**Доклад за Европейска седмица на кодирането в ПГ „Пейо Яворов“**

**Увод**

През 22.10 2024 г. в Професионална гимназия „Пейо Яворов“ се проведе Европейска седмица на кодирането, организирана като част от мащабната инициатива на Европейската комисия. Събитието има за цел да въведе учениците в основите на програмирането и дигиталната грамотност по интерактивен и вдъхновяващ начин, като предостави възможност на младите хора да развиват и демонстрират своите технологични умения. Инициативата е доброволческа и е подкрепена от мрежа от посланици, водещи учители и координатори, които насърчават изучаването на програмиране и изчислително мислене.

**Цели на събитието**

Основните цели на Европейската седмица на кодирането са:

* Да направи програмирането и технологиите по-достъпни и привлекателни за младите хора.
* Да насърчи развитието на изчислително мислене и умения за решаване на проблеми чрез програмиране.
* Да обедини различни възрастови групи – деца, ученици, студенти, учители и родители – в общо дигитално приключение, което да ги вдъхнови да изследват технологичния свят.
* Да покаже как програмните умения могат да вдъхнат живот на идеи и да стимулират творческото мислене.

**Участници и организация**

Организаторите на събитието са учениците от 11б и 11г клас, под ръководството на учителя по информатика и информационни технологии Мария Йорданова Денишева-Илиева. Те подготвиха и представиха различни проекти, разработени на програмния език C#. В събитието участваха и учители, директори и ученици, които активно подкрепиха усилията на учениците и техния стремеж към нови знания. Събитието беше отразено от телевия Net плюс – гр. Петрич. **Дейности и проекти**

По време на Европейската седмица на кодирането в ПГ „Пейо Яворов“ бяха представени разнообразни проекти и дейности, които включваха:

1. **Проект „Онлайн магазин“**:
   * *Windows Form Application*: Проектът представлява графичен интерфейс, който позволява на потребителите да избират продукти и автоматично изчислява крайната сума.
   * *Console Application*: Друг вариант на „Онлайн магазин“, при който взаимодействието става чрез текстово въвеждане. Двата проекта демонстрират основна логика за добавяне на продукти и изчисляване на крайна сума.
2. **Проект „Човече с променящо се изражение и цвят“**:
   * Проектът представлява интерактивно приложение, създадено с Windows Forms, което позволява на потребителя да променя изражението и цвета на лицето на човече. Това е занимателен начин да се покажат основни техники за визуализация и взаимодействие с графични елементи.
3. **Проект „Интерактивни диаграми“**:
   * Този проект използва Windows Forms за визуализация на данни чрез диаграми. Потребителите могат да избират различни видове диаграми, които се показват в нови прозорци, и по този начин да се запознаят с представянето на данни в графичен формат.
4. **Проект „Анимация на кола“**:
   * Чрез графичен интерфейс и таймер, този проект симулира движение на кола по екрана. Това е базова анимация, която демонстрира използването на таймери и създаването на ефекти на движение в графичен интерфейс.
5. **Интерактивно приключение с Ани и Паскал**:
   * В този проект героите Ани и Паскал запознават зрителите с програмирането чрез Console Application и Windows Form Application и ги подтикват да направят избор за действията си, като по този начин се създава интерактивно изживяване.
6. **Заключителна викторина**:
   * За финал на седмицата беше организирана викторина, свързана с програмиране и технологични знания. Бяха раздадени награди на победителите, като на първите три места бяха отличени ученици с най-високи резултати.
7. **Събитието приключи с песен на ученичката Мария Тодорова**

**Резултати и постижения**

Седмицата завърши с отлични резултати. Учениците придобиха нови знания и умения в програмирането и усетиха вълнението от създаването на собствени приложения. Те не само развиха своите технически способности, но и показаха как програмирането може да бъде забавно и вдъхновяващо. Примерите за създадените приложения и представените проекти впечатлиха публиката и вдъхновиха още повече ученици да проявят интерес към кодирането и технологиите.

**Заключение**

Европейската седмица на кодирането в ПГ „Пейо Яворов“ се превърна в вдъхновяващо и успешно събитие, което обедини ученици, учители и родители в усилието да разберат и приемат новите технологии. Финалната част на събитието беше отбелязана с музикално изпълнение на Мария, която символично сложи край на вдъхновяващата седмица с песен, представяща радостта и удовлетворението от постигнатото.

Благодарим на всички участници и организатори за активното им участие и съпричастност към това събитие. Седмицата на кодирането показа как дигиталната грамотност може да бъде постигната по интересен и ангажиращ начин, и отвори врата към нови знания и възможности за всички.

**Изготвили**: учениците от 11б и 11г клас под ръководството на Мария Йорданова Денишева-Илиева.

**Увод**

В съвременния свят, където информационните технологии играят ключова роля в почти всеки аспект на живота, образованието трябва да се адаптира, за да подготви учениците за предизвикателствата на дигиталната ера. В рамките на своята работа като старши учител по информатика и информационни технологии, се стремя да прилагам иновативни подходи, които ангажират учениците и ги насърчават към активно учене. Като част от усилията ми за въвеждане на съвременни методи, инициирах и ръководя клуба „Програмиране с Java“, който е част от проекта „Занимания по интереси“ и включва междупредметна връзка между информатиката и математиката. В този процес се консултирам с преподавателя по математика Елизабет Карамачева, която подпомага учениците при решаването на сложни задачи и визуализация на данни. Също така, клубът осигурява на учениците ценна връзка с практиката чрез участието на Екатерина Карамачева, програмист в Strypes, и Ванеса Илиева, сертифициран Java разработчик от СофтУни.

Освен клубните занимания, разработих и авторски образователен сайт за подпомагане на учебния процес в XII клас като част от придобиването на първа професионално-квалификационна степен (1 ПКС) на тема „Технология на обучение по информатика и информационни технологии в XII клас чрез авторски образователен сайт“. Сайтът предоставя учебни ресурси и проекти, които учениците могат да използват за самоподготовка и допълнителна работа, обогатявайки обучението и улеснявайки достъпа до материали в удобно за тях време.

Тези инициативи, включително участието ни в Европейската седмица на кодирането (EU Code Week), имат за цел не само да развият умения по програмиране у учениците, но и да ги подготвят за бъдещи професионални и образователни предизвикателства чрез реални проекти, практически опит и междуучебна връзка между технологиите и математиката.