



Основно училище „ Св. св. Кирил и Методий“ село Дивотино, община Перник

ИНОВАТИВНО УЧИЛИЩЕ

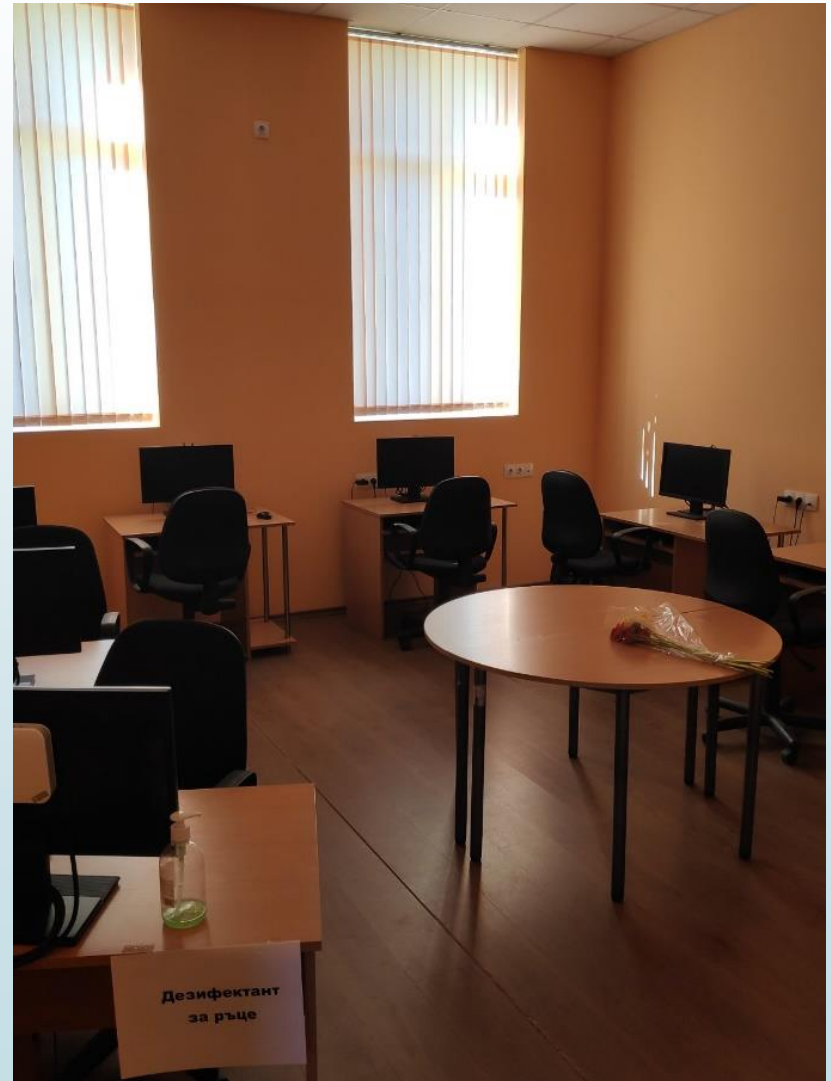




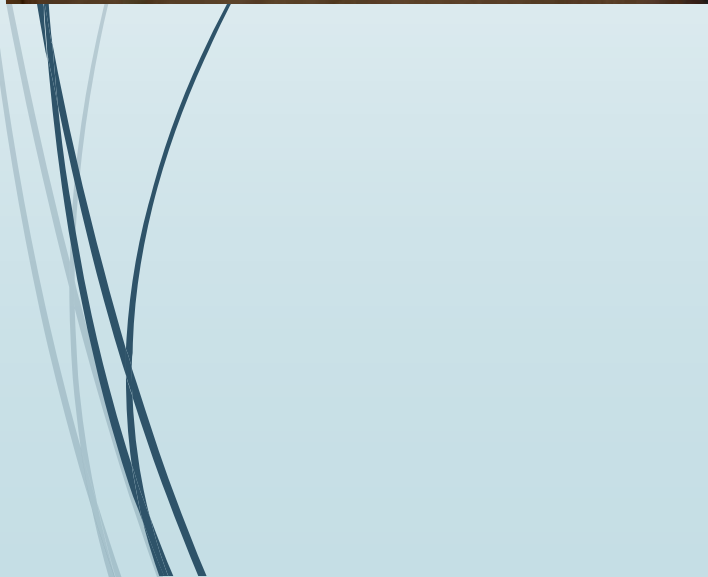
ИНОВАТИВНО
УЧИЛИЩЕ
НА БЪЛГАРИЯ

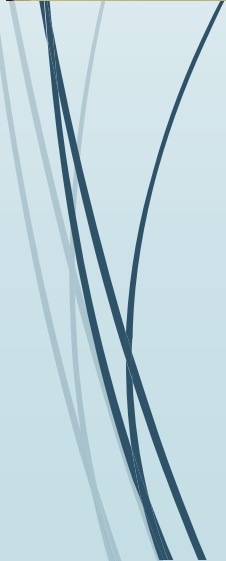
Уча.се

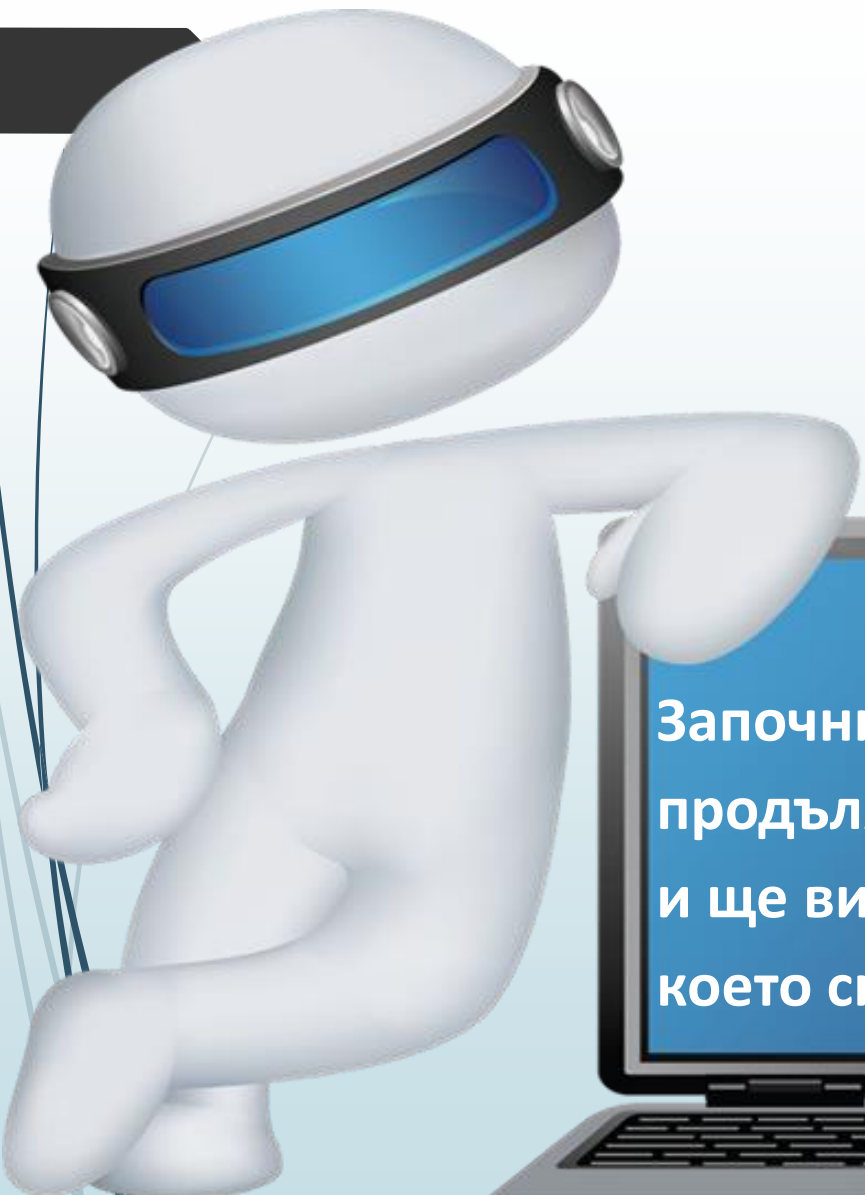
www.ucha.se



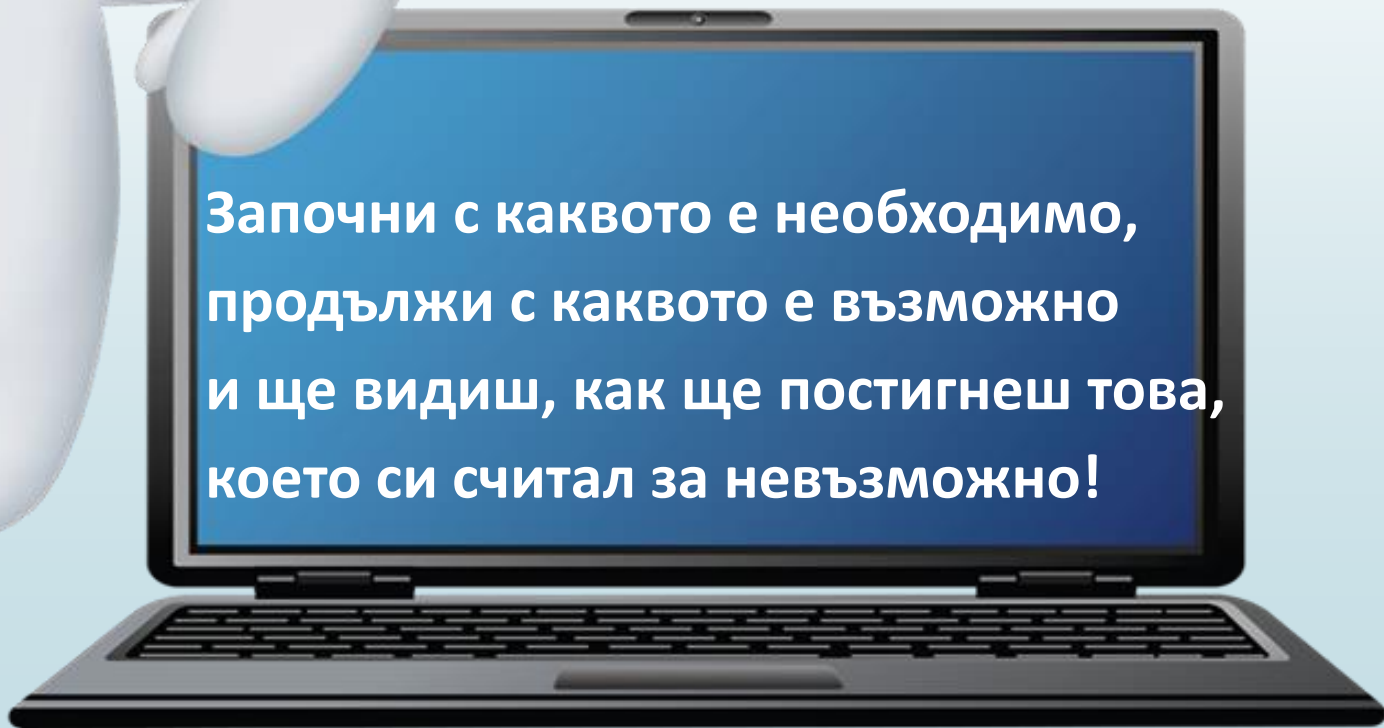








**Започни с каквото е необходимо,
продължи с каквото е възможно
и ще видиш, как ще постигнеш това,
което си считал за невъзможно!**



С РЕШЕНИЕ № 601 от 17 август 2022 г.
на Министерския съвет за учебната 2022/2023 година
и Обн. ДВ. бр.69 от 26 август 2022 г. и
На основание чл. 38, ал. 6 и чл. 39, ал. 5
от Закона за предучилищното и
училищното образование

*ОУ „Св. св. Кирил и Методий“
село Дивотино, община Перник е*

**ИНОВАТИВНО УЧИЛИЩЕ В РЕПУБЛИКА
БЪЛГАРИЯ**



**НОВ УЧЕБЕН ПРЕДМЕТ В I КЛАС
„ДИГИТАЛНА МАТЕМАТИКА“**

Продължителност на проекта – четири последователни учебни години



- 2022/2023 година
- 2023/2024 година
- 2024/2025 година
- 2025/2026 година

Предимства на внедряване на иновацията


- ▶ **учениците са в центъра на процеса на обучение като активни участници и откриватели на нов опит, а учителите – са съветници и помощници;**
- ▶ **повишава се качеството на образователния процес и мотивацията за учене;**

Предимства на внедряване на иновацията

- ▶ **учениците задълбочават знанията си по конкретна тема;**
- ▶ **планират работата си, съобразно с набелязаната цел;**
- ▶ **работят индивидуално, обсъждат по двойки, работят в екип;**

Предимства на внедряване на иновацията

- **съзнават своите силни и слаби страни;**
- **носят отговорност за изпълнението на поставената задача;**
- **решават проблеми и преодоляват конфликти.**


A dark grey arrow points to the right from the left edge of the slide. Several thin, light blue lines curve upwards from the bottom left towards the center of the slide.

**В обучението на учениците използваме
съвременна, интерактивна платформа
за обучение по математика**

<https://matematika.programiram.com/>,

с тематично поднаправление

Математическо моделиране

- 
- **Дигиталната математика използва блокчета.**
 - **Обучителната система използва вградени форми на изкуствен интелект.**
 - **Тази иновативна система позволява на всеки ученик да усвои материала, като не се загубва интереса или отпадане от учебен процес.**

Начална страница на платформата

Математика

https://matematika.programiram.com

Programiram.com
Програмиране (1-12 клас)

Design.Programiram.com
Графичен Дизайн

Matematika.Programiram.com
ИТ Математика (1-4 клас)

Проект ОУД
ИТ Нинджа

ИТ Математика

НАЧАЛО КЛАСОВЕ ВХОД РЕГИСТРАЦИЯ

setActive

изяж

събери

Забавна и предизвикателна ИТ МАТЕМАТИКА

ЗА УЧЕНИЦИ ОТ 1 ДО 4 КЛАС

ИНОВАТИВНИ УЧИЛИЩА
Имаме решение за Вас
Виж повече

ЗАНИМАНИЯ ПО ИНТЕРЕСИ
Ние можем да помогнем
Виж повече

Учителски акаунт

<https://matematika.programiram.com/login>

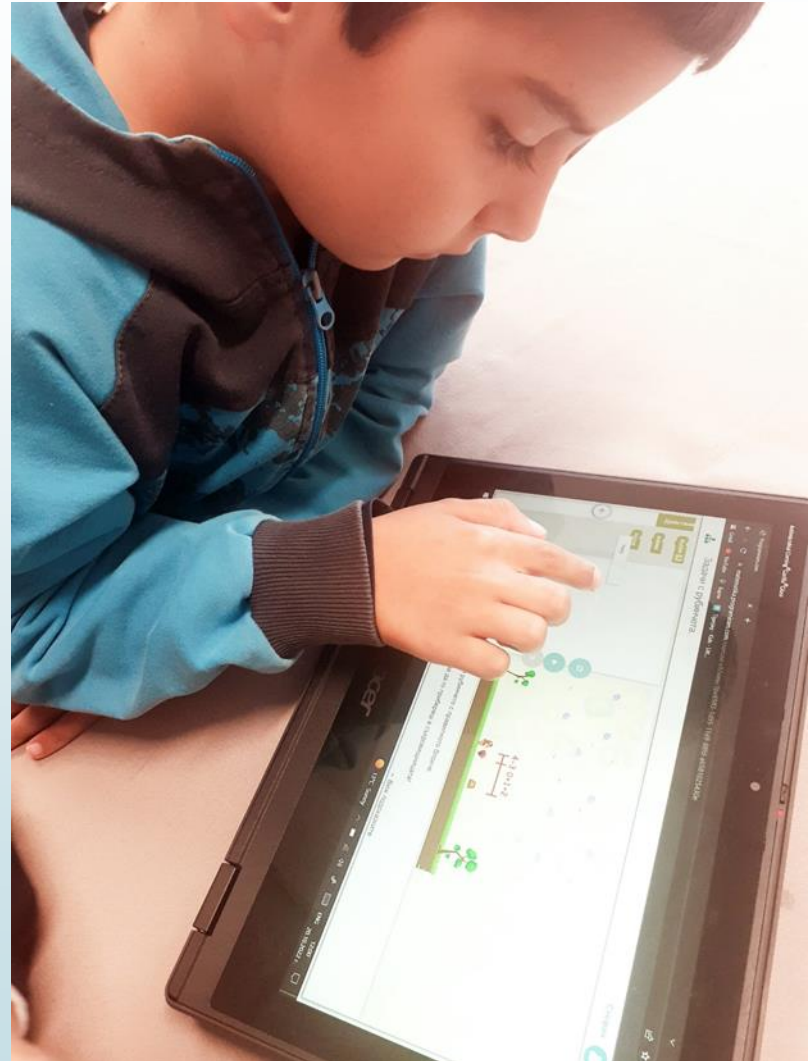
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://matematika.programiram.com/profile>. The browser's address bar and tabs are visible. The page features a dark blue header with three navigation buttons: "Programiram.com Програмиране (1-12 клас)", "Design.Programiram.com Графичен Дизайн", and "Matematika.Programiram.com IT Математика (1-4 клас)". Below this is a green navigation bar with a hamburger menu, the site logo "IT Математика", and user information "Начало Класове Анжела Георгиева".

The main content area is divided into a left sidebar and a main section. The sidebar, on a white background, shows a profile picture placeholder, the name "Анжела Георгиева" with the role "потребител", and a menu with options: "Играй", "Значки", "Абонамент", and "Настройки".

The main section, titled "Избери си следващия курс:", contains five colored buttons representing grade levels: "I клас" (yellow), "II клас" (red), "III клас" (purple), "IV клас" (teal), and "V клас" (orange).

At the bottom of the page, a copyright notice reads: "Copyright © 2022 Matematika.Programiram.com Всички права запазени!".

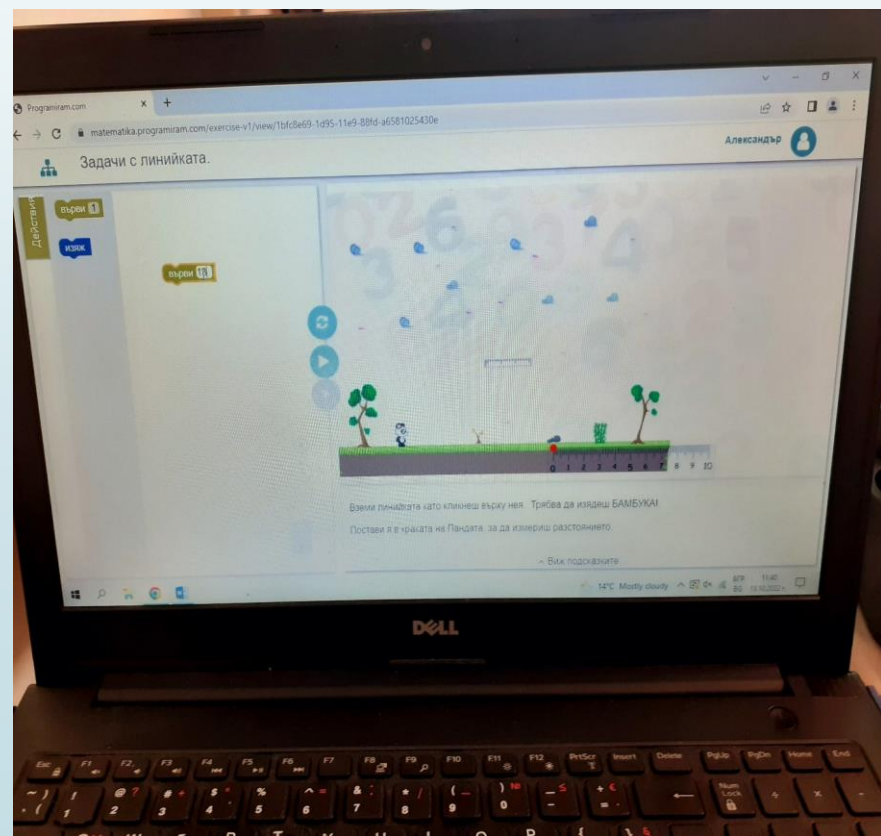
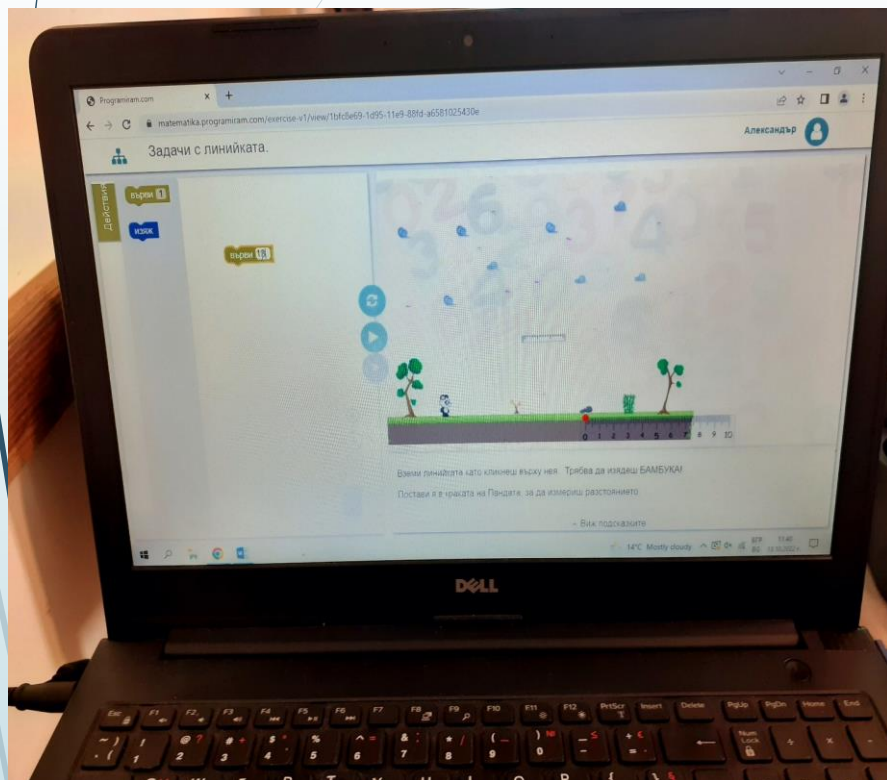
- **Акаунти за всеки ученик**
- **Учениците решават математически задачи, като използват компютър**



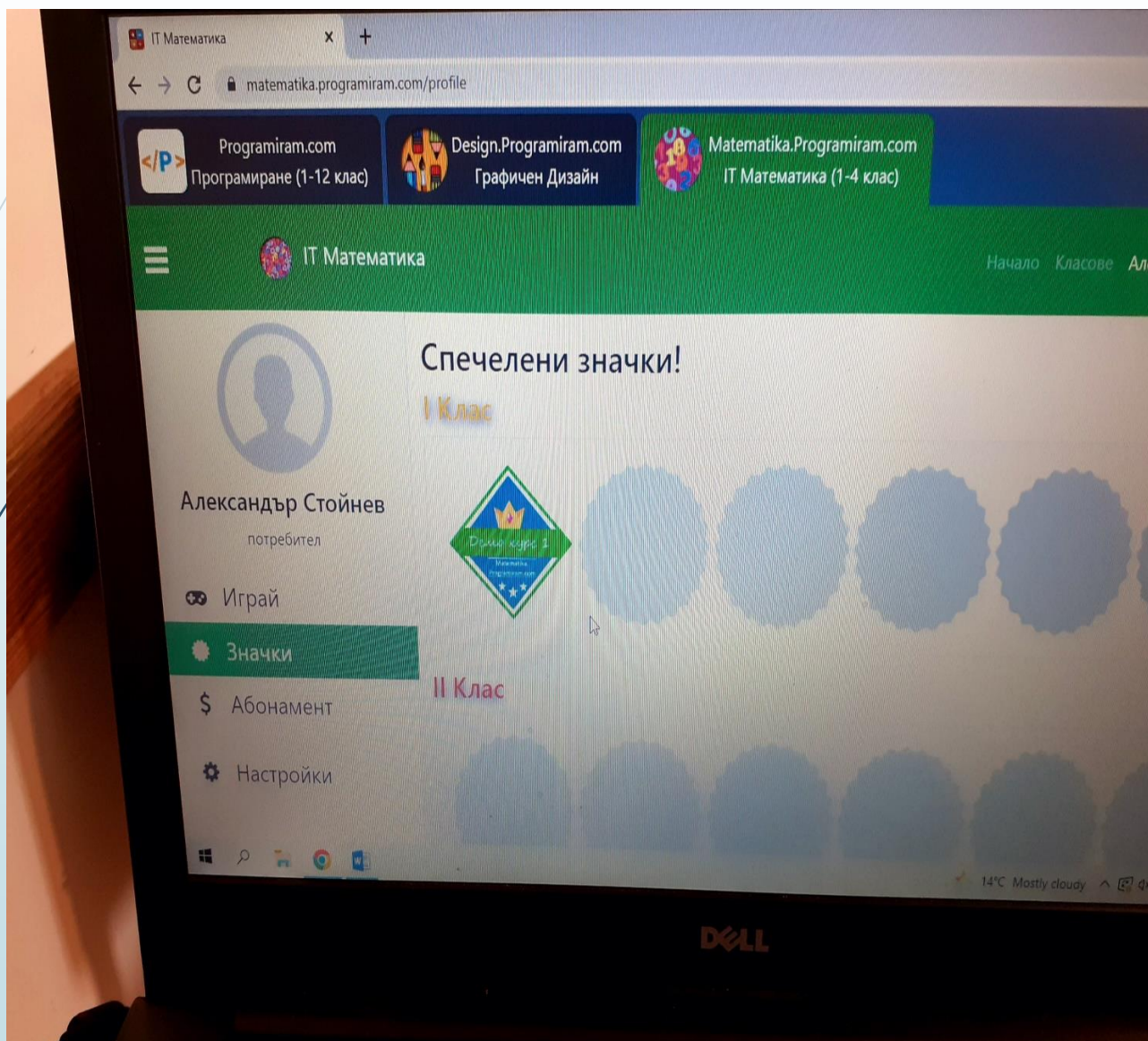
- ➔ Система е под формата на обучителни игри
- ➔ Забавни и любими герои
- ➔ Иновативни мотивационни инструменти



Игрови предизвикателства и задачи



Електронни значки и сертификати



„С пандата и лъвчето играем и решаваме задачи“




Завършени демо уроци

IT Математика x +







← ↻ 📁 <https://matematika.programiram.com/profile> 🔍 ⚙️ 📌 🔒 Не се синхронизира

Programiram.com Програмиране (1-12 клас) Design.Programiram.com Графичен Дизайн Matematika.Programiram.com IT Математика (1-4 клас)







☰ IT Математика Начало Класове Иван Иванов ▾


Иван Иванов
потребител

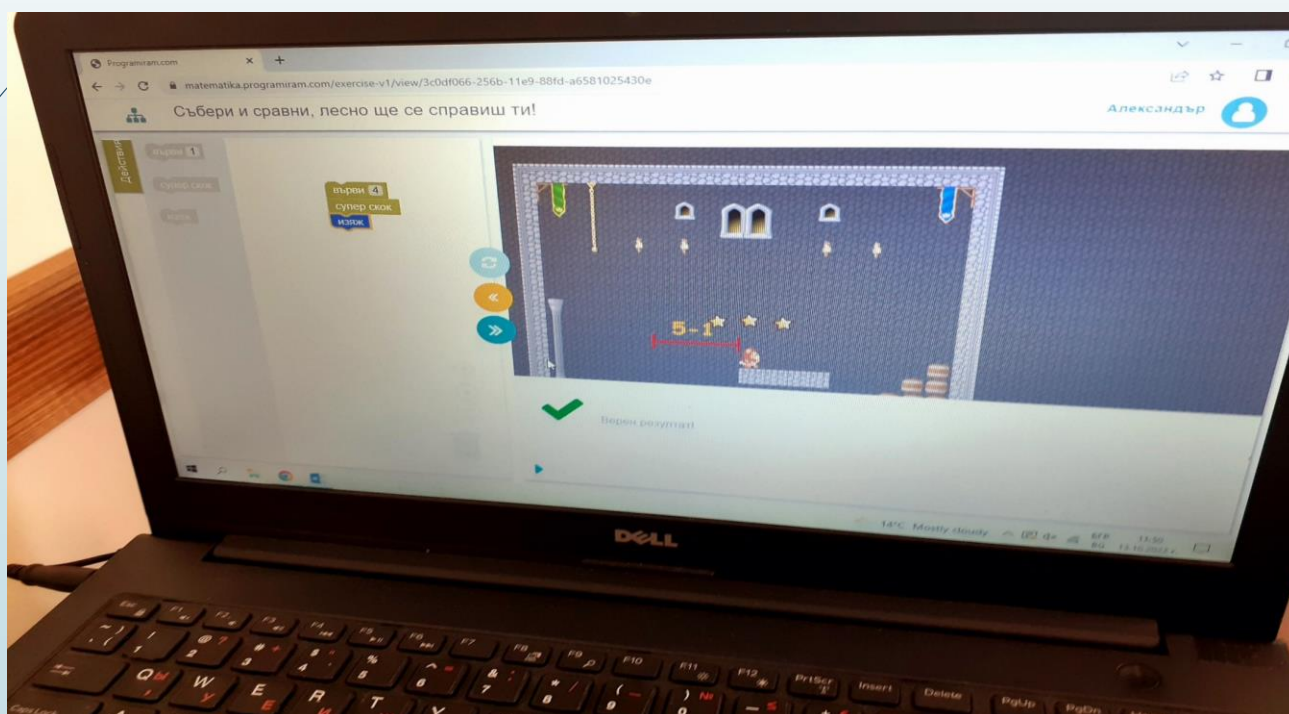
- 🎮 Играй
- 🌟 Значки**
- 💰 Абонамент
- ⚙️ Настройки

II Клас


     

Формират се умения за внимание,
концентрация, самостоятелно мислене,
любознателност, развива се фантазията,
повишава се самочувствието на
учениците.



Измерване на резултатите

- Анкети, обществени прояви;
- Демонстриране на новите знания и умения пред родители, съученици;
- Резултати от НВО;
- Участия в състезания;
- Сертификати.



„Иновацията
различава лидера
от последователя”

Стив Джобс