



ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



ПН „ИЗГРАЖДАНЕ НА УЧИЛИЩНА STEM СРЕДА“
ЦЕНТЪР ЗА ДИГИТАЛНИ СЪЗДАТЕЛИ „ETech&Art“
Програмиране и Философия

ПЛАН – КОНСПЕКТ

на бинарен урок под мотото „Защо програмистите изучават философия?“, тема на урока „Логическото познание в програмирането“

Разработили:

Александър Русев – старши учител по философски цикъл и география и икономика и инж. Пламен Петков – учител, теоретично обучение в ПН „Компютърни науки“, съвместно с ученици от IX „а“ и X „а“ клас, професия „Приложен програмист“, специалност „Приложно програмиране“, ПН „Компютърни науки“

УТВЪРДИЛ:

КАРОЛИНА ХРИСТОВА–МАРКОВА

ДИРЕКТОР НА ПГТЛП – ПОПОВО

Александър Русев

инж. Пламен Петков



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



ПЛАН – КОНСПЕКТ

на бинарен урок под мотото „Защо програмистите изучават философия?“

1. **Тема на урока:** „Логическото познание в програмирането“.

2. **Вид на урока:** бинарен.

3. **Цели на урока:**

А) Възпитателни:

- 1) да развие езикови, социокултурни и ключови компетентности;
- 2) да изгради положително отношение към изучаването на Философията и Програмирането, като се открие общото в съдържанието на тези две дисциплини.

Б) Образователни: Формиране на когнитивна компетентност.

- 1) затвърждаване на знанията, свързани с тематичната област философия и в частност логика от философски цикъл, който се изучава в училище;
- 2) затвърждаване на новата терминология;
- 3) затвърждаване на формираните навици за правилно построяване на логическите задачи и тяхното решаване;
- 4) познава основни понятия от теорията на аргументацията (истина и логическа валидност на аргументите, основни логически методи, правила и грешки в аргументацията). Може да формулира ясно и точно личната си позиция. Умее да подбира и прилага различни стратегии на мислене и аргументация съобразно конкретната ситуация. Проявява готовност да използва критическото мислене за рационализиране на личния си опит.

Основни познавателни и функционални компетентности.

- 1) анализ на философски (или друг специализиран) текст: Ученикът умее да реконструира проблема, тезите и аргументацията на автора, да оценява текста в историко-философски или систематичен контекст, както и от гледна точка на жизнения си опит, да изразява обоснована лична позиция;
- 2) създаване на аналитичен текст: Ученикът умее да създава аналитичен текст с ясна логико-аргументативна структура, в който формулира проблем, изказва теза и я аргументира чрез прецизна употреба на философски понятия, като спазва нормата на българския книжовен език;
- 3) участие в дискусия: Ученикът участва конструктивно в диалогични форми на философско изследване с определен регламент (дискусия, дебат), като прилага правилата на разумната дискусия;



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



- 4) анализ на казус: Ученикът умее да анализира проблемна ситуация, да формулира проблем или конфликт, да предлага алтернативни решения от гледна точка на различните участници в ситуацията и да прави аргументиран избор;
 - 5) разработване на проект (социален и/или изследователски): Ученикът умее да анализира проблемна ситуация, да формулира цел, да планира дейности и ресурси, да управлява процеси;
 - 6) публично представяне (презентационни умения): Ученикът умее активно, критично и творчески да използва разнообразни източници на информация и информационни технологии; структурирано да представя информация пред публика, да използва разнообразни средства и технологии за онагледяване, да борави с подходящи реторични техники, да поддържа гъвкав контакт с аудиторията.
- 4. Дигитална компетентност** – Учениците имат достатъчно развити умения да използват информационните и комуникационните технологии. Тази компетентност може да продължи да се усъвършенства чрез поставяне на конкретни задачи за търсене на информация по дадена тема и по определени ключови думи, съпътствани с указания за оформяне и представяне на резултатите, като се съчетават текстова, графична, аудио и видео информация.
- 5. Умения за учене** – Трябва да може да продължи формирането на умения за самостоятелно учене. Организацията на обучението по програмиране и ИТ трябва да се осъществява по такъв начин, че да дава възможност за по-голяма самостоятелност на учениците в учебния процес. Подходящи дейности, стимулиращи самостоятелната активност, са планиране на собствената дейност, самостоятелно събиране и използване на информация, сравняване, систематизиране, обобщаване и моделиране. Тези дейности водят до изграждане на познавателна зрялост и са основа за провеждане на учебна самоподготовка. Четенето и обсъждането на различни теми усъвършенства познавателните умения на учениците, обогатява речника им и затвърдява уменията им да организират успешно самостоятелната си работа и самоподготовката си.
- 6. Инициативност и предприемчивост** – Тази компетентност може да бъде развивана чрез комплекс от дейности, свързани с участие в проекти, групова работа при лабораторни упражнения и при провеждането на беседи и дискусии. Учениците трябва да бъдат насърчавани да изказват мнението си, да го аргументират и защитават. Нестандартните идеи могат да се поощряват и ако имат добра аргументация, да се оценяват високо. Единството между индивидуално личностно развитие на учениците и участието им в екипна работа може да бъде организирано чрез подбор и поставяне на индивидуални задачи съобразно възможностите и интересите на учениците и насърчаване на инициативата и отговорното поведение.



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



В) Знания, умения и отношения:

- 1) търси, извлича, обработва и използва информация от различни източници за решаване на комуникативни задачи;
- 2) представя различни видове информация по зададени параметри.

7. Компетентности като очаквани резултати от обучението:

Методи, форми и средства на обучение:

В процеса на обучение се поставя акцент върху:

7.1 Метод на интерпретацията, самостоятелна работа с текст, интерактивни методи и техники.

- 1) лично-ориентирано обучение, което позволява индивидуализиран и диференциран подход;
- 2) дейностно-ориентиран подход с акцент върху практическата насоченост на обучението;
- 3) принципа на преподаване от лесно към трудно, от изучено към ново, като работата се базира на личния опит и изучаваното по другите учебни предмети, като новият материал се съпоставя с изучения;
- 4) Изграждането на нагласа за межкултурно общуване, развиване на толерантност и интерес към други култури и модели на поведение.
- 5) Дискусионни – беседа, брейнсторминг, обсъждане

7.2 Средства на обучение: техники за визуализация на информацията.

8. Ход на урока:

Организация на класа за работа: поздрав на учениците, проверка на присъстващите ученици, установяване и стимулиране на емоционалната нагласа на учениците за работата.

Въвеждаща учебна ситуация:

Първа част: Връзка между философия и програмиране

Въведение: Какво е общото между компютърните науки и философията?

Компютърните науки и философията имат обща основа, която се корени в логическите разсъждения. Докато компютърните специалисти и програмистите използват математическа и символна форма на логика, за да създават хардуерни и софтуерни продукти, философията използва думи, за да разглежда логически идеи и концепции. Двете дисциплини споделят широк фокус върху представянето на информация и рационалното умозаключение, като обхващат общи интереси в областта на алгоритмите, познанието, интелигентността, езика, моделите, доказателствата и проверката.



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Компютърните специалисти трябва да могат да разсъждават критично и философски, когато навлизат в нови области, а философите трябва да разбират света, който все повече се оформя от технологиите и в който се откриват изцяло нови възможности за изследване - от философията и етиката на изкуствения интелект до мястото на компютрите и роботите в обществото.

Някои от най-великите мислители на миналото - Аристотел, Хобс, Лайбниц и Тюринг - са мечтали за автоматизиране на разсъжденията и за това какво може да се постигне с тях; сега компютърът е превърнал това в реалност, предоставяйки чудесен инструмент за разширяване на нашите разсъждения и разбиране.

Изучаването на философия развива аналитична, критична и логическа точност, както и способността да се разбират гледните точки и да се обмислят последствията от нови идеи. То разширява съзнанието чрез разглеждане на широк спектър от мисли по толкова фундаментални въпроси като границите на познанието, естеството на реалността и нашето място в нея, както и основите на морала. Компютърните науки са свързани с разбирането на компютърните системи на дълбоко ниво. Компютрите и управляваните от тях програми са сред най-сложните продукти, създавани някога. Ефективното им проектиране и използване представлява огромно предизвикателство. Посрещането на тези предизвикателства е целта на информатиката като практическа дисциплина.

Уводна част:

В предишните часове се запознахме с различните видове променливите, декларирането им и прости математически операции с числовите променливи и условните оператори

Дайте на примери за различни типове променливи (числови, низове, логически и без стойност).

Условните оператори са основни програмни структури в програмирането. Условните оператори, включени в кода на JavaScript, подпомагат вземането на решения въз основа на определени условия. Условието, зададено в условната декларация, може да бъде вярно или грешно.

Общи сведения:

Във всеки език за програмиране кодът трябва да взема решения и да извършва съответните действия в зависимост от различните входни данни. Например в една игра, ако броят на животите на играча е 0, играта свършва. В приложение за времето, ако то се разглежда сутрин, покажете графика на изгрева, ако е нощ, покажете звезди и луна. Сега ще разгледаме как работят така наречените условни оператори в JavaScript.

Хората непрекъснато вземат решения, които засягат живота им. Например от малки ("Да ям ли една бисквита или две?") до големи ("Да остана ли в родината си и да работя тук или да се преместя в Западна Европа и да печеля повече?").



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕННОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Условните твърдения ни позволяват да представим такова вземане на решения на JavaScript - от избора, който трябва да се направи (например "една или две бисквитки"), до резултата от този избор (може би резултатът от "изядох една бисквитка" може да бъде "все още се чувствам гладен", а резултатът от "изядох две бисквитки" може да бъде "чувствам се сит, но мама ми се скара, че съм изял всички бисквитки").

Използват се няколко вида условни оператори, за да се реализира изпълнението на дадена операция според изпълнението на дадено условие.

Те се използват когато трябва да:

- Изпълните даден код при изпълнено условие (истина на условието) – if оператор;
- Изпълнение на код при неизпълнение на условие (лъжа) – else;
- Ново условие при лъжа на предишното – else if;
- Изпълнят се алтернативни блокове – switch.

1. IF оператор:

Наименованието IF произхожда от английската дума if – в превод на български – „ако“. Използвайте if, за да посочите блок от код, който да бъде изпълнен, ако определено условие е вярно

Синтаксис:

```
if (условие) {  
    // блок от код, който да бъде изпълнен  
}
```

Ключовата дума if трябва да се изпише с малки букви. В противен случай ще бъде генерирана грешка.

Пример:

```
if (hour < 17) {  
    greeting = "Добър ден";  
}
```

Задай на променливата greeting стойност “Добър ден”, ако часът е преди 17

2. Оператор ELSE

Операторът ELSE (на български “друго”) се използва, когато условието е лъжа. Използвайте else заявка, за да зададете блок от код, който да се изпълни, ако условието в if е било невярно.



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Синтаксис:

```
if (условие) {
```

```
    Този код ще се изпълни ако условието е вярно}
```

```
else {
```

```
    А този, ако е грешно
```

```
}
```

Пример:

```
if (hour < 18) {
```

```
    greeting = "Добър ден";
```

```
} else {
```

```
    greeting = "Добър вечер";
```

```
}
```

Ако времето е преди 18:00 часа, променливата greeting стойност „Добър ден“, в противен случай стойността е „Добър вечер“.

Ключовата дума if трябва да се изпише с малки букви. В противен случай ще бъде генерирана грешка.

Пример:

```
if (hour < 17) {
```

```
    greeting = "Добър ден";
```

```
}
```

3. Оператор ELSE

Операторът ELSE (на български “друго”) се използва, когато условието е лъжа. Използвайте else заявка, за да зададете блок от код, който да се изпълни, ако условието в if е било невярно.

Синтаксис:

```
if (условие) {
```

```
    Този код ще се изпълни ако условието е вярно}
```

```
else {
```

```
    А този, ако е грешно
```

```
}
```

Пример:

```
if (hour < 18) {
```

```
    greeting = "Добър ден";
```

```
} else {
```



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



```
greeting = "Добър вечер";  
}
```

Ако времето е преди 18:00 часа, променливата `greeting` има стойност „Добър ден“, в противен случай стойността е „Добър вечер“.

4. Оператор ELSE IF

Този оператор добавя ново условие, когато първото условие е лъжа. Тази конструкция се използва за да се провери друго условие, ако предходното е невярно.

Синтаксис:

```
if (условие1) {  
    този код ще се изпълни ако условие1 е вярно  
}  
else if (условие2) {  
    този код ще се изпълни ако условие2 е вярно  
}  
else {  
    този код, ако нито условие едно, нито условие две са верни  
}
```

Пример:

```
if (time < 10) {  
    greeting = "Добро утро";  
}  
else if (time < 18) {  
    greeting = "Добър ден";  
}  
else {  
    greeting = "Добър вечер";  
}
```

Ако времето е преди 10:00 часа, променливата `greeting` има стойност „Добро утро“, ако времето е преди 18:00 променливата `greeting` има стойност „Добър ден“, в противен случай стойността е „Добър вечер“.

5. Оператор SWITCH



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Операторът SWITCH се използва когато различен блок трябва да се изпълни при различно условие.

Изразът в switch се изчислява и изчислената стойност се сравнява със стойността на всеки “case” и при съвпадение се изпълнява съответния код. Ако няма съвпадение се изпълнява кода от “default”

Синтаксис:

```
switch(израз) {  
    case x:  
        // изпълнява се код  
        break;  
    case y:  
        // изпълнява се код  
        break;  
    default:  
        // изпълнява се код  
}
```

Ключова дума break

При достигане на ключовата дума break изпълнението на текущия блок на switch операторът се прекратява. Ако в даден блок липсва “break” оператор, то изпълнението ще премине на следващия блок, независимо дали условието му е изпълнено.

Ключова дума default

В случай, че няма съвпадащо условие е предвидена възможност да се изпълни зададен блок, който се маркира с ключовата дума “default”.

Пример:

```
switch (new Date().getDay()) {  
    case 6:  
        text = "Днес е събота";  
        break;  
    case 0:  
        text = "Днес е неделя";  
        break;  
    default:  
        text = "Днес не е почивен ден";  
}
```

Ако израза от “switch” върне стойност 6, то променливата “text” получава стойност "Днес е събота".



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Ако върната стойност е 7, то променливата “text” получава стойност " Днес е неделя ". В случай, че няма съвпадение променливата “text” получава стойност " Днес не е почивен ден ".

Ако няколко части, изпълняват условието, то само първата ще бъде изпълнена. Ако не е намерена част, която да изпълнява даденото условие, то се изпълнява частта с ключовата дума default. Ако няма такава – изпълнението продължава след “switch” операторът.

6. Заключителна част:

Разглеждане на примерен код с условните оператори от практиката, дискутиране кога е удачно да се ползват “else if” и “switch”

Дава се оценка за работата и активността на учениците по време на часа.

Логическото познание:

1. Що е логика? Науката логика изучава закономерностите на света и мисленето. Терминът логика има гръцки произход (от логос - дума, понятие, мисъл, разум). Математическата логика е наука за правилните математически разсъждения и изводи. Съвременната математическа логика започва своето развитие от трудовете на ирландския математик Джордж Бул (1818-1864г.). При двузначната логика всяко твърдение е или вярно, или невярно.

2. Съждения. а) определение Езикът е универсално средство за изразяване на мисли, а разсъжденията се състоят от съществителни изречения (прости и сложни). Изречение на естествен език, за което по безспорен начин може да се отговори дали е вярно или невярно, се нарича съждение.

Пример 1: 1. Живакът е метал.

2. В правоъгълния триъгълник хипотенузата е с най-голяма дължина.

3. Най-високата географска точка у нас е в. Ботев.

4. Две плюс две е равно на четири.

5. Днес е слънчево.

Едно е по-голямо от две или две плюс две е равно на четири. Всеки един от тези примери изразява завършена мисъл и поради това са изречения в естествения език.

За тях може да се постави въпросът дали изразяват истина или неистина, следователно те са съждения.

Пример 2:

1. Какво е времето навън?

2. Бягай !

3. Добре ли си ?.

4. Не съществуват извънземни.

5. Трудно ли е да се изучава информатик?



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Изреченията от Пример 2 не са съждения, защото при тях въпросът за истина или неистина не може да бъде поставен. Следователно въпросителните, заповедните, възклицателните и пр. изречения, които носят емоционален характер не могат да бъдат съждения..

б) видове съждения \bowtie прости съждения Съждение, не съдържащи в себе си друго съждение, се нарича просто.

Примери: “Ромбът е четириъгълник.” “Ромбът е триъгълник.” \bowtie сложни (съставни) съждения

Съждение, състоящо се от няколко прости съждения, се нарича сложно.

Примери: “Числото две е четно и числото две е просто.” “Числото четири е четно и числото четири е просто.”

Коментират се съжденията от Пример 1.

в) верностни стойности \bowtie Ако едно съждение е вярно, казваме че то има верностна стойност истина, което се отбелязва с true (истина) или 1. \bowtie Ако едно съждение е невярно, казваме че то има верностна стойност неистина (лъжа), което се отбелязва с false (лъжа) или 0. \bowtie Стойностите 1 / true и 0 / false се наричат съждителни константи. \bowtie Променливите, които приемат само такива стойности, се наричат съждителни променливи. От гледна точка на логиката за всяко съждение е от значение само неговата верностна стойност.

г) символни означения В логиката съжденията се означават с имена на логически променливи - x, y, p, q, r, s, t и др. 1 0 истина лъжа 1

Възприемане, осъзнаване, осмисляне на учебния материал

9. Обобщения и изводи по темата. Дейности и междупредметни връзки:

Затвърждаването на формираните компетентности се осъществява в заключителната учебна ситуация. В рамките на няколко изречения се обобщава най-важното, маркират се акценти.

Образователните дейности имат междупредметен характер и са насочени към придобиване на ключови компетентности:

Компетентности в областта на българския език – Независимо от многото термини предимно на английски език е много важно да продължи насърчаването на учениците за правилно граматически и стилово изразяване, точен и недвусмислен писмен и устен изказ, с необходимите научни понятия.

Умения за общуване на чужди езици – Умението за ползване на чужд език въз основа на учебното съдържание в областта на програмирането, ИТ е подходящо да се осъществи чрез проектна дейност, при международен обмен и при ученически партньорства по европейски програми.



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Учениците имат значителни познания поне по един чужд език и могат да ги използват за събиране на информация от интернет източници, свързана с допълване и съпоставяне на знанията си в дадена сфера на ИТ. Превеждането и представянето на информацията на български език подпомагат и усъвършенстват компетентността за изразяване и на роден език.

Математическа компетентност и основни компетентности в областта **на природните науки и на технологиите** – Математическата компетентност се развива в процеса на решаване на количествени задачи, пресмятане на резултати, осмисляне на експерименталните факти и превръщане на мерните единици.

Дигитална компетентност – Учениците имат достатъчно развити умения да използват информационните и комуникационните технологии. Тази компетентност може да продължи да се усъвършенства чрез поставяне на конкретни задачи за търсене на информация по дадена тема и по определени ключови думи, съпътствани с указания за оформяне и представяне на резултатите, като се съчетават текстова, графична, аудио и видео информация.

Умения за учене – Трябва да може да продължи формирането на умения за самостоятелно учене. Организацията на обучението по програмиране и ИТ трябва да се осъществява по такъв начин, че да дава възможност за по-голяма самостоятелност на учениците в учебния процес. Подходящи дейности, стимулиращи самостоятелната активност, са планиране на собствената дейност, самостоятелно събиране и използване на информация, сравняване, систематизиране, обобщаване и моделиране. Тези дейности водят до изграждане на познавателна зрялост и са основа за провеждане на учебна самоподготовка. Четенето и обсъждането на различни теми усъвършенства познавателните умения на учениците, обогатява речника им и затвърдява уменията им да организират успешно самостоятелната си работа и самоподготовката си.

Инициативност и предприемчивост – Тази компетентност може да бъде развивана чрез комплекс от дейности, свързани с участие в проекти, групова работа при лабораторни упражнения и при провеждането на беседи и дискусии. Учениците трябва да бъдат насърчавани да изказват мнението си, да го аргументират и защитават. Нестандартните идеи могат да се поощряват и ако имат добра аргументация, да се оценяват високо. Единството между индивидуално личностно развитие на учениците и участието им в екипна работа може да бъде организирано чрез подбор и поставяне на индивидуални задачи съобразно възможностите и интересите на учениците и насърчаване на инициативата и отговорното поведение.



**ПРОФЕСИОНАЛНА ГИМНАЗИЯ
ПО ТЕХНИКА И ЛЕКА ПРОМИШЛЕНОСТ ГР. ПОПОВО**

ул. „Аспарух“ № 1 тел.: 0879956305, 0878596326

e-mail: pgtlp@pgtlp-popovo.info

www.pgtlp-popovo.info



Умения за общуване на чужди езици: Интегрирано изграждане на четирите езикови умения: слушане, говорене, четене и писане чрез разбиране и съставяне на устни и писмени послания, разбиране и изразяване на мисли, факти, мнения, чувства и отношения, както в устна, така и в писмена форма в предвидими и познати ситуации; използване на помощни материали и техника.

Компетентности в областта на българския език: Обогатяване на лексиката и осмисляне на отделни граматически категории, развиване на усет за правилен избор на езикови форми, подходящи за конкретен контекст

Дигитална компетентност: Използване на системи за електронно обучение в часовете по руски език за развиване на езикови умения чрез ИКТ, връзка с учебен предмет информационни технологии.

Умения за учене: Натрупване на знания и опит за осъзнаване на необходимост от мотивирано учене и необходимост от постоянно самоусъвършенстване чрез: самостоятелни задачи, отговарящи на индивидуалните интереси на учениците; дидактически игри в устна или писмена форма; използване на съвременни и класически средства за обучение: аудио-и мултимедийни материали; връзка с всички учебни предмети.

Социални и граждански компетентности: Участие в екипни проекти и индивидуални дейности, възпитаване в норми на поведение и изграждане на ценностна система и гражданско самосъзнание; осмисляне на националната културна идентичност чрез опознаване на другите народи, връзка с всички учебни предмети.

Инициативност и предприемчивост: Работа в екип и изпълнение на индивидуални задачи, приучаване към спазване на срокове, развиване на новаторско мислене и приемане на нови идеи, връзка с всички учебни предмети.

Преценка за работата в часа – съдържателна, култура на труда, постижения.

- 1) **съдържателна** – по посока на изпълнение на поставените задачи (успешна ли е проведената работа, доколко са осъществени целите и задачите, затруднения и др.);
- 2) **култура на труда на учениците** – активност, самостоятелност, темп на работа, дисциплина, съзнателно, отговорно отношение към извършваните дейности и др;
- 3) **постигания** – индивидуални (посочват се имената на тези, които успешно са се справили с въпросите), групова оценка, преценка на постиженията на класа като цяло.