ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА

на Клуб „Тайните на визуалното програмиране ’’
Ръководител: инж.Цветана Методиева

I. Цели:

Работата със среди за визуално програмиране е предпоставка за развиване на творческо мислене и реализиране на оригинални идеи.

Спомогне за подобряване на тяхната креативност, творческо и гъвкаво мислене.

Формиране на начални знания за програмиране и развиване на алгоритмично мислене при работа с учениците.

Създаване и писане на код чрез подреждане на блокови конструкции от оператори.

Запознаване с основни понятия от информатиката

Разбиране необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на дълъг код

II. Очаквани резултати:

Да могат да работят в среда за визуално програмиране.

Да усвоят основните логически принципи в програмирането.

III. Разпределение на съдържанието

№ по ред	Тема / Ядро на учебното съдържание	Дата на провеждане	Място на провеждане	Брой часове	Начален час
1.	Среда за компютърно моделиране. Запознаване със Scratch	1.12.2022	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
2.	Създаване и използване на собствени блокове или подпрограми – Светофар Управление на героя на сцената в Scratch.	8.12.2022	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00

Проект BG05M2OP001-2.012-0001 „Образование за утрешния ден“, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.

3.	Анимация със смяна на костюми. Анимация със смяна на фона	15.12.2022	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
4.	Изчертаване на сложни геометрични фигури	22.12.2020	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
5.	Вмъкване на звуци. Озвучаване на анимации	5.01.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
6.	Стоп-кадър анимация. Създаване на анимация.	12.01.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
7.	Повторения на действия и управление на няколко героя.	19.01.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
8.	Време на изчакване. Появяване и скриване на герои.	26.01.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
9.	Създаване на стоп-кадър анимация със снимки на участници в групата. Предстанителна изява	2.02.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
10.	Какво е цикъл? Игра „Лабиринт“	9.02.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
11.	Създаване на анимация „Избери си късметче”.	16.02.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
12.	Движение на героя назад-напред и нагоре-надолу Синхронизиране на движения и появяване на герои.	23.02.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	4	14:30:00
13.	Създаване на тестове и анкети.	2.03.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00

Проект BG05M2OP001-2.012-0001 „Образование за утрешния ден“, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.

14.	Създаване на тестове и анкети.	9.03.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
15.	Какво е алгоритъм? Алгоритмите в нашето ежедневие.	16.03.2023	компютърен кабинет	2	14:30:00
16.	Управление на случайността в анимации на Scratch	23.03.2023	компютърен кабинет	2	14:30:00
17.	Намиране на минимален/максимален елемент	30.03.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
18.	Подреждане на три елемента по големина	6.04.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
19.	Работа по озвучаване на проекта (добавяне на музикални фонове и реплики)	20.04.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
20.	Създаване на „Кръстословица” по зададена тема.	27.04.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
21.	Създаване на пословици- подготвени примерни модели	4.05.2023	компютърен кабинет	2	14:30:00
22.	Създаване на образователена игра.	11.05.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
23.	Визия на образователната игра	26.05.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
24.	Представяне на собствени проекти – история по избор - Представителна изява.	1.06.2023	компютърен кабинет /платформа TEAMS	2	14:30:00
Общо:				**70 часа**	

Изготвил: инж.Цв.Методиева

Проект BG05M2OP001-2.012-0001 „Образование за утрешния ден“, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.

ВРЕМЕВИ Г Р А Ф И К
за провеждане на дейностите
на клуб „ Тайните на визуалното програмиране“

Месец	*Дата*	*Общ брой часове*	*Място на провеждане*
Декември	1.12.2022	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Декември	8.12.2022	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Декември	15.12.2022	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Декември	22.12.2020	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Януари	5.01.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Януари	12.01.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Януари	19.01.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Януари	26.01.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Февруари	2.02.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Февруари	9.02.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Февруари	16.02.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Февруари	23.02.2023	4	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Март	2.03.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Март	9.03.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Март	16.03.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Март	23.03.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Март	30.03.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Април	6.04.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Април	20.04.2023	2	компютърен кабинет

Проект BG05M2OP001-2.012-0001 „Образование за утрешния ден“, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.

			/платформа TEAMS
Април	27.04.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Май	4.05.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Май	11.05.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Май	26.05.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS
Юни	1.06.2023	2	компютърен кабинет /платформа TEAMS

Изготвил: инж.Цв.Методиева

Проект BG05M2OP001-2.012-0001 „Образование за утрешния ден“, финансиран от Оперативна програма „Наука и образование за интелигентен растеж“, съфинансирана от Европейския съюз чрез Европейските структурни и инвестиционни фондове.