



საკითხები რასაც შეისწავლიან მოსწავლეები დეკემბრის ბოლომდე
პირველი სემესტრი (სწავლა დაიწყება 19 ოქტომბერს)

- **რა არის რობოტექნიკა, რობოტიკის არსის გაცნობა. (2-7 კლასი)**
თანამედროვეობაში რობოტიკის განმარტება და ხედვა თუ რასთან ასოცირდება დღევანდელობაში რობოტექნიკა, რა დატვირთვა და შესაძლებლობები აქვს ყოველდღიურობაში, ჩვენს ცხოვრებაში.
- **21საუკუნის პროფესიები და რობოტიკა; (2-7 კლასი)**
რა როლი აქვს 21 საუკუნეში რობოტექნიკას, როგორ შემოიჭრა ის ჩვენს ყოველდღიურობაში, და რაოდენ სწრაფად ვითარდება ეს მიმართულება, პროფესიები, რომელიც რობოტექნიკის განუყოფელი ნაწილია და ის 21 საუკუნის უნარები რომლის გარეშეც მომავალში ცხოვრება გაძნელდება.
- **3D მოდელირება (Tinkercad-ის გარემოში) (4-7 კლასი)**
ყველაზე მოთხოვნადი საგანმანათლებლო 3 -დ მოდელირების ონლაინ პლატფორმა, რომლის დახმარებითაც მოვახდენთ 3 დ გამოსახულებების შექმნას და მის რეალურ ხელშესახებ ნივთად ქცევას, 3-დ პრინტერის გამოყენებით. პრობლემების მოგვარება 3-დ ობიექტების გამოყენებით.
- **ელექტრონიკის საფუძვლები; სახალისო ელექტრობა. (2-7 კლასი)**
მსოფლიოში მოთხოვნადი და მნიშვნელოვანი სფერო ელექტრონიკა, ჩვენ მოსწავლეებს გავაცნობთ ელექტრონიკის არს, მის მნიშვნელობას და მიღების ფორმებს, snap circuits - ის ინსტრუმენტებით, შეიმეცნებენ სახალისო აქტივობებს ელექტრონიკის განხრით და ეზიარებიან თანამედროვე ინოვაციურ მიგნებებს ელექტრონიკაში. საკუთარი ხელით შექმნას ელექტრო მოწყობილობას.
- **ვიზუალური პროგრამირება (code.org, scratch.mit.edu და PictoBlox-ის, Kodu Game Lab, codemonkey და Kodable-ს გარემოში); (2-7 კლასები)**
პროგრამირების და ალგორითმიზაციის საწყისები ვიზუალური ბლოკების გარემოთი გაცნობა, სხვადასხვა ონლაინ პლატფორმის გარემოს დახმარებით საინტერესო აქტივობების შესრულება, საკუთარი თამაშების და მინი პროგრამების შექმნა. პროტოტიპირება საკუთარი სტარტაპ იდეის.
- **სხვადასხვა სიმულატორების გარემოში რობოტების დაპროგრამება და მართვა; (2-7 კლასი)**
რობოტების დაპროგრამება სიმულატორებში და სხვადასხვა ჩელენჯებში მონაწილეობა, ალგორითმის სწორად გააზრება და ოპტიმიზაცია, კოდის თავისებურებანი, გუნდური მუშაობა და ლიდერობა, ბრძოლა გამარჯვებისთვის.

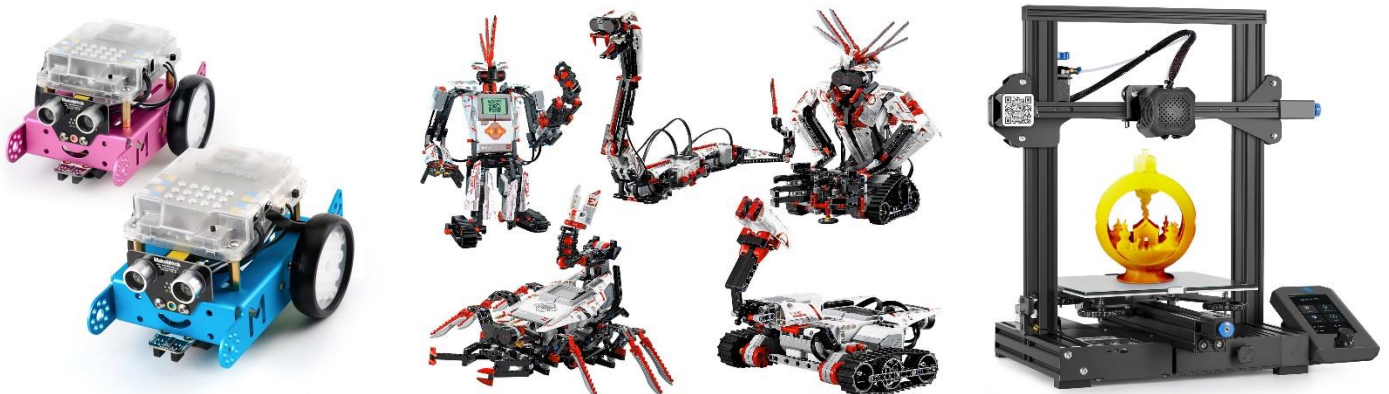
მოსწავლეები მუშაობის პროცესში გამოიყენებენ შემდეგ მოწყობილობებს:



წარმოგიდგენთ SNAP CIRCUITS : სადაც პრაქტიკული ელექტრონიკა და სწავლა ერთიანდება. SNAP CIRCUITS ტრენინგის მიზანია 9-12 წლის მოსწავლეებში ლოგიკური, სტრატეგიული და გამომგონებელი აზროვნების ჩამოყალიბება. ეს მიზანი მიიღწევა პრაქტიკული ინსტრუქციის საშუალებით, რომელიც მოიცავს ელექტრონულ კომპონენტებს, რაც აძლიერებს მათ ლოგიკურ აზროვნებას.



Makey Makey: გამოგონების ნაკრები ყველასთვის. ოდესმე გითამაშიათ Mario Play-Doh-ზე ან პიანინო ბანანზე? ეს არის საოცრება ახალი აღმოჩენებისთვის, თავგადასავლებისთვის და ინოვაციისთვის.



მართვადი და პროგრამირებადი რობოტები, 3 დ პრინტერი და სხვა მრავალი საინტერესო მოწყობილობა, რომელიც განუვითარებთ მოსწავლე ფ