

Приложение 1

ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА И ГРАФИК ЗА РАБОТА НА ГРУПА “Клуб IT нинджа - бял колан - Ключови дигитални умения за ученици 1-4 клас”

По проект “Образование за утрешния ден”

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

• 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.

• 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, използване на 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

• **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.	21.02.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
2.	Запознаване с герой Панда	Ориентиране в прозореца на програмата. Работа с блокчета: провлачване и преместване.	28.02.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
3.	ИТ Пандата решава математически задачи	Придобиване на ключови дигитални умения: събиране на храна и скъпоценности.	06.03.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
4.	Внимавай, Пандата не плува	Търсене на съобразителни решения, за да защити героя от удавяне.	13.03.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
5.	Запознай се с другия герой, Лъва	Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа)	20.03.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.

6.	С какво се храни Лъвът?	Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа)	27.03.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
7.	Лъвът събира съкровища	Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа)	03.04.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
8.	Решаване на логически предизвикателства с компютър	Предлага решение на предварително поставен проблем (работа в електронната платформа)	10.04.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
9.	Решава задачи с хитринки.	Откриване на грешки в предварително зададен код.	24.04.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
10.	Да решим веселите задачи!	Ученикът ще се научи да използва нови блокчета, с различно предназначение. Развиване на съобразителност.	08.05.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
11.	Предизвикателства с рубини	Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва.	15.05.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
12	Събери рубините	Ученикът ще се научи да използва нови блокчета, с различно предназначение.	29.05.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	12.20 ч.
13.	Работа с кутии	Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва	29.05.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	13.05 ч.
14.	Дръпни кутията	Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната	01.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.

		среда да използва				
15.	Бутни кутията	Развиване на логическата мисъл на учениците	01.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
16.	IT Предизвикателства	Ученикът решава поставен проблем, като преценява кои инструменти на визуалната среда да използва	02.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
17.	Работа в екип	Решава поставен проблем, като работи с повече от един герои.	02.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45.
18.	Внимавай с гъбата	Заобикаля "враждебни" обекти	02.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
19.	Пази героя	Осъзнава, че животът и здравето на Героя са по-важни от скъпоценностите.	02.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
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.	03.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
21.	Създаване на лична папка на компютъра.	Базови инструкции. Създаване на папка и преименуване. Възможност за преместване, изтриване и съхранение на папки.	03.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
22.	Съхраняване на файл в компютъра.	Видове файлове - текстови, аудио, видео, изображения. Създава и съхранява файл в личната си папка. Практическа задача.	03.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.

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.	03.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
24.	Съхраняване на файлове. Запазване на сайт в Браузър.	Запазва изображение, или видео файл, в своята папка. Забожда таб в браузър (pin). Добавя страница в "Любими" (Bookmark). Практическа задача.	04.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
25.	Грамотност за данни и информация	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.	04.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
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.	04.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
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.	04.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
28.	Споделяне на файлове и съдържание с помощта на форум.	Изпращане на лично съобщение през чат-опцията на платформата.	05.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.

29.	Какво е “Блог”?	Какво е “блог”? Запознаване с понятието.	05.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
30.	Споделяне на файлове и съдържаниев блог.	Създава личен блог-пост в платформата. Коментира постовете на останалите участници в групата.	05.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
31.	Създаване на дигитално съдържание	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.	05.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
Тема 4: Придобиване на ИТ умения, част 2						
32.	ИТ Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в ИТ платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	08.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
33.	ИТ Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в ИТ платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	08.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
34.	ИТ Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в ИТ платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	08.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
35.	ИТ Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в ИТ платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	08.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
36.	ИТ Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в ИТ	10.06.2020 г.	В компютърната	1	9.00 ч.

		платформата, като разрешава последователно предизвикателствата		зала в училище		
37.	IT Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	10.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
38.	IT Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	10.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
39.	IT Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	10.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
Тема 5: Комуникация и сътрудничество						
40.	Социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество.	Запознаване с популярни социални мрежи. Какво представляват? Как се намират?	12.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
41.	Социални мрежи и онлайн инструменти за сътрудничество.	С какво могат да ми помогнат? Могат ли да ми попречат с нещо?	12.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
42.	Социални мрежи за видео споделяне	Запознаване с YouTube. Как се търси видео информация? Как се споделя информация и видео клипове?	12.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
43.	Социални мрежи за видео споделяне	Запознаване със социалната мрежа за видео споделяне https://www.vbox7.com/ Как се	12.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.

		работи със сайта? Как се споделя информация? Практическа задача				
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?	15.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
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.	15.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
46.	Използване на цифрови технологии за взаимодействие с услуги (Поръчка на храна, Лекарска помощ, поръчка на храна)	Как да си поръчаме храна за вкъщи?	15.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
47.	Използване на цифрови технологии за взаимодействие с услуги	Как да си запазим час за лекар.	15.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
48.	Комуникация и сътрудничество	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.	16.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
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?	16.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.

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.	16.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
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?	16.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
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?	17.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
53.	Защита на устройствата с парола	Защо ми е необходима защита? Парола на компютъра. Парола на мобилните ми устройства. Дискусия и практическа задача.	17.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
54	Какво е дигитална идентичност?	Какво е дигитална идентичност? Какво е “Цифров отпечатък” Аз имам ли такива?	17.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
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.	17.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.

56.	Настройки на софтуер и приложения (смарт телефон, мобилни приложения).	Мобилни данни, Wi-fi, локация, фенерче, иконки, приложения. Работа с мобилни приложения (Вайбър, Скайп).	18.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
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?	18.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
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.	18.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
59.	Информационна сигурност	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.	18.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
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?	19.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
61.	Решаване на технически проблем.	Какво е Вайбър? Как се инсталира и използва?	19.06.2020 г.			9.45 ч.
62.	Решаване на рутинни проблеми	Кога е необходимо да рестартираме своя компютър/телефон?	19.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
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.	19.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.

64.	Как да намеря помощ при технически проблем?	Намиране на помощ от дистанция: Какво представлява TeamViewer?	22.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
65.	Решаване на проблеми	Упражнения: Решава практическа задача и онлайн тест.	22.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
66.	IT Предизвикателства	Ученикът работи самостоятелно в IT платформата, като разрешава последователно предизвикателствата	22.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
67.	IT Предизвикателства	Работа в платформата	22.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	11.15 ч.
68.	IT Предизвикателства	Работа в платформата	23.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.00 ч.
69.	Какво научихме до тук?	Кое ми беше най-интересно и най-полезно? Онлайн и офлайн дискусия	23.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	9.45 ч.
70.	Преговор на материала	Дискусия.	23.06.2020 г.	В компютърната зала в училище	1	10.30 ч.
Общо:					70 часа	