



Иновации в действие

СУ „Васил Левски“, гр. Карлово



СУ "Васил Левски", град Карлово

иновативно училище



Решение № 472 от 9 юли 2018 г. на Министерски съвет,
за приемане на Списък на иновативните училища

Основи на програмирането



- 01 Описание на иновацията
- 02 Обратна връзка
- 03 Състезания
- 04 Мероприятия
- 05 Първи национален форум за иновации в образованието
- 06 Отличия
- 07 STEM

Защо?



Децата прекарват все повече време, използвайки дигитални устройства.



Въвеждаме обучения по визуално и уеб програмиране в интерактивна среда.



Програмирането развива много полезни умения, като способност за решаване на проблеми, креативност и комуникативност.



Цялостните образователни резултати на включените в проекта ученици се подобряват.



Подобряваме и технологичните и педагогически умения на екипа по проекта и като цяло училищната среда.



Компютърно моделиране (III и IV клас): предлаганото обучение компенсира дефицитите на учениците от V клас в тази област на дигиталните компетентности.



Описание на иновацията

Иновативна система
за обучение под
форма на
образователна игра.



112 ученици
от 5. клас;
1 час
седмично;
6 учители;



Програмирането
може да бъде
интересно и
забавно!



Всеки ученик
работи със
собствено
темпо.



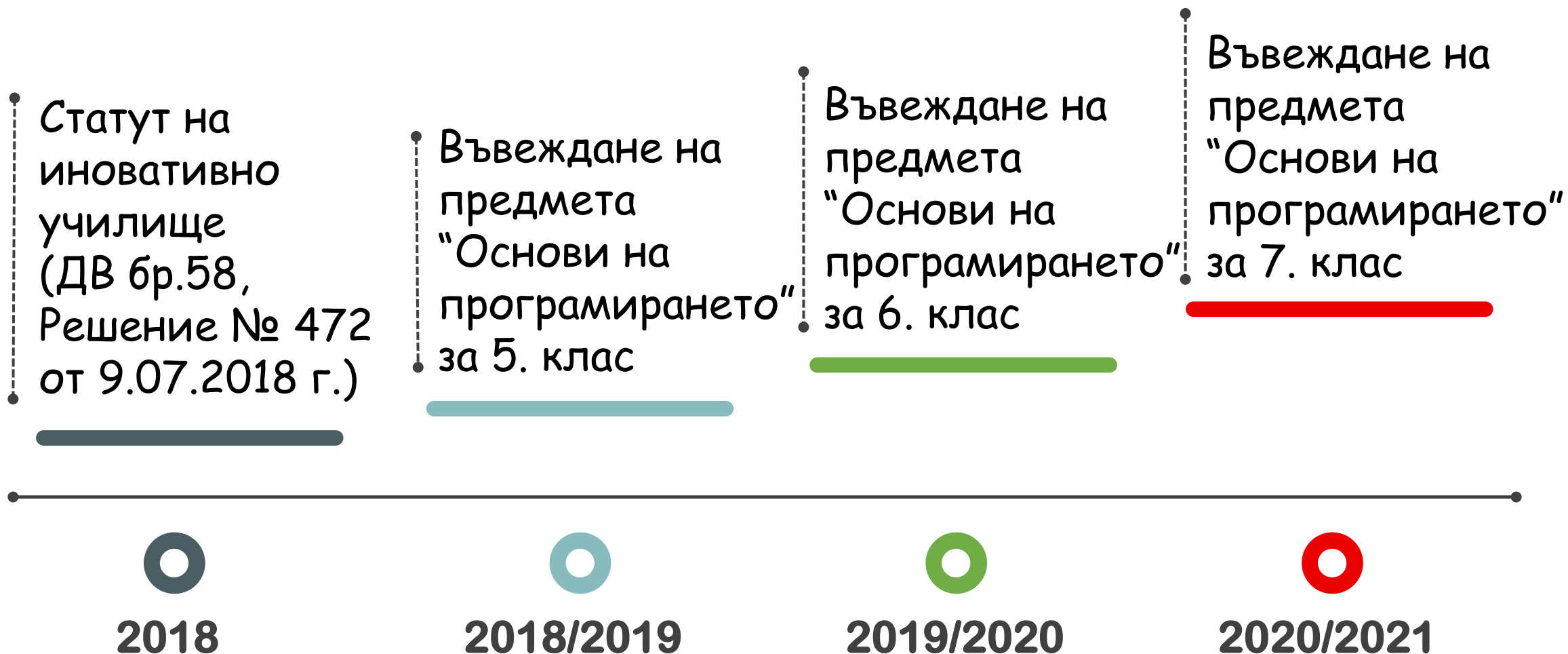
Децата получават
електронни
баджове и
сертификати.



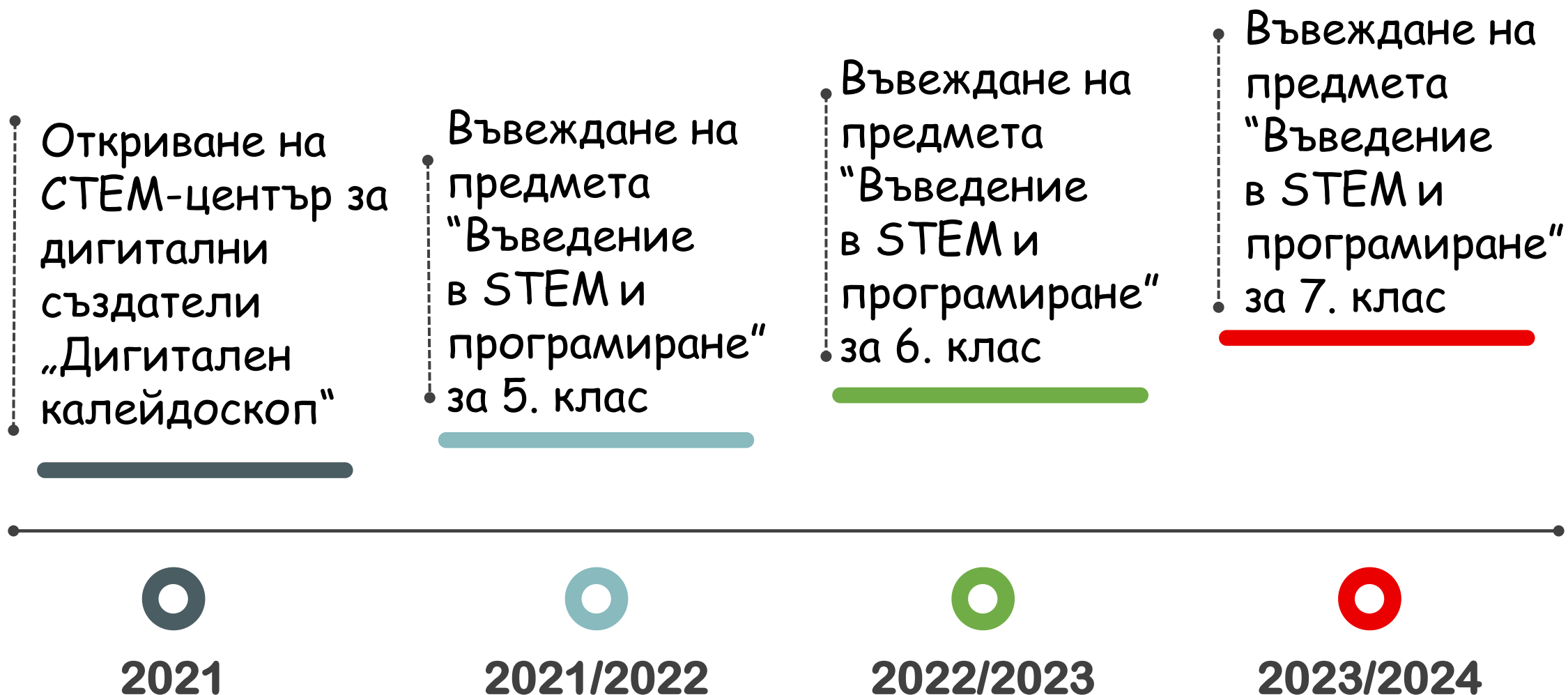
Учителският
екип
натрупва
опит.



Времева линия



Времева линия

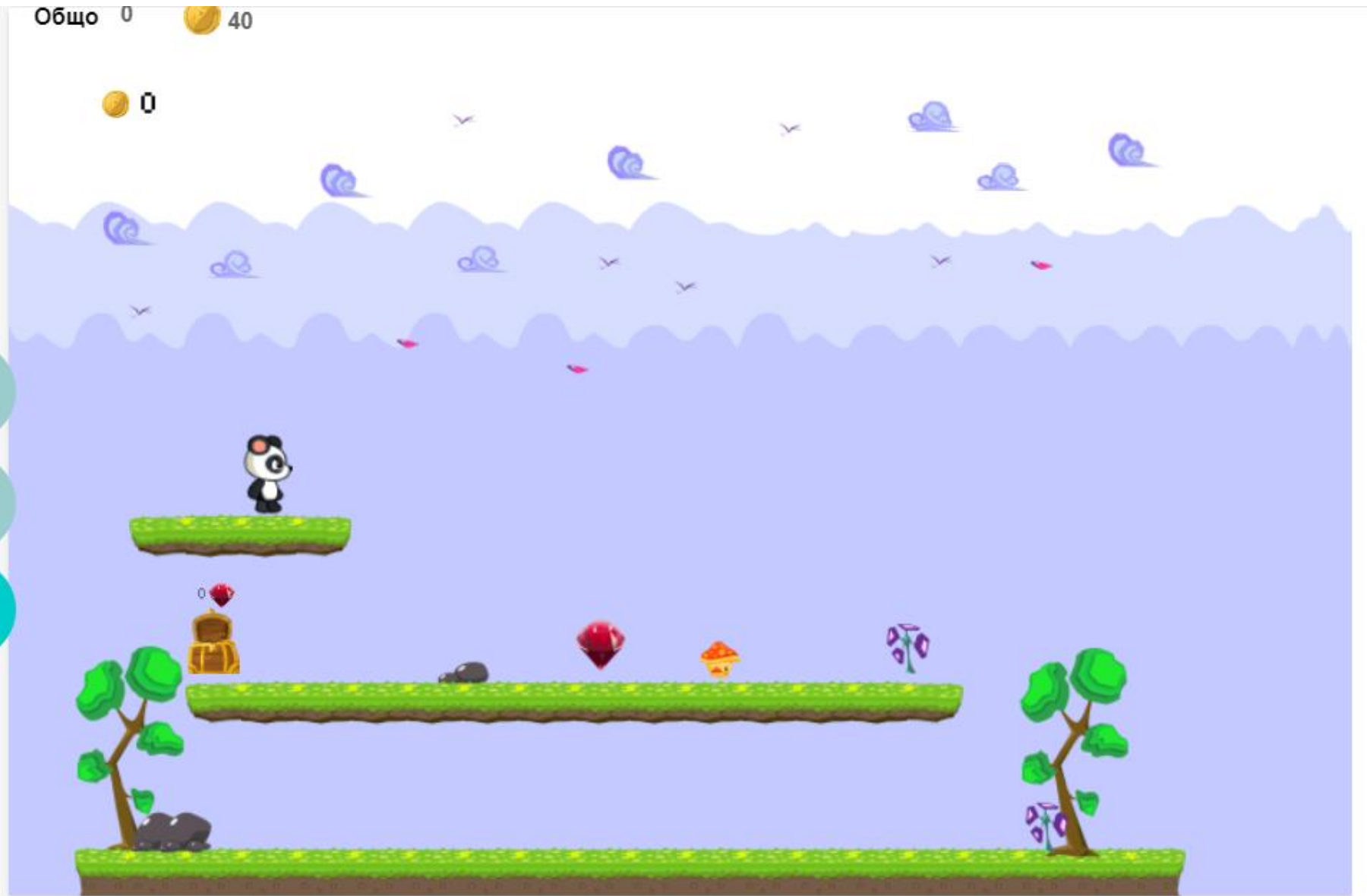


```
Set Active: panda
move 2
until near ruby
  if mushroom is right
    goto ruby
    get
  else wait 1
  end
end
goto treasure
drop
```



Общо 0 40

0




```

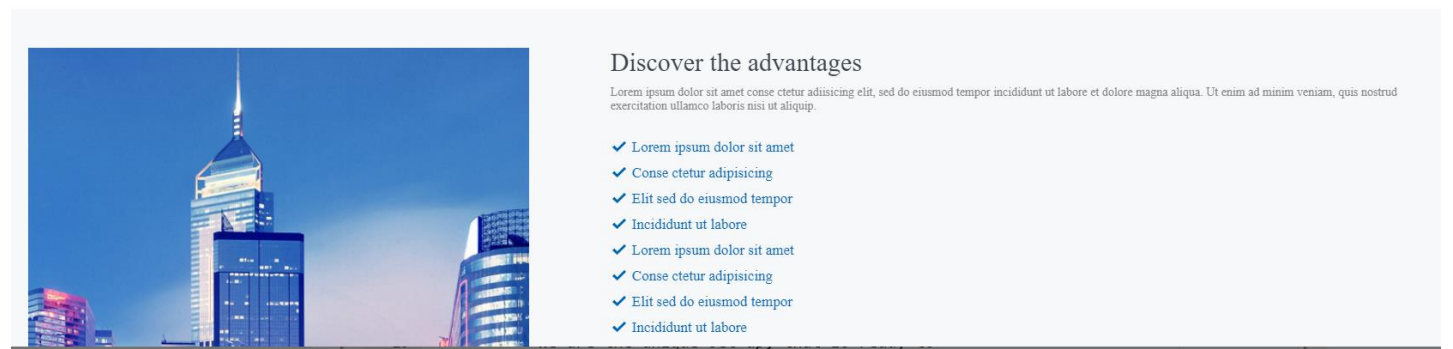
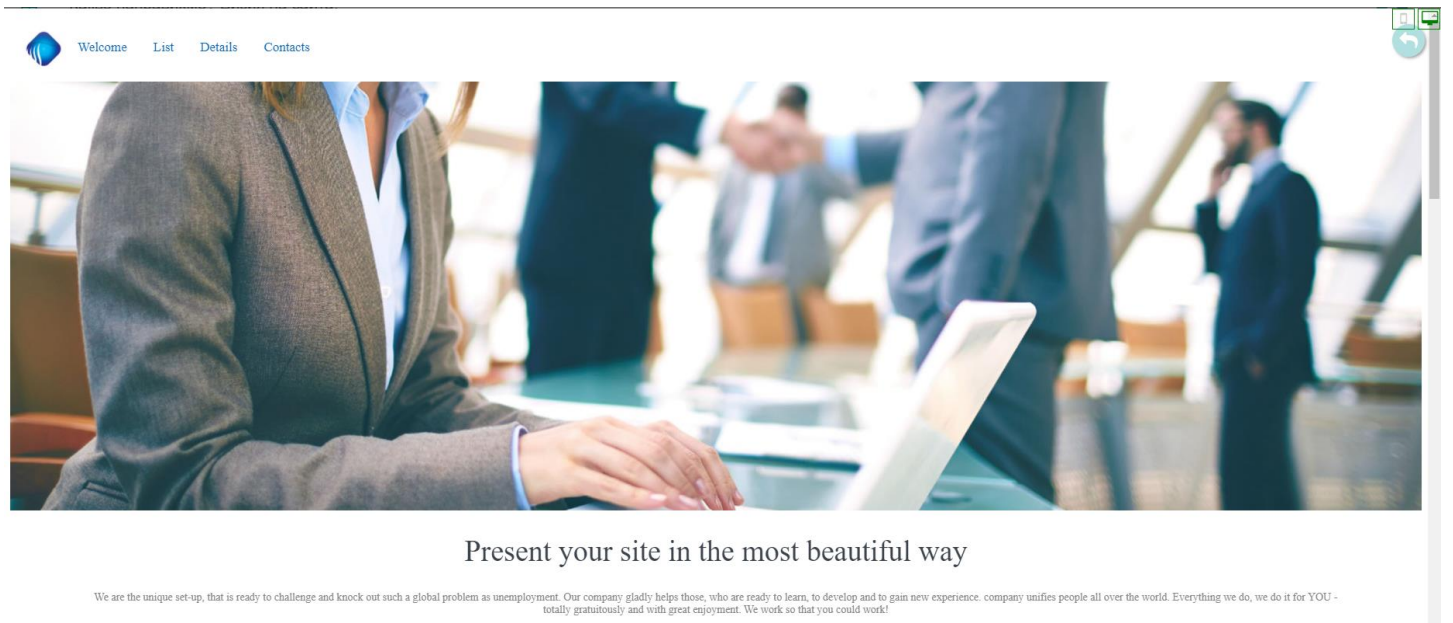
HTML      CSS      JavaScript
1- <div class="top">
2
3         
4
5         <a class="topLink" href="#welcome">Welcome</a>
6         <a class="topLink" href="#list">List</a>
7         <a class="topLink" href="#details">Details</a>
8         <a class="topLink" href="#contacts">Contacts</a>
9
10    </div>
11
12    
13
14    <h1 class="welcomeTitle" id="welcome">
15        Present your site in the most beautiful way
16    </h1>
17
18    <p class="welcomeText">

```

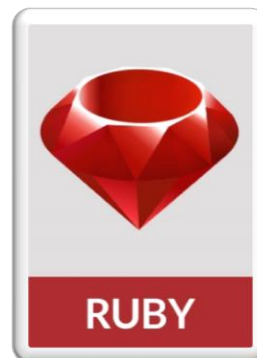
```

HTML      CSS      JavaScript
1- .top{
2     padding: 18px;
3 }
4
5- .topLogo{
6     width: 50px;
7     height: 50px;
8     vertical-align: middle;
9 }
10
11- .topLink{
12     color: #0e68b4;
13     font-size: 17px;
14     text-decoration: none;
15     margin-right: 15px;
16     margin-left: 15px;
17 }
18- .topLink:hover{
19     color: #000;

```

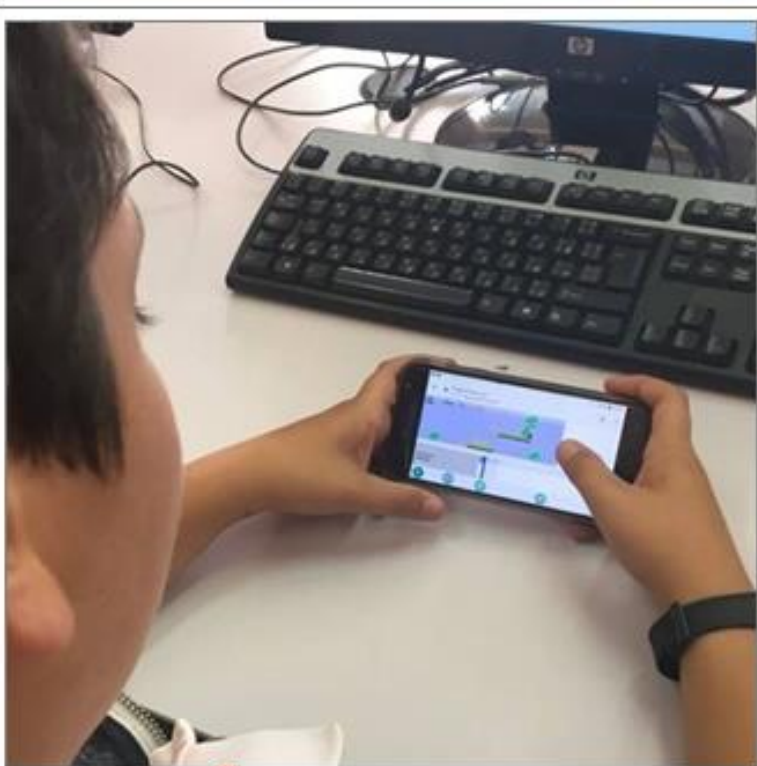


Програмирането
е забавно!



КНВА

В час по
Основи на
програмирането



Основи на
програмирането



Анкета ученици

Удовлетвореност

Самочувствие

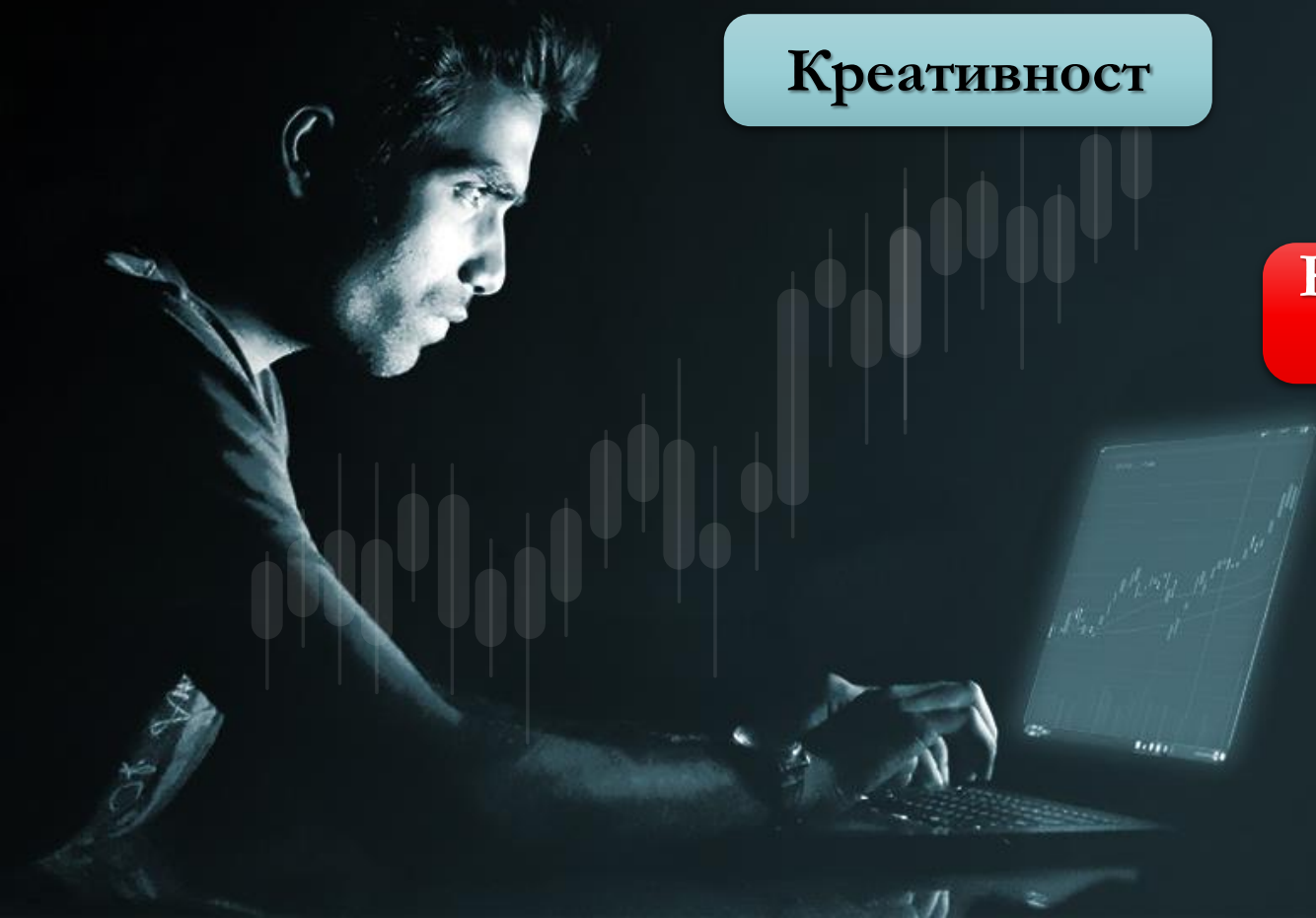
Мотивация

Креативност

Работа в екип

Нови понятия и
технологии

Могат да предложат
повече от едно
вярно решение



Партньорство с родителите

Срещи с родители

Анкета преди въвеждането на иновацията

Всички родители дадоха своето съгласие децата им да посещават часовете по "Основи на програмирането".

Анketи, свързани с прилагането на иновацията

- повишаване мотивацията на детето
- умението за работа в екип
- отговорност за поемане и изпълнение на задачи
- инициативността

Участие в клип за иновацията

Какво
споделят
родителите

Любимият предмет на дъщеря ми!

Д о в о л н а с ъ м , ч е с е и з у ч а в а .

Предмета развива ценни уменията – решаване на проблеми, креативност, откриване на възможности!

Интересно и забавно за децата.

Одобрявам начина на обучение и мисля, че е добро начало за развитието на децата в тази сфера.

Интересува се много по-задълбочено от компютри. Преди игрите и социалните мрежи му бяха приоритет и не ползваше за друго компютър, но откакто изучават предмета се интересува от начина, по който всичко се случва и търси и чете много нови неща.

Състезания

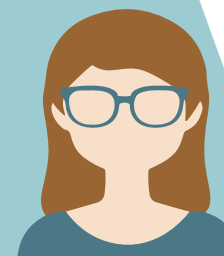
Състезание по
информатика и
компютърна
грамотност
„Бобър – България“



Националното
състезание по
информационни
технологии
„ИТ Знайко“



Математическо
състезание
"Европейско Кенгуру"




ИНСТИТУТ ПО МАТЕМАТИКА И ИНФОРМАТИКА
 БЪЛГАРСКА АКАДЕМИЯ НА НАУКИТЕ



СЪСТЕЗАНИЕ БОБЪР България



На 11 ноември 2018 г.
 участваха **261** ученици
 от **42** населени места
 в България.

Възрастова група VI-VII клас




ИНСТИТУТ ПО МАТЕМАТИКА И ИНФОРМАТИКА
 БЪЛГАРСКА АКАДЕМИЯ НА НАУКИТЕ

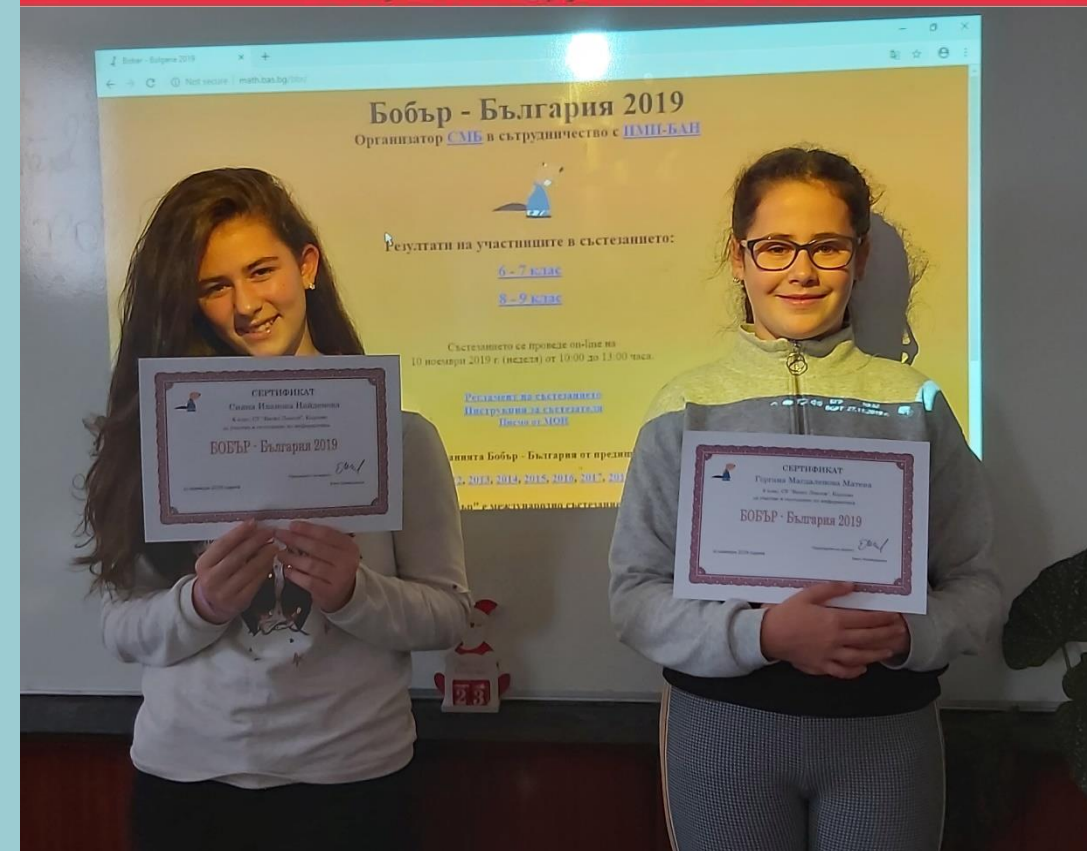


СЪСТЕЗАНИЕ БОБЪР България



На 10 ноември 2019 г.
 участваха **275** ученици
 от **36** населени места
 в България.

Възрастова група VI-VII клас

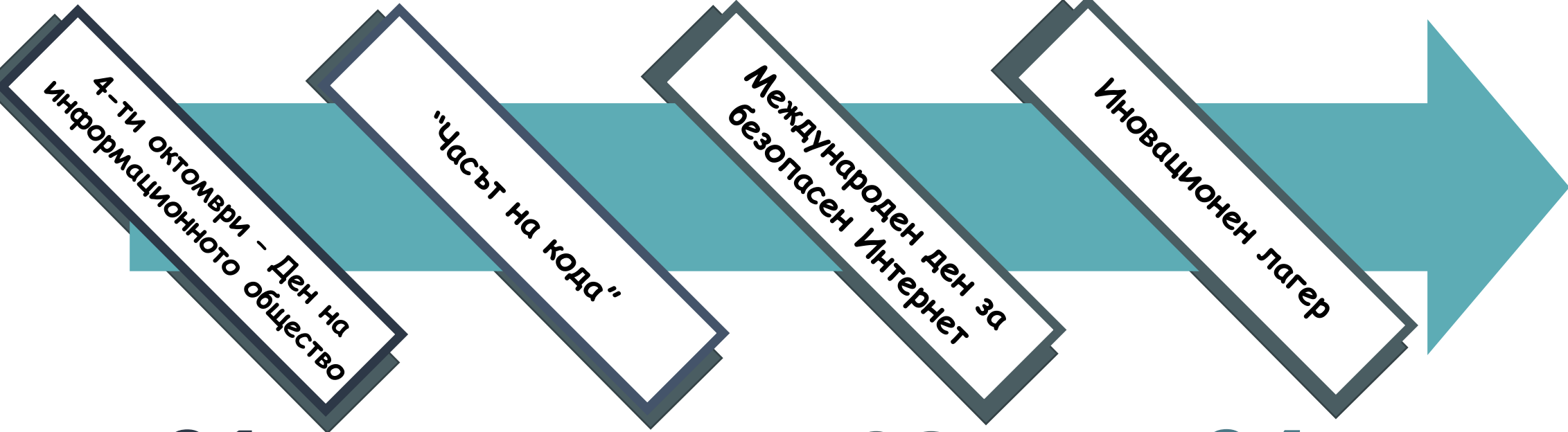


Национален кръг „IT Знайко“



- ✓ **Метин Хасан Акдере**, 4г клас, ИТ, Трето място
- ✓ **Христиана Димитрова Сеизова**, 5а клас, Програмист, Първо място
- ✓ **Сияна Иванова Найденов**, 7г клас, ИТ, Първо място
- ✓ **Есил Хасан Акдере**, 8а клас, ИТ, Второ място
- ✓ **Ростистлав Николаев Дойчинов**, 8а клас, Уеб, Трето място
- ✓ **Лилия Йорданова Дунеловска**, 9а клас, Второ място

Мероприятия



01

Отбелязахме деня с представяне на проекти, разчитане на QR код и решаване на тестове в quizizz.com.

02

Кодирание с Майнкрафт, Ана и Елза от „Замръзналото кралство“ и Angry Birds. Всички ученици получиха сертификат!

03

На 9.2.2021 г. за 18-та поредна година светът отбеляза международния Ден за безопасен Интернет.

04

„Учи. Спести. Печели“, организиран от Джуниър Ачийвмънт България





Safer Internet Day 2021

„От ученици за ученици“
Ученички от 12а клас,
представиха проекта си
„Медийната ми грамотност
победи фалшивите новини“





Първи национален форум за иновации в образованието

Целта на форума

- ✓ да се подкрепят всички училища за създаване и прилагане на иновации
- ✓ да се популяризира добрият опит
- ✓ да се подпомогне въвеждането на нови образователни продукти и създаването на мрежа от иновативни училища
- ✓ да се повиши авторитета на българското училище и българския учител



МОН отличи СУ „Васил
Левски“ като едно от най-
активните училища,
участници в Европейската
седмица на програмирането,
6-21.10.2018 г.

CodeWeek.



CodeWeek

Програмиране в рисунки

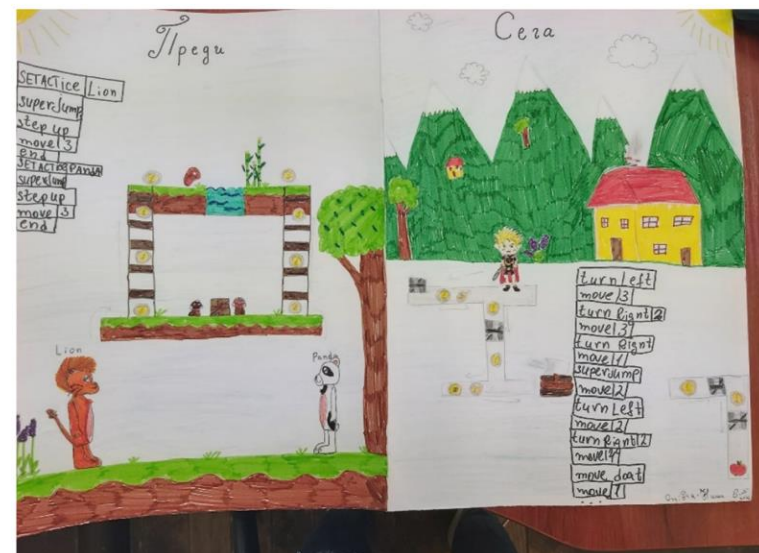
Задачата на всеки е да нарисува герои и ситуация (задача) и да напише код, чрез който тя да бъде решена.

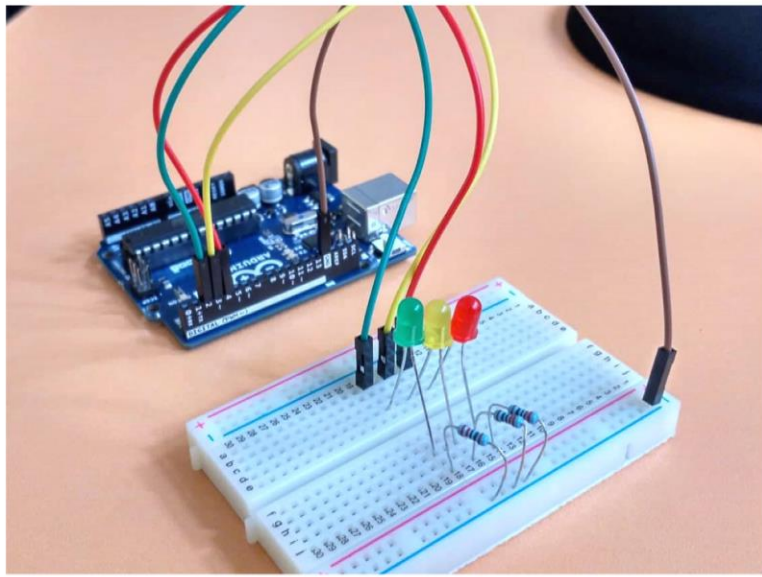


Let's code, girls!

Програмиране с Ардуино и mBot – светофар.
Това е един лесен и забавен начин за програмиране и „съживяване” на различни механични части.

Звучи интересно, нали?





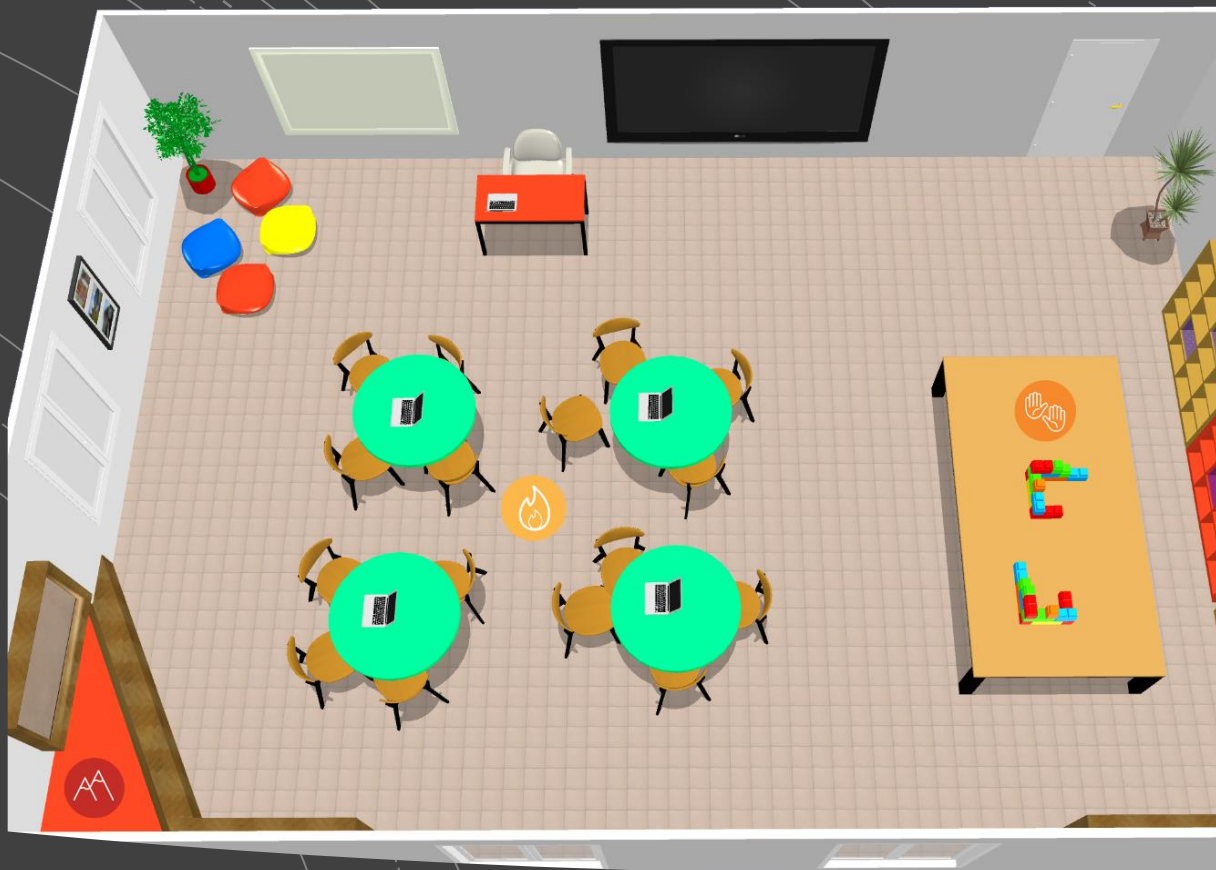
Lego роботика



Мултифункционална зала



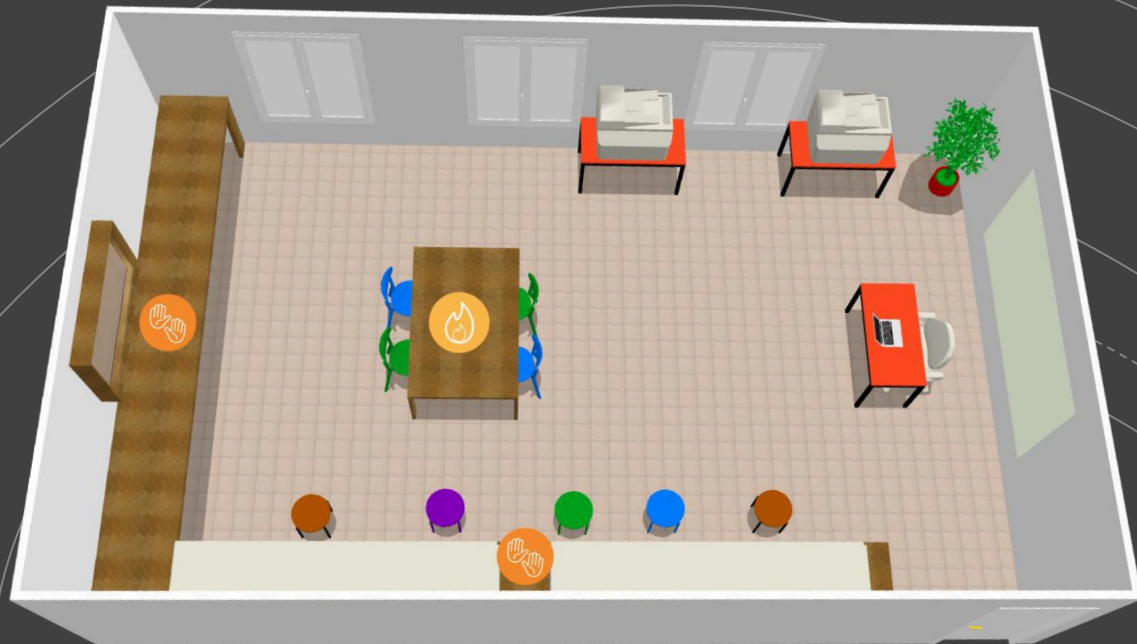
Зона по роботика



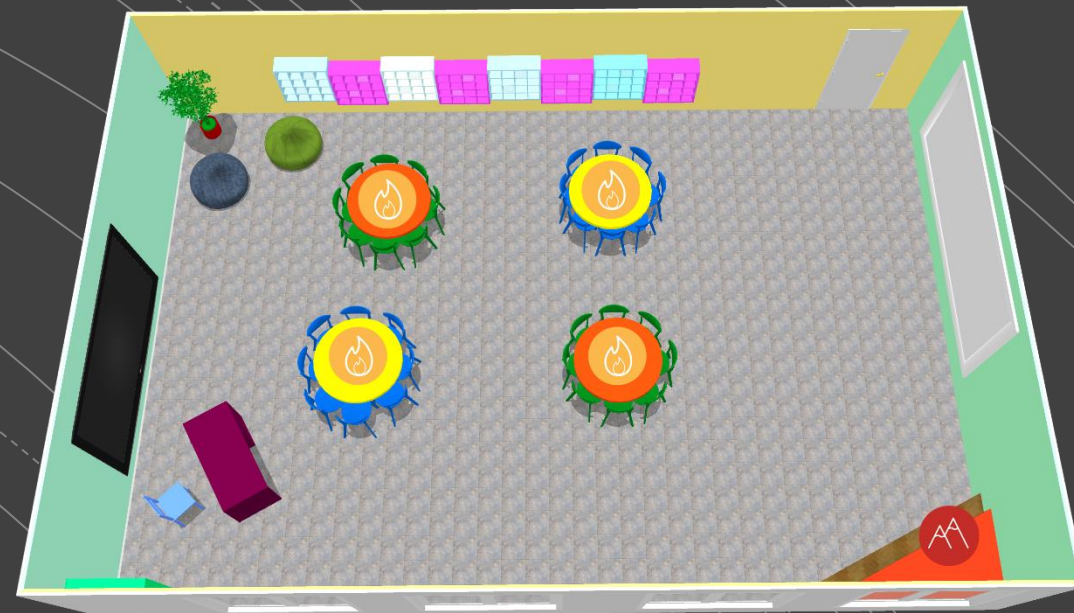
STEM

Център за дигитални
създатели
„Дигитален калейдоскоп“

Мейкърспейс



Зона за интегративни знания



Трансформиране
на коридора



гр. Карлово
ул. „Стремски
полк“ №6
тел: 0335 95593
e-mail:
sou_v_levski_karlovo@abv.bg

<http://soulevski-karlovo.com/>

СУ“ВАСИЛ ЛЕВСКИ“ - ГР. КАРЛОВО



Актуално За нас Прием Обучение Галерия Профил на купувача

Търсене

