



ОТЧЕТ
ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕТО НА УЧИЛИЩНАТА ПРОГРАМА ЗА ИНОВАЦИЯ
“ОСНОВИ НА ПРОГРАМИРАНЕТО”

1. Период на осъществяване на иновацията

3 учебни години: от учебната 2020/ 2021 година до учебната 2022/ 2023 година

2. Лица, определени за осъществяване на иновацията

2.1. в началото на иновацията

- Венелина Радева - в проектното предложение, след което е прекратен трудов договор
- Марияна Маркова - ръководител на група в гимназиален етап, след напускането на Венелина Радева
- Цветелина Калчева - посочена в проектното предложение, но няма група
- Калинка Кирилова - ръководител на група в начален етап, в продължение на 2 учебни години
- Силвия Проданова - в проектното предложение е посочена, но не е ръководила група

2.2. през следващите години

- Катя Пенкова - ръководител на група в начален етап, третата година от иновацията
- Александър Асенов - прогимназиален етап
- Марияна Маркова - гимназиален етап

3. Целеви групи на иновацията

По една смесена група от даден випуск.

<i>първа година на иновацията</i>	<i>втора година на иновацията</i>	<i>трета година на иновацията</i>
втори клас	трети клас	четвърти клас
пети клас	шести клас	седми клас
осми клас	девети клас	десети клас

4. Цели и задачи на иновацията, разписани в проектното предложение

Заложена цел: Пренасочване на желанието на учениците за работа в дигиталните комуникации и виртуални игри към интерактивно образование в областта на компютърните технологии.

Задачи:

- Въвеждане на обучение по “Основи на програмирането”

- Използване на обучителна система по програмиране Programiram.com
- Мотивиране на учениците да продължат обучението в училището ни
- Едни и същи ученици да са в групите, през трите години, за да има надграждане

Насоченост на иновацията:

- иновативни елементи, по отношение на съдържанието на обучението
 - 78 ученици от втори, пети и осми клас; 5 учителя
 - изучаване на Уеб програмиране (HTML 5, CSS 3, програмиране в конзола) от учениците в гимназиален етап; изучаване на Основи на програмирането чрез “визуално програмиране” (под формата на образователни игри по визуално кодиране) от учениците в начален и прогимназиален етап
- използване на нови методи на преподаване - “учене чрез правене”

Планирани стъпки на напредъка:

- 80% от участниците да придобият “електронна значка” или системен сертификат за постижение
- всеки ученик участва с идеи или в разработване на личен проект
- учениците от 6. клас разработват интерактивно учебно съдържание за 1. и 2. клас
- подобрен капацитет на педагогическия и административния състав
- участие в публични изяви

5. Информация, относно изпълнението на иновацията през годините

5.1. Реализирането на иновацията, се осъществи като ФУЧ във всяка от годините

- сменен състав на учителите, които ръководят групите
- през трите години, съставът на групите се променяше
- използвани са съответните платформи, програмни езици и др.
- училището изплаща възнаграждение на учителите - ръководители на групите, чрез отчитане на взетите часове в декларация за лекторски часове

5.2. Представяне на продукти - всяка учебна година, ученици от групите представят разработени продукти в Седмичната на Програмирането, както и при реализирането на домакинство по НП “Иновации в действие”.

5.3. Осъществен контрол

- констативен протокол от РУО - Плевен, при провеждане на мониторингово посещение
- протоколи от осъществена проверка в училище - 2 броя

6. Финансови параметри

- заплатена такса на фирмата, разписала проектното предложение - от бюджета на училището
- заплащане за ползване на платформата Programiram.com - от бюджета на училището
- разходи във връзка с участието в НП “Иновации в действие” - за сметка на Програмата
- възнаграждения на ръководителите - от бюджета на училището

7. Заключение

7.1. Постигнати цели

- въвеждане на нов предмет “Основи на програмирането” - в различните етапи на средното образование
- изработени продукти от ученици - като проекти, в платформата
- популяризиране на иновацията

- усъвършенстване уменията на педагогическите специалисти, работили с платформите и програмите
- учениците са получили т.нар. “електронни значки” или системни сертификати за постижения от платформата, след като са изпълнили определени задания.

7.2. Непостигнати цели

- разработване на интерактивно учебно съдържание за 1. и 2. клас - от учениците в 6. клас
- участие в разработване на проекти, обявени от извънучилищни организации, с насоченост в програмирането
- участие в конкурси и състезания по програмиране