

Кога?	Тема	Умения
октомври	1 DigitalKidZ Imagination: Началото	Комуникационни умения и умения за работа в екип
	2 Мостове на приятелството	Развитие на междуличностна множествена интелигентност.
	3 Морската битка	Развитие на пространствена множествена интелигентност
	4 На крилата на самолета	Развитие на емоционална интелигентност. Вежливост. Извинение.
ноември	1 Безкрайният тунел	Развитие на емоционална интелигентност. Преодоляване на страх,
	2 Flexy Cam: Изработване на сценарий/ идея	Креативност
	3 Вълшебните планини и върхове	Развитие на телесно-кинестетична множествена интелигентност.
	4 Flexy Cam: Изработване на декори	Финна моторика
декември	1 Плаващите пясъци на пустинята	Развитие на екзистенциална интелигентност.
	2 Flexy Cam: Заснемане	Алгоритъм и начална дигитална грамотност
	3 Flexy Cam: Монтаж и представяне	Начална дигитална грамотост
	4	ваканция
януари	1	
	2 Turtles non-coding game	Умения за работа в екип. Алгоритми. Комуникационни умения.
	3	
	4 Scottie Go - Представяне	Устройство на компютъра. Как функционира. Общи понятия.
февруари	1 Scottie Go: Модул 1	Компютърно моделиране: Задаване на команди и анализиране.
	2	
	3 Scottie Go: Модул 2	Компютърно моделиране: Писане на команди и задаване на параметри.
	4	
март	1 Scottie Go: Модул 3	Компютърно моделиране: Проверка на решението.
	2	
	3 Scottie Go: Модул 4	Компютърно моделиране: Променливи и константи.
	4	
април	1 Scottie Go: Модул 5	Компютърно моделиране: Запознаване с цикъл.
	2	
	3	ваканция
	4 Scottie Go: Модул 6	Компютърно моделиране: Запознаване с условия. Условие “за”
май	1	
	2 Scottie Go: Модул 7	Компютърно моделиране: Запознаване с условия. Условие “ако”
	3	
	4	ваканция

02

Кога?	Тема	Умения
октомври	1	Умения за работа с различен софтуер според потребностите на потребителите
	2	Обща терминология и функции - теория.
	3	Dash & Dot: Въведение в роботиката - устройства
	4	Modeli pri vizualizacijata na danini za prognozi i planirane
ноември	1	Съхраняване, копиране, търсене, извличане, промяна, изтриване
	2	Киберсигурност
	3	Киберсигурност: Пароли за достъп - защо и как ги използваме
	4	Създаване и следване на алгоритми
декември	1	Съхраняване и промяна на данните чрез цифрови променливи
	2	Прости цикли за визуализация и решаване на проблем
	3	Създаване на план и програма за решване на проблем
	4	Дебъгване
януари	1	Технологиите променят живота на хората. Мерки за сигурност
	2	ваканция
	3	ваканция
	4	ваканция
февруари	1	Инженерни науки: Запознаване със светлинни сензори
	2	Инженерни науки: Запознаване със сензора за сила
	3	Инженерни науки: Запознаване със сензора за движение
	4	Design thinking: Да достигнем до чужди планети
март	1	Design thinking: Да почистим океана
	2	Design thinking: Проотип за надлез за диви животни
	3	Запознаване с micro:bit
	4	Показване на изображения на светодиодния екран
април	1	Поставяне на пауза при зададен брой милисекунди
	2	Показване на светодиоди. Пауза. Завинаги. Повторения
	3	Програмиране на функции
	4	Регистриране на движение в посока
май	1	ваканция
	2	Работа със светлинен сензор
	3	Работа със случайни променливи
	4	Работа със случайни променливи - за напреднали
май	1	Програмиране на музика
	2	Програмиране на музика
	3	Програмиране на музика
	4	ваканция

03

Кога?	Тема	Умения
септември	3 CodeMonkey: 1-5	Запознаване с програмен език CoffeeScript
	4 CodeMonkey: 6-10	Използване на математически градуси
октомври	1 CodeMonkey: 11-15	Планиране. Прости команди за движение
	2 CodeMonkey: 16-20	Обекти и функции с обекти
	3 CodeMonkey: 21 - 25	Цикъл
	4 CodeMonkey: 26 - 30	Оптимизация на циклите
ноември	1 CodeMonkey: 31 - 35	Променливи
	2 CodeMonkey: 36 - 40	Променливи за напреднали.
	3 CodeMonkey: 41 - 45	Променливи и отрицателни стойности
	4 CodeMonkey: 46 - 50	Индекси и масиви
декември	1 CodeMonkey: 51 - 55	Разлика между цикъл и масив
	2 CodeMonkey: 56 - 60	Променливи в циклите и аргументи
	3 CodeMonkey: 61 - 65	Цикъл в масива
	4	Assurance
януари	1	
	2 CodeMonkey: 66 - 70	Функции и методи в програмния код
	3 CodeMonkey: 71 - 75	Дебъгване и Quality Assurance
	4 CodeMonkey: 76 - 80	Функции за напреднали
февруари	1 CodeMonkey: 81 - 85	
	2 CodeMonkey: 86 - 90	Цикъл до безкрайност
	3 CodeMonkey: 91 - 95	Координатна ос - X.Y
	4 CodeMonkey: 96 - 100	Обобщение
март	1 SAM Labs: Светлина и сенки	Design thinking
	2 SAM Labs: Композирай песен	Design thinking
	3 SAM Labs: Да отглеждаш костенурка	Design thinking
	4 SAM Labs: Осветление за "умен дом"	Design thinking
април	1 SAM Labs: Аларма за събуждане	Design thinking
	2 SAM Labs: "Детектор за пожар"	Design thinking
	3	ваканция
	4 SAM Labs: Музикална кутия	Design thinking
май	1 SAM Labs: "Умен звънец"	Design thinking
	2 SAM Labs: Поливна система	Design thinking
	3	Design thinking
	4	ваканция

04

Кога?	Тема	Умения
септември	3 CodeMonkey: 101 - 105	Преговор и условия
	4 CodeMonkey: 106 - 110	Въвеждане на променливата "ако"
октомври	1 CodeMonkey: 111 -115	Множество различни променливи - "ако - то"
	2 CodeMonkey: 116-120	Добавяне на условието "и"
	3 CodeMonkey: 121 - 125	Добавяне на условието "или"
	4 CodeMonkey: 126 - 130	Логически операции и видове масиви
ноември	1 CodeMonkey: 131 - 135	Отрицателни функции
	2 CodeMonkey: 136 - 140	Присвояване на стойности - равни стойности
	3 CodeMonkey: 141 - 145	Присвояване на стойности - по-малко
	4 CodeMonkey: 146 - 150	Възвратни стойности (returning values)
декември	1 CodeMonkey: 151 - 155	Функция/Аргумент
	2 CodeMonkey: 156 - 160	
	3 CodeMonkey: 161 - 165	Цикли в масиви
	4	Assurance
януари	1	
	2 CodeMonkey: 166 - 170	
	3 CodeMonkey: 171 - 175	
	4 CodeMonkey: 176 - 180	Упражнения и надграждане на придобитите умения за уеб програмиране.
февруари	1 CodeMonkey: 181 - 185	
	2 CodeMonkey: 186 - 190	
	3 CodeMonkey: 191 - 195	
	4 CodeMonkey: 196 - 200	
март	1 micro:bit -Star Wars	Scratch програмиране - музикални тонове
	2 micro:bit - Педометър	Scratch програмиране. Умения за работа с акселерометър
	3 micro:bit - PushUps Counter	Scratch програмиране. Работа с акселератор
	4 micro:bit - Вероятност	Scratch програмиране. Въведение във вероятностите
април	1 micro:bit - Проводимост	Java програмиране. Работа със сензор за влажност
	2 micro:bit - Силата на светлината	Java програмиране. Работа със сензор за светлина
	3	ваканция
	4 micro:bit - Акселерометър	Java програмиране. Работа със сензор за движение
май	1 micro:bit - LED лента	Java програмиране. Креативност и иновации.
	2 micro:bit - Генератор	Java програмиране. Креативност и иновации
	3 micro:bit - Вложени цикли	Java програмиране. Работа с координатна система
	4	ваканция