

Агенция ОЗОН ООД



Компютърно моделиране със Скрач

ISO 9001:2015
УИН 86130007

Форми на обучение:

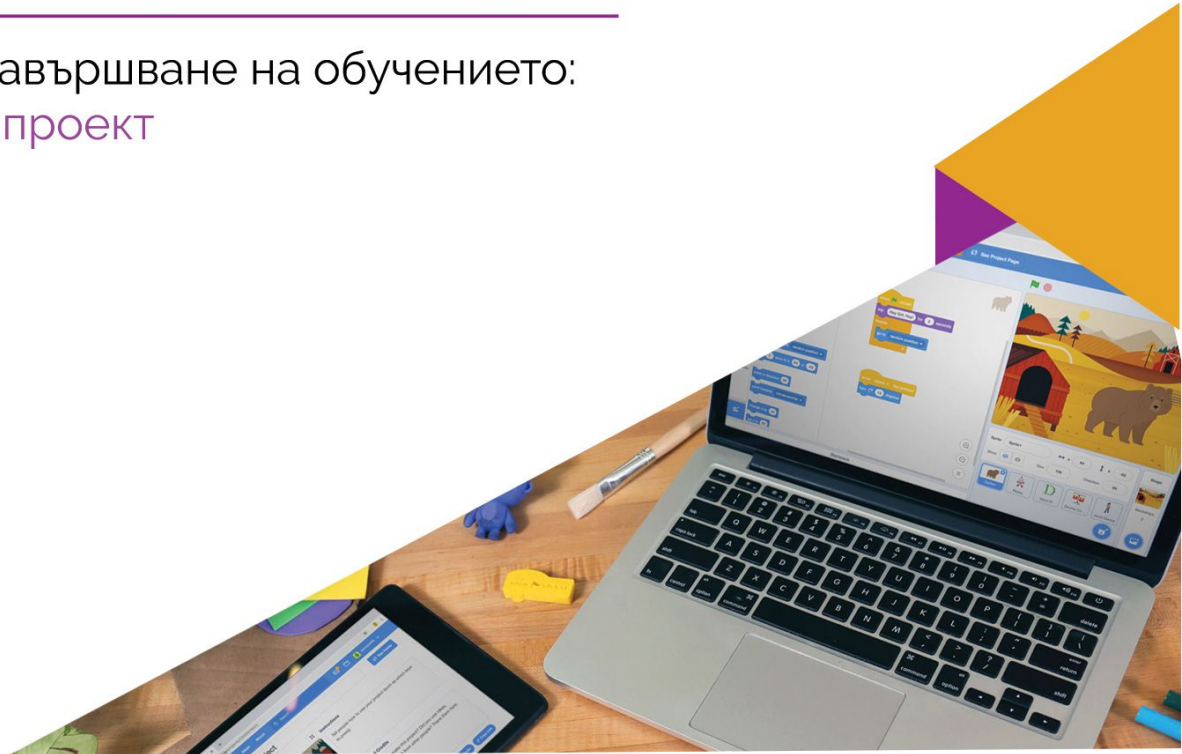
- Присъствена
- Частично присъствена

Продължителност на обучението : 16

Брой квалификационни кредити : 1

Съотношение между теоретична и практическа част:
8 лекционни и 8 практически академични часа

Начин на завършване на обучението:
Защита на проект



УСПЕШНО ЗАВЪРШИЛИТЕ КВАЛИФИКАЦИОННИЯ КУРС

Ще знаят:

- ✓ Да създават проекти със собствени анимирани истории, интерактивни игри.
-

Ще могат:

- ✓ Да се съставят сценарии за филми, в които играят различни актьори, да се изменя техният цвят и форма.
- ✓ Както теоретично, така и практически да преподават на деца компютърно моделиране, използвайки програмата Scratch.

ПРОГРАМАТА Е НАСОЧЕНА КЪМ:



Учители – начален етап
Учители – прогимназиален етап



Заместник-директори
Ръководител направление ИКТ
Учители - целодневна организация



КОМПЕТЕНТНОСТИ,

които ще бъдат придобити



Комуникативна



Педагогическа



Организационна

ЦЕЛИ НА ПРОГРАМАТА:

- ✓ Scratch да помогне за усвояването на основни принципи в програмирането.
- ✓ Включването на детето в школи за визуално програмиране му помага да развие аналитичните си умения.
- ✓ Детето да придобие увереност и социални умения и следователно придобитите от педагогическия специалист умения по Scratch усъвършенстват контакта учител-ученик.



МЕТОДИ НА ОБУЧЕНИЕ

- ✓ Присъствени практически занятия с фокус върху основи на блоково програмиране.
- ✓ Съдържанието на програмата е разделено на теоретична и практическа част в лекционна, диалогична и анкетна форма.
- ✓ Работата със Scratch води до лесното разбиране на основните концепции на програмирането и успешното боравене с тях.
- ✓ Чрез Scratch могат да се анимират изображения, може да се добавя музика или звуци. Опитът, който се придобива по време на работа с визуалните инструменти за програмиране позволява лесния и бърз преход към езиците за програмиране.

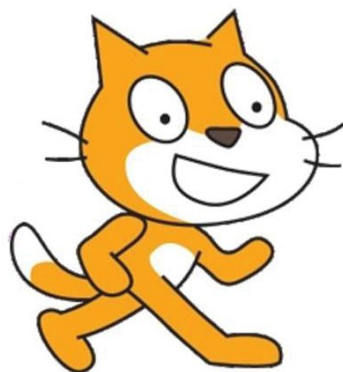


ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ

Програмата осигурява придобиване на умения и компетенции за свободна работа и за преподаване със Скрач (Scratch).


Всеки участник развива способност да работи свободно с програмата и да умее да съставя с героите на програмата различни игри, диалози и истории.

Програмата осигурява умения за преподаване на компютърно моделиране със Scratch.



Екип обучения

 + 359 889 213 468

 София 1000, ул. Позитано 9
ет. 2, офис М8

 <https://www.agency-ozon.eu>
trainings@agency-ozon.eu