



Съвместни уъркшопи за творческо развитие и предизвикателства по програмиране

Турция



На 1-2 април 2026 г. Областната дирекция по национално образование в Кютахия проведе две семинарни сесии за 53 ученици от две средни училища и 4 учители. След представяне на всичките пет модула и демонстрация на платформата, учениците създадоха интерактивни игри на Python чрез тестване, коригиране и разширяване на съществуващ код.

Испания



На 17 април 2026 г. M&M Profuture Training, в сътрудничество с Escola Internacional Teide, посрещна 23 ученици и 2-ма учители. Работейки индивидуално и в малки групи, учениците се запознаха с основите на изкуствения интелект, алгоритмичното мислене, програмирането със Scratch и въвеждащи упражнения на Python, след което заедно обсъдиха как тези материали биха могли да се прилагат в учебния процес.

България



На 29 април 2026 г. Тетра организира семинар в Професионалната гимназия по електроника „Джон Атанасов“ в Стара Загора за 12 ученици и 2-ма учители. Учениците изпълниха задачи по програмиране на Python, използвайки библиотеките Pygame и Arcade, и наблюдаваха как малки промени в кода влияят на поведението на играта, докато учителите обсъждаха как да интегрират упражненията в учебните си часове.

Германия



На 4 май 2026 г. Университетът в Дуйсбург-Есен проведе семинар за 10 ученици от средното училище и двама учители, предшестван от подготовителни занимания по Python и компютърно мислене. Учениците бързо се ентусиазираха от иновативната тематика и увлекателните практически упражнения, изпълнявани стъпка по стъпка.

Португалия



На 9 юни 2026 г. ETAP – Escola Profissional във Виана до Кастело прие 17 ученици от специалност „Управление на компютърни системи и програмиране“ и двама преподаватели. Учениците изпробваха практически задачи на Python и Scratch.

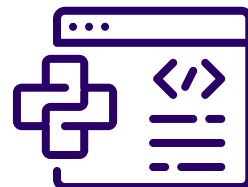
КРАТЪК ПРЕГЛЕД НА ОЦЕНКАТА

Учениците тестваха практическите задачи на Python и Scratch, като над 90% от тях оцениха материалите като ясни и подходящи.

115 ученици • 12 учители • Турция, Испания, България, Германия и Португалия



Подобряване на STEM образованието в средните училища
чрез обучение и ресурси за ученици и преподаватели в
областта на изкуствения интелект
2024-1-DE03-KA22D-SCH-000247346





Курс 2: Задълбочаване в изкуствения интелект с Python и Scratch

Курсът е предназначен за ученици ученици в гимназиална степен на обучение, готови да направят първите си практически стъпки в сферата на изкуствения интелект. Петте модула съчетават концепции за машинно обучение с практически задачи по програмиране на Python и Scratch, включително създаване на интерактивни игри с помощта на библиотеките Pygame и Arcade. Курсът вече е достъпен в дигитален формат в платформата за обучение FUTURE-STEM-HUB и предлага поетапни уроци, практически упражнения и тестове, подходящи както за самостоятелно обучение, така и за работа в клас.

5 модула

Python + Scratch

Pygame + Arcade

Поетапно обучение

Наръчник за преподаватели: Развиване на умения за работа с изкуствен интелект

Разработеният електронен наръчник за преподаватели представлява практическо методическо ръководство, което подпомага учителите при въвеждането на изкуствения интелект (ИИ) в часовете по STEM. Наръчникът включва 12 плана за уроци, базирани на съдържанието на двата курса по проекта, и обхваща теми, вариращи от основите и етиката на ИИ до практически занимания с езиките за програмиране Python и Scratch. Всеки план за урок предоставя на учителите готови насоки за организиране и провеждане на дейности в клас, както и за оценяване на напредъка на учениците.

12 плана на уроци

Python + Scratch

ИИ, етика и оценяване

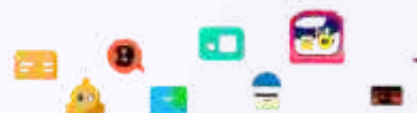
Транснационално обучение за фасилитатори в Барселона, Испания

В периода 10-13 февруари 2026 г. организацията M&M Profuture Training прие партньорите по проекта в Барселона за третата партньорска среща и транснационалния обучителен семинар за фасилитатори. По време на срещата за управление беше направен преглед на напредъка по отношение на резултатите и планираните продукти на проекта. През следващите дни участниците надградиха уменията си за провеждане на ангажиращо обучение по изкуствен интелект (ИИ), използвайки разработените учебни материали; те упражняваха въвеждащи дейности за фасилитиране на теми, свързани с ИИ, работа с Python и Scratch, игрови подходи (като например „стаи за бягство“/escape rooms) и симулирани обучителни сесии с ученици. Програмата включваше и специална сесия за обмен на иновативни практики в областта на STEM образованието между партньорите.

10-13 февруари 2026

Барселона, Испания

11 участници



Подобряване на STEM образованието в средните училища
чрез обучение и ресурси за ученици и преподаватели в
областта на изкуствения интелект
2024-1-DE03-KA22D-SCH-000247346

