



Приложение:№ 2

ТЕМАТИЧНА ПРОГРАМА И ГРАФИК ЗА РАБОТА НА ГРУПАТА

Иновативно моделиране-2022-2023

№ по ред	Тема/Ядро на учебното съдържание
1.	Инструктаж за работа в компютърния кабинет. Запознаване на учениците с проект
2.	Популярни среди за блоково програмиране
3.	Усъвършенстване. Подпрограми
4.	Подход за изучаване на скриптов текстове езици
5.	Векторна и растрена графика.
6.	Модерна визия. Създаване на графични изображения със Scratch
7.	Иновативен подход в разработване и декомпозиране на сценарий на образователен проект - "Let's Dance"
8.	Създаване и използване на собствени блокове или подпрограми. Проект "EU Code Week – 2022"
9.	Workshop - Основни алгоритми
10.	Собствени блокове за изчертаване на сложни геометрични фигури. Проект "Фигури" 3D
11.	Дизайн и методология. Откриване на еднотипни действия в компютърна програма и използване на собствени блокове
12.	Създаване на образователен проект със средствата на Scratch - "Colouring book"
13.	Метод за бързо и трайно усвояване на знания. Преминане от език с блоково програмиране към скриптов език.
14.	Библиотеки за създаване на анимации и игри на Python
15.	Играй и учи. Създаване на анимация със средствата на скриптов език
16.	CLIL Methodology - Основни типове данни в скриптов език за програмиране
17.	Приложение на циклични конструкции. Създаване на образователна игра със средствата на скриптов език. - "Crossword puzzle".
18.	Workshop - Компютърното моделиране в състезания и олимпиади по ИТ
19.	Какво научих в клуб „Иновативно моделиране“?