

Иновативно средно училище

„Димитър Маринов“ Лом

Презентация на Росица Хайрединска

старши учител по математика и ИТ

R_H

Начало на иновацията — учебната 2019/2020 г.

- 8 клас започва да изучава нов предмет - **Дигитална креативност**
- Материалите са предоставени от **Телерик Академия**.

R_H



Изучавани модули в 8 клас:

- ❑ Ускорено учене – потенциал на човешкия мозък;
- ❑ Компютърни науки – визуално програмиране на App Inventor;

R_H



Разгледани теми в първия модул:

ДК 8 клас

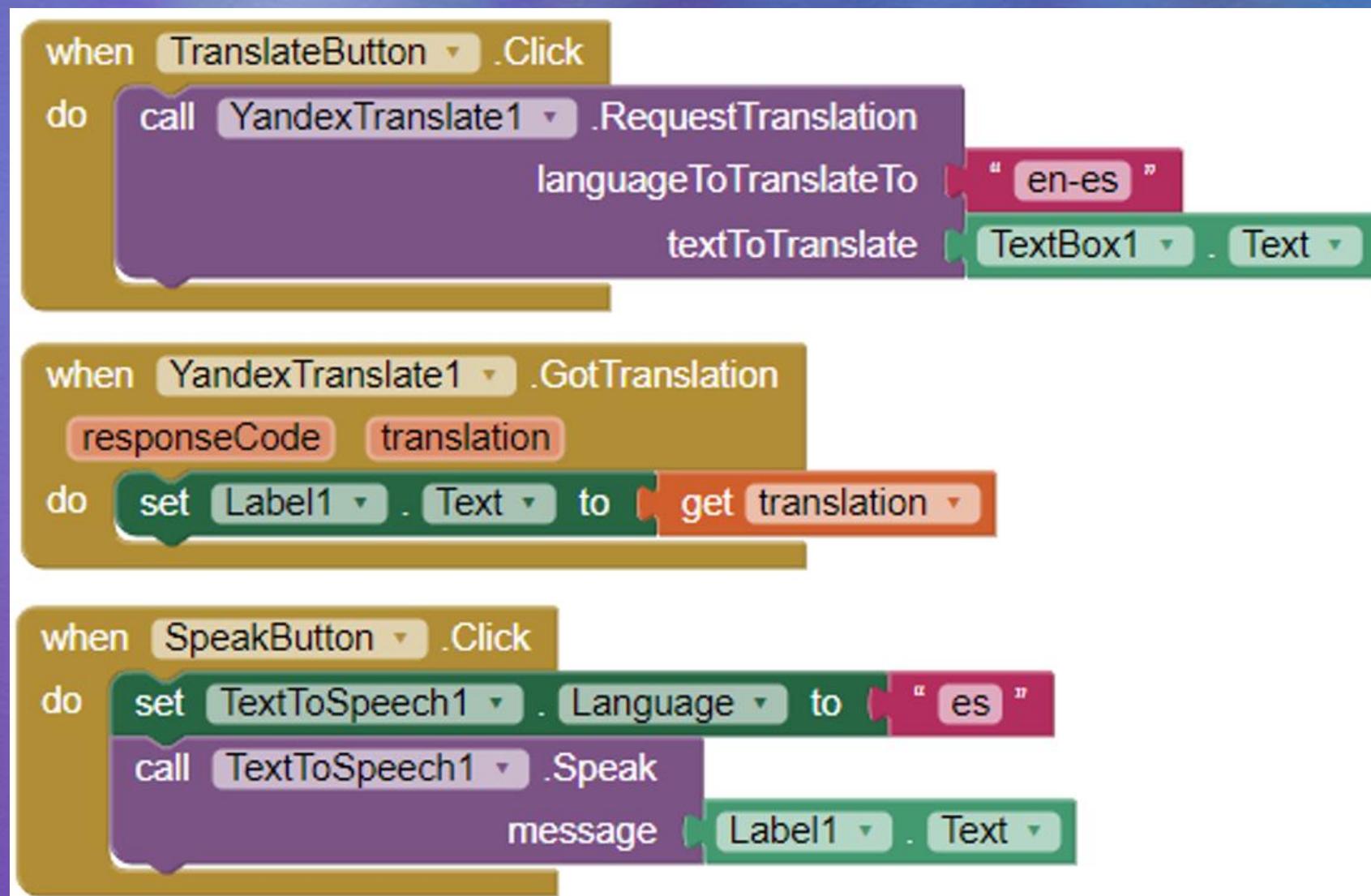
- Потенциал на човешкия мозък.
- Принципи и приложения на мисловните карти.
- Техники за подобряване на паметта.
- Развиване на креативността.



Проекти в среда Mit App Inventor:

ДК 8 клас

- 1) Talk to me
- 2) Digital Doodle
- 3) Ball Bounce
- 4) Paint Pot
- 5) Magic 8 ball
- 6) Hello Purr
- 7) Translator



Изучавани модули в 9 клас:

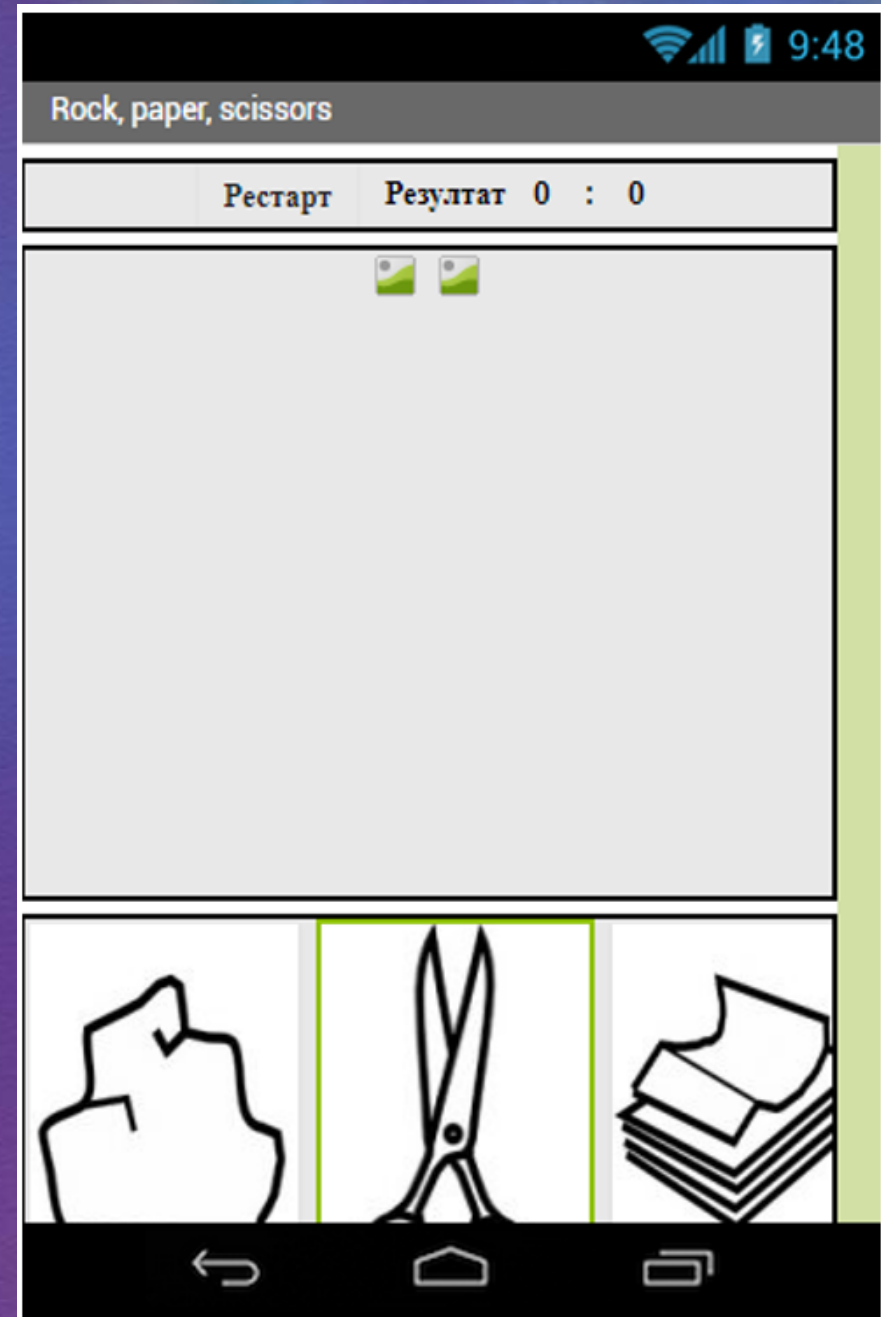
- ❑ Ускорено учене – потенциал на човешкия мозък;
- ❑ Компютърни науки – визуално програмиране на App Inventor;



ДК 9 клас

Проекти в среда
Mit App Inventor:

- 1) Rock Paper Scissor
- 2) Space Invaders
- 3) Virtual Guide
- 4) Fun Selfie
- 5) Get the Gold
- 6) Ohm's Law
- 7) Login Screen
- 8) Magic Trick



R_H

Дигитална креативност 10 клас:

Разработване на видео игри

Партньорство с

ARC Academy



R_H

ДК 10 клас

Разработени теми:



- 1) История на игрите;
- 2) Игрите като бизнес;
- 3) Дизайн на игра;



Разработени теми:

ДК 10 клас

- 4) Разказване на истории в игрите;
- 5) Визуална тема в игрите;
- 6) Игрови механики;

R_H



Jeremy Vickery

ДК 10 клас

Разработени теми:



7) Повтаряемост в
игрите;

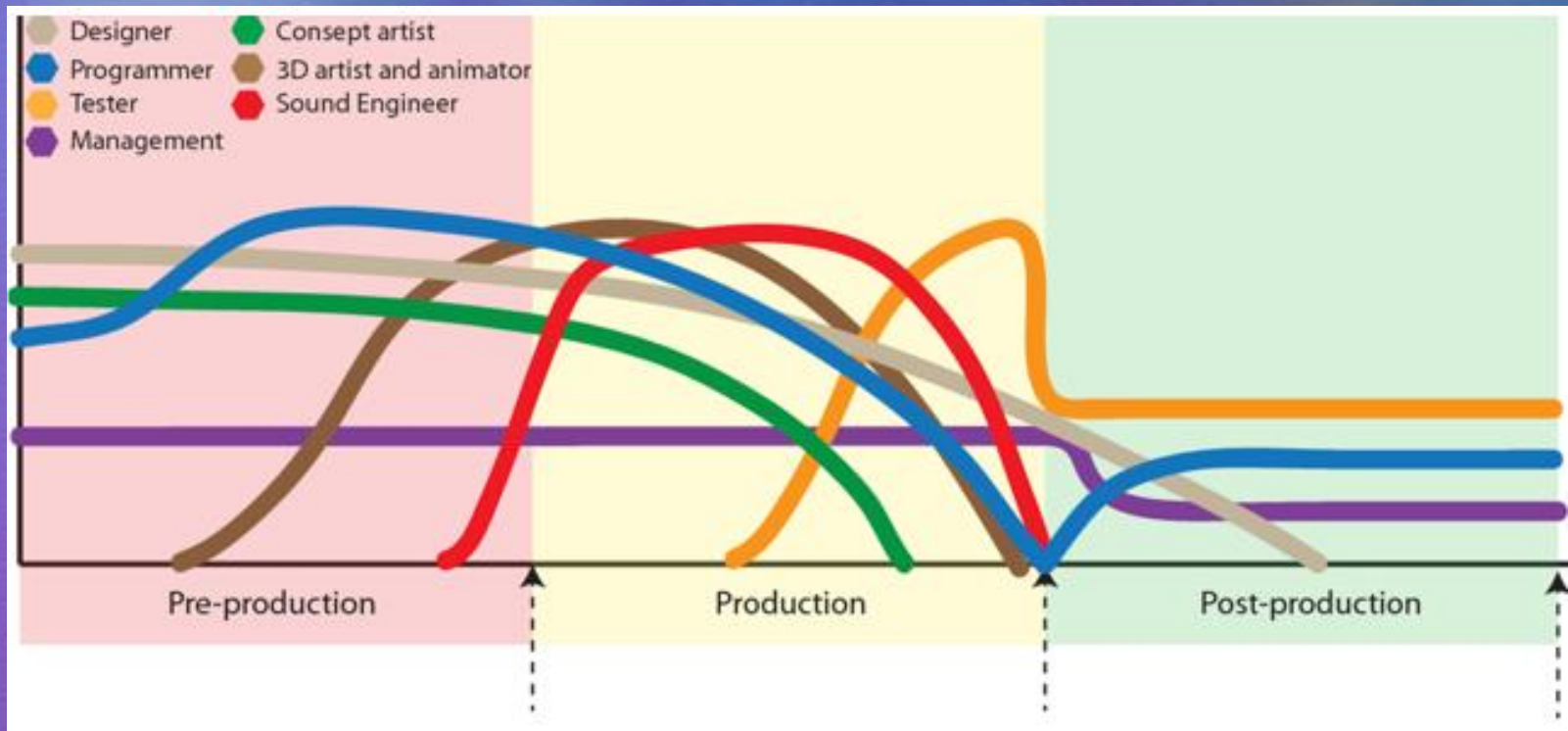
8) Нива и мисии;

9) Визуално
представяне на игра;

Разработени теми:

ДК 10 клас

- 10) Програмиране в
игрите;
- 11) Контрол и качество.



R_H

Какво постигнахме?

- Висок интерес към дигиталните науки.
- Формиране на дигитални компетентности.
- Желание за учене и работа.
- Творчество, креативност.
- Успешна иновация.

Благодаря за вниманието!



R_H