

ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА за РАБОТА НА ГРУПАТА

Визуално Програмиране за Деца с Programiram.com (2-4 клас)

Използване на Образователен Софтуер за Въведение в Програмирането
от <https://www.Programiram.com>

Информация за обучението, и Образователния Софтуер:
тел. 0897 948 215



<https://www.Programiram.com>

<https://blog.programiram.com/tvoiatchas/>

Обучение и материали за Ръководителя на Групата



Предлагаме Обучение на ръководителя на групата(ако е необходимо),
Наръчник на Учителя, Сертификат, постоянна подкрепа и съдействие.

Цена:



Предлагаме гъвкаво ценообразуване: на абонаментен принцип, или фиксирана такса.

I. Цели на Обучението:

1. Съдейства за развитието на способността на децата да мислят логично и аналитично;



Център за Професионално Обучение към

“Матев-строй” ЕООД

тел.: 0897 948 215

<https://www.Programiram.com>

akursove123@abv.bg

-
2. Спомогне за подобряване на тяхната креативност, творческо и гъвкаво мислене;
 3. Запознае децата с Основите на програмирането;
 4. Да повиши тяхното самочувствие на знаещи и можещи млади хора;

II. Очаквани резултати:

1. Участниците да приключат успешно с комплекта от 11 игрови курса. Да могат да работят в среда за визуално програмиране, и кодов редактор.
2. Да преминат успешно заданията и предизвикателствата, и в хода на своето обучение да усвоят Основните логически принципи в програмирането на програмния език Ruby.
3. Да знаят какво представляват и как се използват: променливи, цикли, масиви и индекси, функции с и без променливи, условни конструкции.
4. При поставена задача, да могат да предложат повече от едно вярно решение, като напишат коректен код, или наредят правилно последователност от блокчета.

ПРИМЕРНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ

по Въведение в Програмирането - деца 2-4 клас (Проект “Твоят час”)

36 сбирки по 2 учебни часа седмично – 72 часа в рамките на проекта

| № по ред | Брой часове | Дейност | Тема | Учебен материал | Описание на курса на адрес: | Компетентности като очаквани резултати от |
|----------|-------------|---------|------|-----------------|-----------------------------|---|
|----------|-------------|---------|------|-----------------|-----------------------------|---|

| | | | | | | обучението |
|----|---|--|--|---------------------------------|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | 2 | Работа с блокчета за визуално програмиране | Въведение във визуалното програмиране. Как работим с блокчета? | Игра 1, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/188 | Придобива умения за кодиране във визуална среда. |
| 2. | 2 | Упражнения в нестандартно мислене. | Изследване на възможностите и избор на най-подходящ код. | Игра 1, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/188 | Придобива умения за кодиране във визуална среда. |
| 3. | 2 | Запознаване с циклите в програмирането. | Употреба на цикъл times.do | Игра 1, Упражнения 7,8, 9 и 10. | http://programiram.com/course/188 | Умения за забелязване на повторяемост в код. Систематизиране и подреждане на код. |
| 4. | 2 | Запознаване с циклите в програмирането. | Употреба на цикъл until | Игра 2, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/189 | Умения за забелязване на повторяемост в код. |
| 5. | 2 | Запознаване с циклите в програмирането. | Употреба на цикъл while | Игра 2, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/189 | Умения за логическо мислене. |
| 6. | 2 | Променливите в програмирането. | Запознай се с Променливите в програмирането. Но защо ли ги наричат ... променливи? | Игра 2, Упражнения 7,8, 9 и 10 | http://programiram.com/course/189 | Умения за креативно и гъвкаво мислене. |
| 7. | 2 | Условните конструкции if -elsif-else | If - конструкцията в програмирането. | Игра 3, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/190 | Умения за гъвкаво мислене: предложи алтернативно |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|--------------------------------|---|---|
| | | | | | | решение. |
| 8. | 2 | Използване на цикли с условна конструкция | Използване на while + if. | Игра 3, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/190 | |
| 9. | 2 | Блокчето NOT | Да се научим да контролираме хода на нашата игра с if-elsif-else. | Игра 3, Упражнения 7,8, 9 и 10 | http://programiram.com/course/190 | Умения за логическо мислене: Отрицание на логическа конструкция. |
| 10. | 2 | Запознаване с индексите | Избегни уловките като ползваш правилните индекси. | Игра 4, Упражнения 1 и 2 | http://programiram.com/course/191 | Подредено и логично мислене. |
| 11. | 2 | Запознаване с масивите | Що е то - масив? | Игра 4, Упражнения 3 и 4 | http://programiram.com/course/191 | Мислене един ход напред. |
| 12. | 2 | Обхождане на масиви | Цикъл for | Игра 4, Упражнения 5,6 и 7 | http://programiram.com/course/191 | Систематизирано мислене. |
| 13. | 2 | Дефиниране на функции в програмирането | Функция без параметър | Игра 5, Упражнения 1 и 2 | http://programiram.com/course/192 | Умения за подредба на код. |
| 14. | 2 | Работа с функции | Функции с 1 параметър | Игра 5, Упражнения 3 и 4 | http://programiram.com/course/192 | Логическо мислене |
| 15. | 2 | Работа с функции | Функции с повече параметри | Игра 5, Упражнения 5,6 и 7 | http://programiram.com/course/192 | Аналитично мислене. |
| 16. | 2 | Преговор | Until или while | Игра 6, Упражнения 1 и 2 | http://programiram.com/course/194 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |

| | | | | | | |
|-----|---|---|--------------------------|---------------------------------------|---|--|
| 17. | 2 | Преговор | Times.do или for | Игра 6, Упражнения 3 и 4 | http://programiram.com/course/194 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 18. | 2 | Преговор | While или while not | Игра 6, Упражнения 5,6 и 7 | http://programiram.com/course/194 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 19. | 2 | Преговор | Цикли и променливи | Игра 6, Упражнения 8, 9 и 10 | http://programiram.com/course/194 | Умения за премахване на излишна информация: мисли систематизирано. |
| 20. | 2 | Преговор | Да съкратим кода | Игра 6, Упражнения 11 и 12 | http://programiram.com/course/194 | Детето получава значка, и самочувствие. |
| 21. | 2 | Работа с кодов редактор | Как работим с командите? | Игра 7, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/195 | Работа в кодов редактор. |
| 22. | 2 | Преговор с разширение | Цикъл times.do | Игра 7, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/195 | Систематизиране на информацията |
| 23. | 2 | Boolean променливи | True или false | Игра 7, Упражнения 7,8, 9 и 10. | http://programiram.com/course/195 | Логическо мислене |
| 24. | 2 | Съкратен запис на математическите операции: | a+=1 е същото като a=a+1 | Игра 8, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/197 | Логическо мислене, математически умения базово ниво |
| 25. | 2 | Оператори за сравнение | != или == | Игра 8, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/197 | Логическо мислене |
| 26. | 2 | Променливите | Още от | Игра 8, | http://programiram.com | Логическо |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|-----------------------------|---|---|
| | | и условните конструкции | математическите оператори | Упражнения 7 и 8. | m/course/197 | мислене |
| 27. | 2 | Логически Оператор or | Хайде да мислим като програмисти! Логически оператори | Игра 8, Упражнения 9 и 10. | http://programiram.com/course/197 | Логическо мислене |
| 28. | 2 | Цикли в програмирането: Преговор с разширение | Още цикли! | Игра 9, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/203 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 29. | 2 | Променливите в програмирането: Преговор с разширение | Да ти се завие свят от ... променливи! | Игра 9, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/203 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 30. | 2 | Преговор върху циклите и променливите | Предизвиквам те: събери всички съкровища с най-кратък код! | Игра 9, Упражнения 7 и 8. | http://programiram.com/course/203 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 31. | 2 | Масиви | Масивите са всъщност готини. | Игра 10, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/205 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 32. | 2 | Условни конструкции и масиви | Условните конструкции ще ти помогнат с Бодливата Костенурка. | Игра 10, Упражнения 4,5 и 6 | http://programiram.com/course/205 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 33. | 2 | Оператор за целочислено деление | Операторът % върхът! | Игра 10, Упражнения 7 и 8. | http://programiram.com/course/205 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 34. | 2 | Функциите в програмирането - преговор с разширение | Обикновени команди, или цикли? | Игра 11, Упражнения 1,2 и 3 | http://programiram.com/course/206 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |
| 35. | 2 | Функциите в | Избери: функция с | Игра 11, | http://programiram.com | Умения за вземане |



Център за Професионално Обучение към

“Матев-строй” ЕООД

тел.: 0897 948 215

<https://www.Programiram.com>

akursove123@abv.bg

| | | | | | | |
|-----|---|--|---|----------------------------|---|---|
| | | програмирането - преговор с разширение | параметър, или без? | Упражнения 4,5 и 6 | m/course/206 | на решение, и правене на избор. |
| 36. | 2 | Функциите в програмирането - преговор с разширение | Завърти се в симпатичната спирала, и вземи своя страхотен СЕРТИФИКАТ! | Игра 11, Упражнения 7 и 8. | http://programiram.com/course/206 | Умения за вземане на решение, и правене на избор. |

Уважаеми колеги,

Ако можм да Ви съдействаме и с други тематични разпределения, за другите възрастови групи, молим да се свържете с нас.

С Уважение,

Екипът на ЦПО към “Матев-строй” ЕООД

0897 948 215, 0700 15 123