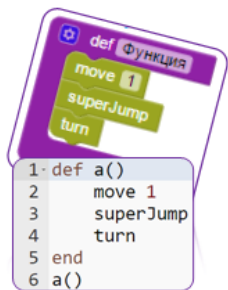


По време на обучението по **Визуално Програмиране** в прогимназиален етап учениците се запознават с: видовете променливи, видовете цикли в програмирането, условни конструкции, методи, индекси, както и с понятията функции без параметър, функции с параметър. Решават логически задачи по предварително зададено условие. Акцентът в обучението е върху използването на образователни игрови технологии в среда за визуално програмиране, целящи да формират знания и умения на основополагащи понятия на различните програмни езици.

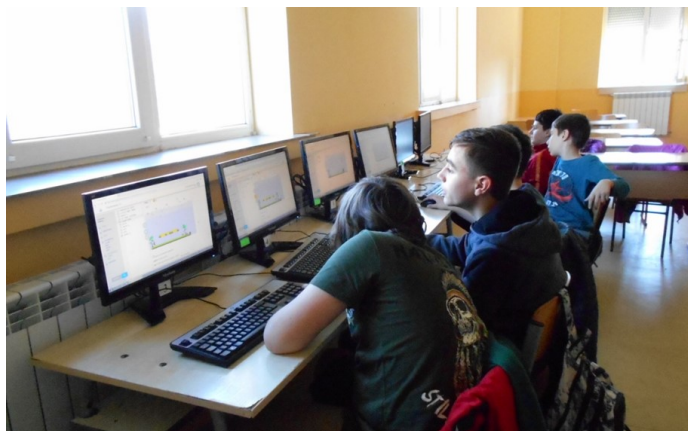
Учениците правят преход от ползването на среда за визуално програмиране чрез блокчета, към среда за визуално програмиране чрез изписване на код.



В часовете по ИТ математика и Визуално програмиране, учениците се обучават, докато изпълняват конкретни задачи. Това е най-ефективният метод за обучение — Учене чрез правене.

ОУ "Свети Климент Охридски", гр. Бургас е с най-дълга история и традиции в образователната система в гр. Бургас. То разполага с обновена материална база, предоставяща условия за съвременен процес и осигурява качествено и достъпно обучение.

Наша основна цел са: постоянно въвеждане на ИКТ иновативни елементи в организацията и съдържанието на обучението, организиране нов начин на обучение и образователната среда, използване на нови методи на преподаване.



имейл kliment_ohridski_bs@abv.bg
сайт www.ohridski-burgas.org
фейсбук ОУ "Свети Климент Охридски"

ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ
„СВЕТИ КЛИМЕНТ
ОХРИДСКИ“
БУРГАС



основано 1884 година



НОСИТЕЛ НА ОРДЕН
„СВ. СВ. КИРИЛ И МЕТОДИЙ“



IT математика

За втора година, група от 15 ученика от III „б“ клас изучават IT Математика в платформата на образователна програма „Programiram.com“. В курса са включени интерактивни задачи с герои- панда и лъв. Учениците задвижват самостоятелно чрез блокчета героите и им помагат да изядат бамбука, да съберат рубините или златните монети. Задачите, през които преминават са свързани с материала по математика за 3 клас- Преговор от 2 клас, Аз събирам и изваждам до 1000, Умножавам и делия до 1000, Геометрия за третокласници, Финален, но не много труден курс. Интерактивните задачи забавляват децата и те неусетно развиват логика, комбинаторика и последователност. За награда всички получават значки с интересни имена. IT Математика показва на

За първа година, група от 15 ученика от II „б“ клас изучават IT Математика. В курса са включени интерактивни задачи със симпатични герои. Учениците задвижват самостоятелно чрез блокчета героите и им помагат да съберат рубините или златните монети. В същото време неусетно се учат да събират и изваждат, да умножават и делят, да боравят с линия и транспортир. Чрез обучението децата развиват своите заложи за логическо и нестандартно мислене. За награда децата получават значки.

Визуално програмиране

Обучението по **Визуално Програмиране** в четвърти клас е насочено към овладяване на базисни знания, умения и отношения, свързани с учебния предмет, с изграждането на дигитални компетентности на ученика и с приложението им в областта на дигиталните технологии.

В този клас се придобиват първоначални систематизирани знания и умения за функциите в програмирането. Формират се нови знания и умения за работа в среда за визуално програмиране чрез блокчета за визуално програмиране. Акцентът в обучението в IV клас е върху използването на образователни игрови технологии в среда за визуално програмиране, целящи да формират знания и умения на основополагащи понятия на различните програмни езици, като се акцентира на Ruby.

