div>Видео</div> <div>Мер</div>                             | <div></div>         | <div></div> | <div></div> | N/A             |
| Упражнение    | <div>Без компютър</div>                                                      | <div></div>         | <div></div> | <div></div> | <div></div>     |
|               | <div>Допълнителни екстри</div> <div>Assessment</div> <div>Choice level</div> | <div></div>         | <div></div> | <div></div> |                 |

Георги Йовков

Учителски панел

Изглед на страница като:

Ученик Учитель

Viewing section:

26 клас

Георги Йовков



# Работа с платформата Code.org



Code.org interface showing a coding lesson for Anna and Elsa. The top bar displays the course title "Код с Анна и Елза" and the current lesson "Аз приключих моя 'Час на Кодирането'". The user is logged in as "Елисавета".

**Инструкции:** Можете ли да създадете снежинка с помощта на блок за повторение? Повторете квадрата 10 пъти и се завъртайте на 36 градуса между всеки квадрат.

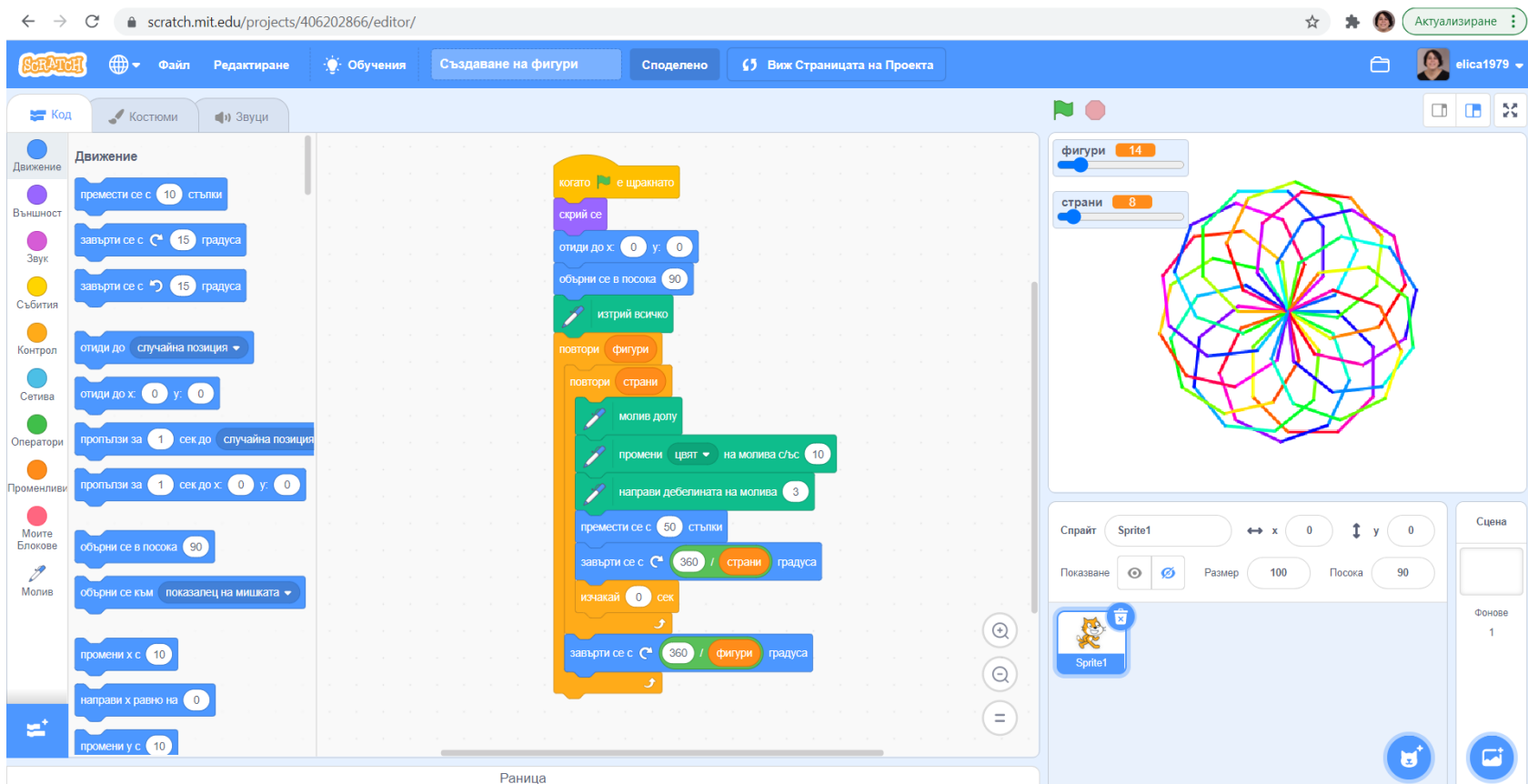
**Блокове:** Повторна област: 6 / 6 блокове. Стартирате отначало. Покази кода.

**Скриптите:**

- при стартиране
  - повтори 10 пъти
    - направи
      - повтори 4 пъти
        - направи
          - премества напред с 100 пиксели
          - завърта надясно на 90 градуса
        - завърта надясно на 36 градуса

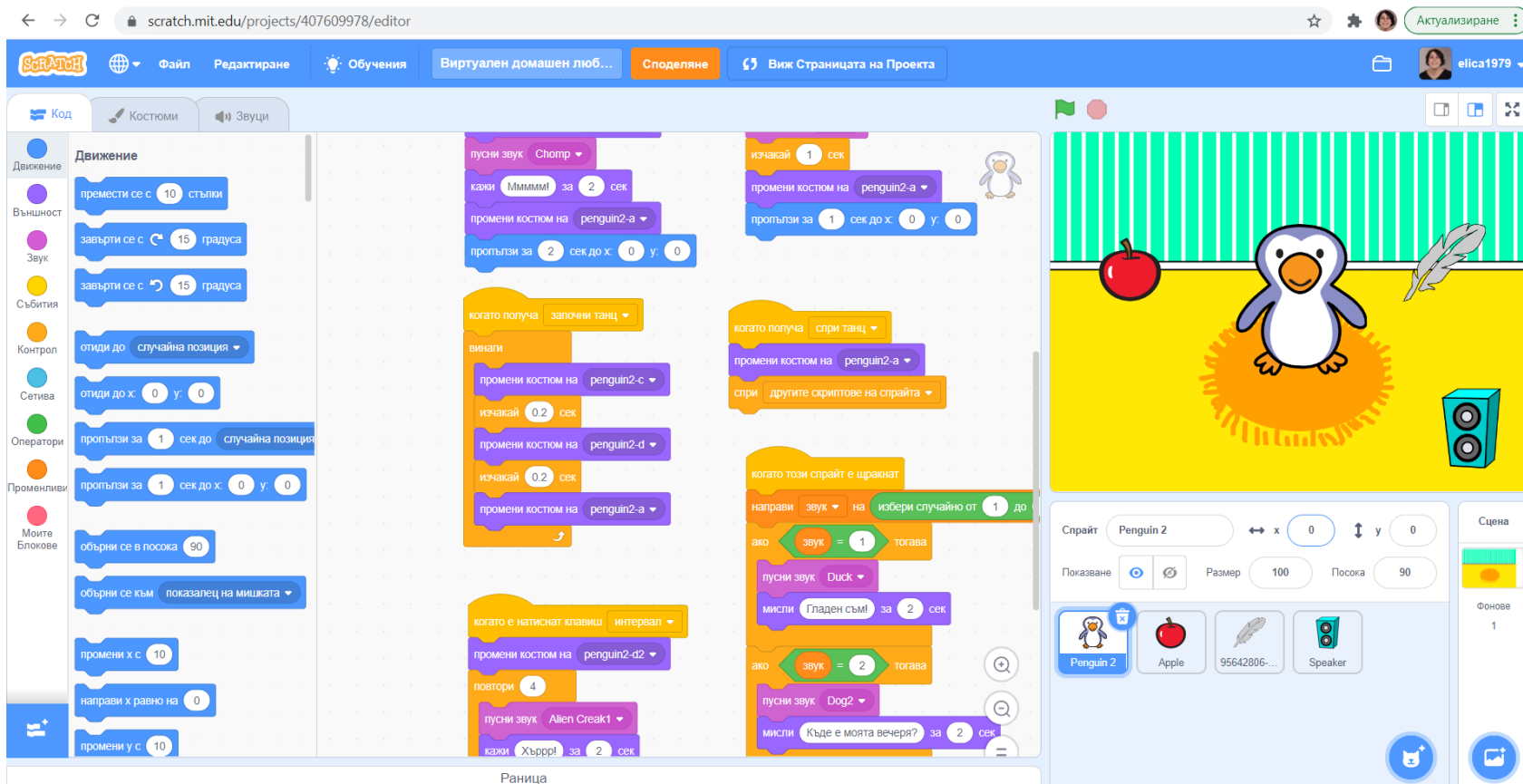
- повтори ??? пъти
- направи
  - премества напред с 100 пиксели
  - завърта надясно на ??? градуса


# Програмиране със Scratch



Проект: Създаване на фигури - <https://scratch.mit.edu/projects/406202866>

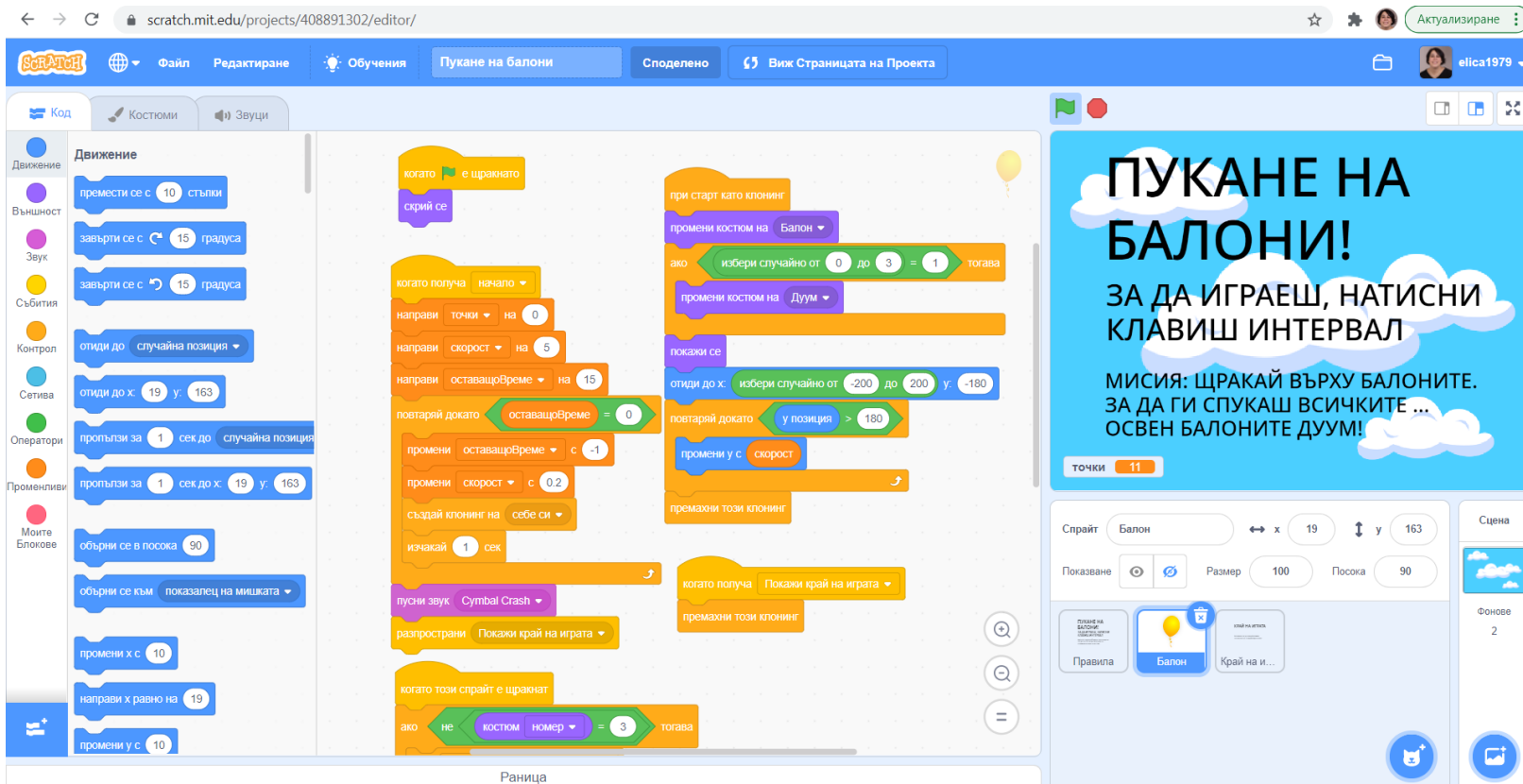
# Програмиране със Scratch



**Проект: Виртуален домашен любимец - <https://scratch.mit.edu/projects/407609978>**



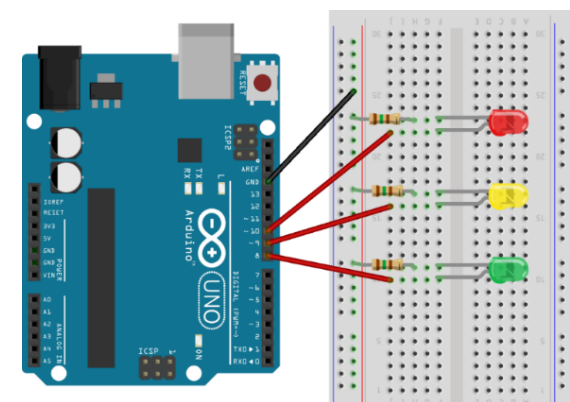
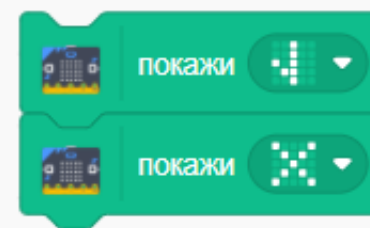
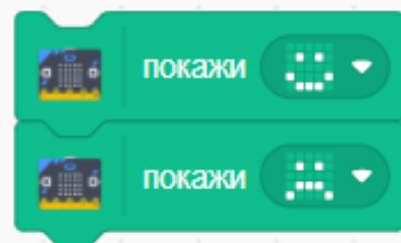
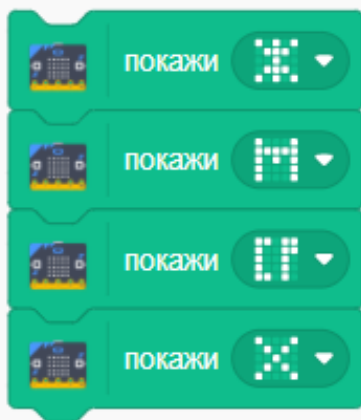
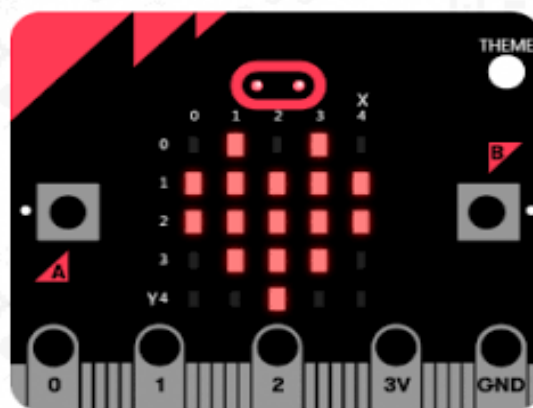
# Програмиране със Scratch



Проект: Пукане на балони - <https://scratch.mit.edu/projects/408891302>



# Програмиране на платки



# Заключение



- иновацията повиши самочувствието на учениците;
- подобри техните възможности за реализация в обществото;
- подобри личностните и професионалните умения и компетенции на учениците ни;
- участието в проекта доведе до увеличаване на успеха на участниците.



ИНОВАТИВНО СРЕДНО УЧИЛИЩЕ  
„Райчо Каролев“



# Благодаря за вниманието!

**Елисавета Даскалова**

Учител по Информационни технологии

СУ „Райчо Каролев“ гр. Габрово

e-mail: [elisaveta.ve.daskalova@edu.mon.bg](mailto:elisaveta.ve.daskalova@edu.mon.bg)

[elica1979@abv.bg](mailto:elica1979@abv.bg)

[www.raichokarolev.com](http://www.raichokarolev.com)