ПРОГРАМА ЗА МЕЖДУУЧИЛИЩНА ДЕЙНОСТ

ПРОЕКТ BG05SFPR001-1.001-0001 „ УСПЕХ ЗА ТЕБ“

В изпълнение на дейностите по проект BG05SFPR001-1.001-0001 „ Успех за теб“ за учебната 2026/2027 година при Профилирана гимназия „Яне Сандански“ , град Сандански, относно -Дейност 5 „Провеждане на занимания по интереси, междуучилищни дейности и кариерно ориентиране и консултиране за обща подкрепа в училищното образование “.

„Дигитални откриватели: Умни решения за по-добро бъдеще“

Концепция за междуучилищно състезание с продължителност 4 астрономически часа.

Форматът е подходящ за смесени възрастови групи от VII клас до XII клас, като задачите се адаптират според възрастта. Така учениците ще могат да демонстрират знания по информационни технологии, творчество, логическо мислене, дигитална грамотност и умения за работа в екип.

1. Основна концепция

- Тема: Технологии в полза на хората и обществото.
- Формат: Екипно състезание с три практически етапа и финална защита.
- Участници: Отбори от 3–4 ученици, представители на различни училища.
- Продължителност: 4 часа, включително почивка и награждаване.
- Място: Компютърен кабинет или училищна зала с компютри, интернет и мултимедия.
- Основна цел: Учениците да приложат знанията си, за да създадат полезно, оригинално и функционално дигитално решение.

Мисия на конкурса

Всеки отбор получава предизвикателството:

„Представете си, че сте млад екип от дигитални иноватори. Трябва да предложите технологично решение на проблем от училището, града или обществото. Използвайте дигитални инструменти, обработете информация, създайте продукт и убедете журито, че вашата идея заслужава да бъде реализирана.“

2. Пълна програма за 4 часа

00:00–00:15
15 мин.
Откриване и инструктаж
Представяне на участниците, журито, правилата и техническите условия.
00:15–00:40
25 мин.
Етап I — Дигитален старт
Кратък отборен куиз и практически задачи за дигитална грамотност.
00:40–01:20
40 мин.
Етап II — Данните говорят
Работа с електронна таблица, формули, сортиране, филтриране и диаграма.
01:20–01:30
10 мин.
Почивка
Кратка пауза и подготовка за основното предизвикателство.
01:30–02:40
70 мин.
Етап III — Дигитален продукт
Създаване на уебстраница, интерактивна презентация или дигитална кампания.
02:40–03:25
45 мин.
Финални презентации
Представяне и защита на проектите пред журито.
03:25–03:45
20 мин.
Оценяване и обратна връзка
Обобщаване на резултатите и определяне на класирането.
03:45–04:00
15 мин.
Награждаване и закриване
Връчване на грамоти, награди и обща снимка.

Общото времетраене е точно 240 минути. Препоръчително е всички отбори да работят по едно и също задание във всеки етап и да получават инструкциите едновременно.

3. Подробни състезателни задачи

Етап I. „Дигитален старт“ — 20 точки

Цел: Проверка на знанията и умението за бързо вземане на решения.

Всеки отбор решава 10 кратки задачи за 25 минути. Препоръчително е задачите да се представят чрез обща презентация или дигитален формуляр.

Примерни въпроси:

1. Коя парола е най-надеждна?
   - А) `12345678`
   - Б) `Ivan2026`
   - В) Дълга уникална парола с различни видове символи
2. Какво представлява URL адресът?
3. Коя програма е подходяща за обработка на числови данни?
4. Какво трябва да направиш, ако получиш подозрителен имейл с линк?
5. Каква е разликата между растерна и векторна графика?
6. За какво се използва филтрирането в електронна таблица?
7. Какво е облачна услуга?
8. Кой файлов формат е подходящ за документ за печат, чието оформление трябва да се запази?
9. Какво е необходимо да провериш, преди да използваш изображение от интернет в свой проект?
10. Кое е най-разумното действие, когато изкуственият интелект даде съмнителен факт?

Оценяване: по 2 точки за всеки верен отговор. При необходимост част от въпросите се заменят с подходящи за възрастта задачи.

Етап II. „Данните говорят“ — 25 точки

Цел: Практическо приложение на уменията за обработка на данни в Excel, Google Sheets или друга предварително определена програма.

Задание за учениците: Училището организира кампания „Зелено училище“. Получавате примерни данни за участието на пет класа в три инициативи.

Клас	Събрана хартия (кг)	Засадени дръвчета	Участници
V клас	35	4	18

VI клас	42	6	20
VII клас	28	3	16
VIII клас	50	8	24
IX клас	45	5	22

Всеки отбор трябва да:

1. Въведе данните в електронна таблица и оформи заглавията.
2. Изчисли общото количество събрана хартия и общия брой засадени дръвчета.
3. Намери класа с най-много събрана хартия.
4. Сортира класовете по количество събрана хартия в низходящ ред.
5. Създаде стълбовидна диаграма за събраната хартия.
6. Напише кратък извод от 2–3 изречения за резултатите.

Примерни формули:

- Общо количество хартия: `=SUM(B2:B6)`
- Максимално количество: `=MAX(B2:B6)`

При български език на интерфейса на някои програми имената на функциите може да се различават.

Критерии за оценяване на етапа

Критерий	Точки
Коректно въвеждане и оформление на данните	4
Правилни формули и изчисления	7
Сортиране и определяне на максимална стойност	5
Подходяща и коректна диаграма	5
Обоснован извод	4
Общо	25

За по-малките ученици може да се предостави готов шаблон на таблицата, докато по-големите я създават самостоятелно.

Етап III. „Дигитален продукт“ — 35 точки

Основна творческа задача на конкурса

Отборите разработват дигитален продукт по обща тема: „Моят град и училище – по-умни, по-зелени, по-добри“.

Учениците избират един от следните три формата:

- Вариант А: Уебстраница – представя идея за подобряване на училището или населеното място.
- Вариант Б: Интерактивна презентация – представя проблем, решение, очаквани резултати и план за действие.
- Вариант В: Дигитална кампания – плакат или инфографика, съчетани с кратък рекламен текст и призив за действие.

Възможни идеи за проектите:

- приложение или сайт за разделно събиране на отпадъци;
- дигитална карта на забележителностите в населеното място;
- кампания за безопасно поведение в интернет;
- идея за „умно училище“ с пестене на електроенергия;
- информационен портал за училищни събития;
- дигитална инициатива срещу кибертормоза.

Задължителни елементи на продукта:

1. Заглавие и ясно формулиран проблем.
2. Предложено технологично решение.
3. Поне два подходящи визуални елемента.
4. Полезна и достоверна информация.
5. Призив за действие или обяснение как решението ще помогне.
6. Посочване на използваните източници и инструменти, включително AI, ако е използван.

Продуктът трябва да е завършен в рамките на 70 минути. Не се изисква програмиране, но то може да бъде допълнителен елемент, ако е съобразено с възрастта и формата на конкурса.

Критерии за оценяване на етапа

Критерий	Точки
Оригиналност и креативност	8
Техническо изпълнение и функционалност	8
Визуален дизайн и четимост	6
Практическа приложимост на идеята	7
Достоверност, авторство и отговорно използване на информация	6
Общо	35

Финална защита — 20 точки

Всеки отбор разполага с до 4 минути за представяне и до 1 минута за въпрос от журито. При много отбори броят на участниците и времето за презентация трябва да се съобразят с общите 45 минути.

Презентацията трябва да отговори на четири въпроса:

- Какъв проблем решаваме?
- Как създадохме нашия продукт?
- С какво нашето решение е полезно и различно?
- Как бихме го подобрили, ако разполагахме с повече време?

Критерий	Точки
Яснота и логическа последователност	5
Демонстрация на продукта	5
Аргументация и отговори на въпроси	5
Участие на членовете на екипа	5
Общо	20

4. Общ критерий за класиране

Максимален резултат: 100 точки

Етап I — Дигитален старт

20 т.

Етап II — Данните говорят

25 т.

Етап III — Дигитален продукт

35 т.

Финална защита

20 т.

Победител е отборът с най-висок общ резултат. При равенство се сравняват точките от етап III, следвани от тези за финалната защита.

ПРОФИЛИРАНА ГИМНАЗИЯ „ЯНЕ САНДАНСКИ“
град Сандански, бул. “Свобода”12
тел: директор: 0746/3 20 55, секретар: 3 03 52; e-mail: info- 104101@edu.mon..bg

Изх. № 24/20.10.2026г

ДО
ДИРЕКТОРА НА
ЗПГ „Климент Тимирязев“
гр. Сандански

ПОКАНА

ОТНОСНО: Провеждане на Междуучилищна дейност – Образователни и състезателни игри по информационни технологии – „**Дигитални откриватели: Умни решения за по – добро бъдеще“**, които ще се организират на 17.11.2026година по **проект BG05SFPR001-1.001-0001 „ Успех за теб“ - дейност 5 „Провеждане на занимания по интереси, междуучилищни дейности и кариерно ориентиране и консултиране за обща подкрепа в училищното образование “**

Уважаема госпожо Москова,

Ръководството на Профилирана гимназия „Яне Сандански“ имат удоволствието да покани 6 - ученици и 1 -преподавател по информационни технологии от Вашето училище да вземат участие в **Междуучилищно състезание по Информационни технологии на тема „Дигитални откриватели: Умни решения за по – добро бъдеще“**, което ще се проведе на 17.11.2026 година от 09:00 часа при ПГ „Яне Сандански“, в STEM –център.

Основната цел на събитието е да насърчи дигиталните умения, логическото мислене и екипната работа сред учениците чрез иновативни и забавни състезателни формати. Инициативата ще даде възможност на младежите да премерят сили в приятелска атмосфера и да обменят опит със свои връстници.

Моля да потвърдите Вашето участие, като изпратите - имена на учениците и ръководителя, най-късно до 11.11.2026г.

Директор:
На ПГ „Яне Сандански“
/Снежана Николова/

ПРОФИЛИРАНА ГИМНАЗИЯ „ЯНЕ САНДАНСКИ“
град Сандански, бул. “Свобода”12
тел: директор: 0746/3 20 55, секретар: 3 03 52; e-mail: info- 104101@edu.mon..bg

Изх. № 23/20.10.2026 г.

ДО
ДИРЕКТОРА НА
Второ основно училище
„Христо Смирненски“
гр. Сандански

ПОКАНА

ОТНОСНО: Провеждане на Междуучилищна дейност – Образователни и състезателни игри по информационни технологии – „**Дигитални откриватели: Умни решения за по – добро бъдеще“**, които ще се организират на 17.11.2026година по **проект BG05SFPR001-1.001-0001 „ Успех за теб“ - дейност 5 „Провеждане на занимания по интереси, междуучилищни дейности и кариерно ориентиране и консултиране за обща подкрепа в училищното образование “**

Уважаема госпожо Лалева,

Ръководството на Профилирана гимназия „Яне Сандански“ имат удоволствието да покани 6 - ученици и 1 -преподавател по информационни технологии от Вашето училище да вземат участие в **Междуучилищно състезание по Информационни технологии на тема „Дигитални откриватели: Умни решения за по – добро бъдеще“**, което ще се проведе на 17.11.2026година от 09:00часа при ПГ „Яне Сандански“, в STEM –център.

Основната цел на събитието е да насърчи дигиталните умения, логическото мислене и екипната работа сред учениците чрез иновативни и забавни състезателни формати. Инициативата ще даде възможност на младежите да премерят сили в приятелска атмосфера и да обменят опит със свои връстници.

Моля да потвърдите Вашето участие, като изпратите имена на учениците и ръководителя, най-късно до 11.11.2026г.

Директор:
На ПГ „Яне Сандански“
/Снежана Николова/