



კლუბის სახელწოდება: ვიზუალური პროგრამირება (შესავალი კურსი)
კლასი: I-III

კლუბის ხელმძღვანელი და მისი საკონტაქტო ინფორმაცია	
სახელი და გვარი	გვანცა მანთეთაშვილი
ტელეფონი	597039777
მეილი	gvantsamantashashvili@gmail.com

ინფორმაცია კლუბის შესახებ	
სახელწოდება	ვიზუალური პროგრამირების შესავალი კურსი
კლასი	I - III
გაკვეთილების რაოდენობა	კვირაში 2 გაკვეთილი
გაკვეთილის დრო	სამშაბათი / ხუთშაბათი 17:00-სთ.დან - 18:00-სთ. მდე
გაკვეთილის ხანგრძლივობა	55 წთ
კლუბში განვერიანების წინაპირობა	არ საჭიროებს წინარე ცოდნას
ღირებულება	140 ლარი (8 გაკვეთილი)
მოსწავლეთა მინიმალური და მაქსიმალური რაოდენობა	მინიმალური 7, მაქსიმალური 12

კლუბის შესახებ

კურსის განმავლობაში მოსწავლეები CodeMonkey- და ScratchJr პლატფორმების გამოყენებით შეისწავლიან:

- კომპიუტერული მეცნიერებების საფუძვლებს;
- პროგრამირების საბაზისო პრინციპებს.

კლუბის მიზანი

- კომპიუტერული პროგრამირების საბაზისო პრინციპების სწავლება;
- ალგორითმული აზროვნების განვითარება.

კურსის დასრულების შემდეგ, მოსწავლეები მზად იქნებიან ვიზუალური პროგრამირების უფრო რთული საფეხურისთვის (SCRATCH, APP INVENTOR).

ძირითადი მიდგომები, მეთოდები, აქტივობები

თამაშზე დაფუძნებული სწავლება: სწავლებისას გამოყენებული პლატფორმები მასწავლებელს აძლევს საშუალებას, რომ ყველა დავალება დაიგეგმო თამაშის ფორმატში. დასაწყისში მოსწავლეები სახალისო თავსატეხების გადაჭრის გზით იღებენ საბაზისო ცოდნას. შემდეგ კი, თავად ქმნიან მარტივ ალგორითმულ სიუჟეტებს.

დიფერენცირებული სწავლება: დავალებების სირთულის მორგება ინდივიდუალური მოსწავლის დონეზე; საჭიროებიდან გამომდინარე, დამატებითი გამოწვევების შეთავაზება.

რეგულარული უკუკავშირი და წახალისება:

- პოზიტიური უკუკავშირის მიცემა ყოველი მიღწევისთვის;
- პროგრესის ვიზუალური ჩვენება პლატფორმებზე ჩაშენებული ვარსკვლავებით.

ძირითადი რესურსები: CodeMonkey, ScratchJr პლატფორმები, კომპიუტერი

კლუბის მუშაობის შუალედური და საბოლოო შედეგები (მუშაობის პროდუქტის წარმოდგენის პერიოდი, ფორმა)

შუალედური შედეგები

მოსწავლეები შეძლებენ შესასრულებელი ოპერაციების თანმიმდევრობით დანერას (ალგორითმების აგებას) და მარტივი ციკლების გამოყენებას.

პირველი სემესტრის ბოლოს, ღია გაკვეთილზე მოსწავლეები მშობლებს წარუდგენენ მცირე პროექტებს. პარალელურად, მანავლებელი რეგულარულად მიაწვდის მშობლებს ინფორმაციას მოსწავლეთა პროგრესის შესახებ.

საბოლოო შედეგები

მოსწავლეები შეძლებენ პირობითი ოპერატორების გამოყენებას.

კურსის ბოლოს (სასწავლო წლის დასასრულს) მოეწყობა პრეზენტაცია მშობლებისა და დაინტერესებული პირებისათვის, სადაც მოსწავლეები, რომლებიც “ექსპლორიუმის” კურიკულუმით სწავლობენ, წარადგენენ წლის განმავლობაში შესრულებულ პროექტებს.

კლუბის შესახებ ვიდეო:

https://drive.google.com/file/d/1wDbYT2gOFYHPI7mwVSq8YjGsZ3hUUctJ/view?usp=drive_link

კლუბის ხელმძღვანელის მოკლე რეზიუმე (დანართი)

გვანცა მანთაშაშვილი, ვიზუალური პროგრამირების ლექტორი. კავკასიის უნივერსიტეტის აქტიური სტუდენტი 100%-იანი სახელმწიფო გრანტით კომპიუტერული მეცნიერების ფაკულტეტზე. თიბისი ბანკის ყოფილი სტიპენდიანტი და BTU კოდინგის სკოლა 1500 ქალისთვის Back-end პროგრამირების კურსდამთავრებული.



კლუბის სახელწოდება: **ვიზუალური პროგრამირება**
კლასი: **IV, V, VI**

კლუბის ხელმძღვანელი და მისი საკონტაქტო ინფორმაცია	
სახელი და გვარი	გვანცა მანთეთაშვილი
ტელეფონი	597039777
მეილი	gvantsamantashashvili@gmail.com

ინფორმაცია კლუბის შესახებ	
სახელწოდება	ვიზუალური პროგრამირების შესავალი კურსი
კლასი	IV, V, VI
გაკვეთილების რაოდენობა	კვირაში 2 გაკვეთილი
გაკვეთილის დრო	სამშაბათი / ხუთშაბათი 17:00-სთ.დან - 18:00-სთ. მდე
გაკვეთილის ხანგრძლივობა	55 წთ
კლუბში განწვერიანების წინაპირობა	არ საჭიროებს წინარე ცოდნას
ღირებულება	140 ლარი (8 გაკვეთილი)
მოსწავლეთა მინიმალური და მაქსიმალური რაოდენობა	მინიმალური 7, მაქსიმალური 12

კლუბის მიზანი

კურსის განმავლობაში მოსწავლეები პროგრამირების საერთაშორისო პლატფორმა

scratch.mit.edu-ს გამოყენებით შეისწავლიან პროგრამირების ძირითად პრინციპებს, შეძლებენ სხვადასხვა ტიპის საშუალო და მაღალი სირთულის თამაშების, ანიმაციების, ჭკვიანი აპლიკაციების, ჩეთბოტების შექმნას.

კურსის მიზანია

- მოსწავლეებმა იწავლონ ციკლებისა და პირობითი ოპერატორების გამოყენება;
- მოსწავლეებმა სასიამოვნო გარემოში, ხალისით ისწავლონ კომპიუტერული პროგრამირება;
- მოსწავლეებს განუფითარდეთ ალგორითმული, ლოგიკური, მათემატიკური აზროვნება

ძირითადი მიდგომები, მეთოდები, აქტივობები

პროექტზე დაფუძნებული სწავლება: მოსწავლეები აქტიურად იმუშავენ საკუთარი პროექტების შექმნაზე, რაც დაეხმარება მათ პროგრამირების პრინციპების პრაქტიკაში გამოყენებაში. აქტივობები მოიცავს თამაშების, ანიმაციების და ჭკვიანი აპლიკაციების შექმნას.

დიფერენცირებული სწავლება: პროექტების სირთულის მორგება ინდივიდუალური მოსწავლის დონეზე; საჭიროებიდან გამომდინარე, დამატებითი გამოწვევების შეთავაზება.

ძირითადი რესურსები: scratch.mit.edu პლატფორმა, კომპიუტერი

კლუბის მუშაობის შუალედური და საბოლოო შედეგები (მუშაობის პროდუქტის წარმოდგენის პერიოდი, ფორმა)

შუალედური შედეგები: მოსწავლეები ციკლების გამოყენებით შექმნიან ანიმაციურ სიუჟეტებს.

მასწავლებელი უზრუნველყოფს მიმდინარე პროექტების პროგრესის მონიტორინგს და მშობლებისთვის მათ გაზიარებას. მშობლებს ექნებათ წვდომა მოსწავლეების ნამუშევრებზე, რომლებიც ელექტრონულად გაეგზავნებათ ან ონლაინ პლატფორმაზე დაიდება (მოსწავლის სურვილისამებრ).

საბოლოო შედეგები

კურსის დასასრულს მოსწავლეები შეძლებენ პროგრამირების კონცეფციების პრაქტიკაში გამოყენებას და პირობითი ოპერატორების დახმარებით შექმნიან საშუალო და მაღალი სირთულის თამაშებს, ანიმაციებსა და ჭკვიან აპლიკაციებს.

კურსის ბოლოს (სასწავლო წლის დასასრულს) მოენციბა პრეზენტაცია მშობლებისა და დაინტერესებული პირებისათვის, სადაც მოსწავლეები, რომლებიც “ექსპლორირების” კურიკულუმით სწავლობენ, წარადგენენ წლის განმავლობაში შესრულებულ პროექტებს.

კლუბის შესახებ ვიდეო:

https://drive.google.com/file/d/1wDbYT2gOFYHPI7mwVSq8YjGsZ3hUUctJ/view?usp=drive_li

[nk](#)

კლუბის ხელმძღვანელის მოკლე რეზიუმე (დანართი)

გვანცა მანთაშაშვილი, ვიზუალური პროგრამირების ლექტორი. კავკასიის უნივერსიტეტის აქტიური სტუდენტი 100%-იანი სახელმწიფო გრანტით კომპიუტერული მეცნიერების ფაკულტეტზე. თიბისი ბანკის ყოფილი სტიპენდიანტი და BTU კოდინგის სკოლა 1500 ქალისთვის Back-end პროგრამირების კურსდამთავრებული.