

IT ЗНАЙКО 2018

ОБЛАСТЕН КРЪГ 10.03.2018

ТЕМИ

1-2 КЛАС

Приключения на цифрите и буквите

Празници през пролетта

Приказка за доброто

Учениците работят с програма MS Paint върху предварително подготвен графичен файл, в който има дадени елементи. Задачата се състои в доразвиване на графичния проект, според дадената тема. Ще бъдат предложени няколко изходни файла, от които ученикът трябва да избере един и да работи само по него. Изходните изображения могат да бъдат местени. Може да се променя размерът на работния лист.

Пример: изходният файл съдържа изображения на кръг и цифра. Ученикът трябва да доразвие рисунката по темата „Приключения на цифрите и буквите“.

3-8 КЛАС – ТЕМИ:

ТЕМА 1. ПРИКАЗКА ЗА ДОБРОТО

Светът, в който живеем, е динамичен, забързан, понякога страшен. Но има толкова добри примери, които могат да ни вдъхнат вяра в доброто – добри постъпки, добри хора.

От участниците, които са избрали темата, се очаква да разкажат истинска или измислена случка, която крие поука, надежда...

ТЕМА 2. ПРИЯТЕЛСТВОТО

Човек изживява най-щастливите си моменти с най-близките си и обичани хора. Приятелите са едни от тях. Разкажете ни какво е за вас приятелството, какъв бихте искали да бъде вашият най-добър приятел, с какви приятели ще се чувствате щастливи; разкажете ни история, която показва силата на приятелството.

ТЕМА 3. ОТКРИТИЯТА НА 22. ВЕК

Темата предполага да се прояви изключителна креативност и въображение. Очаква се участниците да предположат какви уреди, машини, автомобили ще има през следващия век; какви ще бъдат къщите, училищата; как ще учим; как ще пазаруваме; как ще чистим.

Може да се създаде история, в която да се опише как преминава денят на даден герой и съпътстващо да се обяснят уредите, които той използва.

Може да се представи агенция за услуги, които днес не познаваме.

Избралите темата имат пълна свобода при реализиране на проекта си и използването на фантазията си...

ТЕМА 4. ИНТЕРНЕТ – ЗА МАЛКИ И ГОЛЕМИ

Ежедневието на съвременното общество е тясно обвързано с интернет. Там има редица игри и забавления, но има и редица опасности. Всички деца, които тепърва започват да използват различните възможности, които предлага мрежата, е добре да получат ценни съвети от по-големи ученици.

Учениците, които изберат тази тема, могат да изработят наръчник за работа с интернет, в който да има посочени подходящи сайтове за деца, свързани с информация и игри; могат да бъдат включени ценни съвети за търсене на информация; за общуването в социалните мрежи и редица други съвети, които смятат за полезни; да предложат символи, които да представят правилата за работа в интернет.

ТЕМА 5. ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ЦИФРИТЕ И БУКВИТЕ

Пренесете се в света на цифрите или буквите и разкажете забавни случки, в които те попадат.

Участниците могат да се поставят в ролята на определена буква или цифра и да опишат история, в която попадат със своите приятели, места, които посещават заедно...

ТЕМА 6. ПРАЗНИЦИ ПРЕЗ ПРОЛЕТТА

Пролетта е сезон, в който природата се събужда за нов живот. През пролетта има много празници, които очакваме с нетърпение. От участниците, избрали тази тема, се очаква да си изберат един пролетен празник и да ни разкажат за него – как се празнува, с какво е свързан. Могат да разкажат как дадения празник се празнува в определен район на България или свое преживяване, свързано с празника.

Учениците от 3 до 8 клас могат да избират и да работят по една от темите!

3-8 КЛАС

Учениците от 3. до 8. клас създават самостоятелно свой проект по поставената тема. Крайният продукт може да бъде оформен като презентация, текстов документ или видеоклип. Допустими софтуерни технологии: MS Office Word, MS Office PowerPoint, MS Office Publisher, MS Excel, MS Paint, Windows Movie Maker, Auto Collage, Photo Story 3 for Windows, Photo Scape, Momento Express, Tux Paint, Paint 3D и др.

За изпълнение на проекта не се допуска Интернет достъп. Всички ресурси, които учениците могат да използват се намират с папка-галерии*

3-8 КЛАС – ПРОГРАМИСТ

Учениците от категория Програмист избират една от представените теми. Създават самостоятелно свой проект по поставено задание с минимални изисквания.

Участниците в категория IT Знайко Програмист разработват състезателен проект чрез визуално програмиране (като използват Scratch, Kodu, App Inventor, Alice и др.). Програмата за работа трябва да бъде предварително заявена, за да бъде инсталирана в залата!

7-8 КЛАС – УЕБ

Учениците от категория Уеб избират една от представените теми.

Учениците от категория Уеб създават самостоятелно свой проект по поставено задание с минимални изисквания. Използват свободна уеб платформа.

Важно! Учениците от категория Уеб използват интернет!!!

.....

*Съдържание на папката с допустими ресурси (при допълнително запитване и съгласуване, галерията може да бъде допълнена до 04.03.2018 (dgklaz@dgklaz.net – за въпроси)):
Изображения:

- **растения** – цветя, треви, дървета;
- **животни** – зайци, гълъби, мечета, лисица, вълк, мечка, котка, куче, кон, магаре, пеперуди, птички, лебед, дракон, лъв, тигър, маймуна, зебра.
- **морски обитатели** – риби, медузи, рачета, раковини, водорасли, корали,
- **предмети** – 3D принтер, космическа ракета, луноход, скафандър, компас, трактор, полицейска кола, полицейска палка, пожарна кола, линейка, сърце.
- **герои** – феи, елфи, трол, гном, принцеси, принцове, вълшебници, вещици, баби, момче, момиче, цар, царица, робот.
- **фон** – гора, трева, поле, море, детска площадка, небе, планети, слънце, море, остров, плаж, снежна писта, ескимос, иглу.
- **празници** – майка, Баба Марта, мартеници, лазарки, менче, кукери, пролетни цветя, великденски яйца, Великденски заек.
- **интернет** – символи, свързани с интернет
- **цифри и букви**

Звукови файлове:

- Животни – котка, куче, лъв, мечка, вълк, кон, магаре, птици, маймуна;
- Музикални файлове за фон;
- Влак, параход, клаксон, полицейска кола, линейка, пожарна.