



УТВЪРЖДАВАМ:

ЧАВДАР ЗДРАВЧЕВ
ДИРЕКТОР НА СУ „ПРОФ. Д-Р АСЕН ЗЛАТАРОВ“

КОНСПЕКТ

ЗА ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ГОДИШНА ОЦЕНКА КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ ОБЩООБРАЗОВАТЕЛНА ПОДГОТОВКА САМОСТОЯТЕЛНА ФОРМА НА ОБУЧЕНИЕ- IV клас

1. Информация, записване на файл, папка.
2. Разклонен алгоритъм и блокове за сетива.
3. Светкавици.
4. Как да премина през лабиринта?
5. Аритметични оператори.
6. Стаята с тайните.
7. Случайни числа.
8. Пазачите на съкровища.
9. Променливи.
10. Улавям духчета.
11. Споделям във виртуалното пространство.
12. Логически оператори.
13. Как да разговарям с дракони?
14. Оператори за работа с текст.
15. Преминавам през коридора с рицаря.
16. Опасности в дигиталния свят.
17. Синхронизиране чрез размяна на съобщения.
18. Изкачване по изчезващите стълби.
19. Промяна в движението на героите.
20. През коридора с пружините.
21. Как да мина по невидимата пътека?
22. Справяне със сложни условия.
23. Всички условия или никое.
24. Създава нови блокове.
25. Клонирание на обекти и герои.
26. Отскачам или иначе падам.
27. Откраднатата информация.
28. Пресмятам броя на звездите.
29. Програмируеми устройства.

Учебник и учебна тетрадка Компютърно моделиране, изд. Анубис

Изготвил: Нина Нихтянова- Димова