

Годишно разпределение на учебния материал по Информационни технологии за 2 клас  
с използване на комплект учебни карти „Работа с компютър и Информационни технологии за 1-4 клас“  
с автори Весела Илиева и Ивайло Иванов на издателство Нова звезда

№	Тема	Карта №	Програма	Дидактически задачи
1.	Какво знам от първи клас?	-----	Презентация Pravila2klas	Проверка на знанията за: - правилата за работа в компютърния кабинет; - основни части на компютърната системата и тяхното предназначение; - основни дейности, които могат да се извършват с компютъра.
2.	Компютърна графика – оцветяване и дорисуване	8 - гръб	Картини	Създаване на графичен проект по модел чрез дорисуване и оцветяване.
3.	Конструирание на думи	10 – гръб	Думи	Използване на компютъра за решаване на познавателни задачи от различни предметни области (български език).
4.	Файлова система	4 – гръб 1 – гръб	Пъзел	Запознаване с понятието „папка“ и „файл“. Затвърждаване на уменията за работа с диалогов прозорец за зареждане.
5.	Работа със звук	1 – гръб	Звуци	Прослушване и отгатване на звуци.
6.	Работа с клавиатура – символен блок	1	АБВ...	Запознаване със символния блок на клавиатурата. Превключване между клавиатурните подредби (български и английски)
7.	Работа с клавиатура – символен блок	2 - лице	АБВ...	Затвърждаване на уменията за въвеждане на отделни букви от клавиатурата.
8.	Работа с клавиатура – символен блок	2 - гръб	АБВ...	Затвърждаване на уменията за въвеждане на отделни букви от клавиатурата.
9.	Работа с графика – рисуване със свободна ръка	5 - лице	Симетрия	Създаване на графичен проект чрез щамповане.
10.	Работа със звук – прослушване на музикален диск	2	CD player	Запознаване с правилата за работа с компактдиск и CD-ROM устройство. Запознаване с бутоните за навигация в програма за прослушване на музикален диск.
11.	Работа с клавиатура – символен блок	3 - лице	Облаци	Използване на компютъра за решаване на познавателни задачи от различни предметни области (Околен свят).

12.	Работа с графика – рисуване със свободна ръка	5 - гръб	Симетрия	Формиране на умения за изграждане на собствен графичен проект чрез рисуване със свободна ръка.
13.	Коледна елха	10 - лице	Картини	Създаване на собствен графичен проект чрез конструиране с оцветяване.
14.	Коледно влакче	10 – гръб 1 - гръб	Картини	Създаване на собствен графичен проект чрез конструиране, дорисуване и оцветяване. Използване на библиотеки с изображения. Запазване и разпечатване на графичен проект.
15.	Ребуси	4	Ребус	Затвърждаване на уменията за въвеждане на отделни букви от клавиатурата.
16.	Работа с клавиатура – символен блок	-----	Ребус	Затвърждаване на уменията за въвеждане на отделни букви от клавиатурата чрез познати програми.
17.	Музикални инструменти	3 - лице	Инструменти	Разширяване на представите за възможностите на компютърната система да възпроизвежда различни звуци.
18.	Град	6 – гръб	Мерлин	Затвърждаване на уменията за създаване на графичен проект по модел чрез конструиране с готови панели.
19.	Работа с клавиатура – въвеждане на думи	3 - гръб	Конвейер	Формиране на умения за бързо въвеждане на символи.
20.	Работа с клавиатура – въвеждане на думи	-----	Конвейер	Усъвършенстване на уменията за бързо въвеждане на символи.
21.	1 март	-----	Лица Картини	Основни информационни дейности – запазване на информация. Зареждане на запазено изображение.
22.	8 март	-----	Лица Картини	Затвърждаване на уменията за запазване и зареждане на изображения.
23.	Село	7 - гръб	Мерлин	Затвърждаване на уменията за създаване на графичен проект по модел чрез конструиране с готови панели.
24.	Работа със звук – озвучаване на изображение	10 - лице	Звуци	Създаване на комбиниран документ.
25.	Работа със звук – озвучаване на собствен графичен проект.	1 - гръб	Звуци	Работа с диалогов проект за зареждане. Затвърждаване на уменията за създаване на комбиниран документ. Озвучаване на графичния проект „Село“.
26.	Работа с клавиатура – въвеждане на главна буква	5 - лице	Географ	Запознаване с въвеждането на главна буква от клавиатурата.
27.	Работа с клавиатура – въвеждане на главна буква	5 - гръб	Географ	Затвърждаване на уменията за въвеждане на главна буква от клавиатурата.

28.	Групи музикални инструменти	3 - гръб	Инструменти	Използване на компютъра за решаване на познавателни задачи от различни предметни области (музика).
29.	Работа с клавиатура - символен блок	-----	Ребус	Затвърждаване на уменията за работа със символния блок на клавиатурата.
30.	Състезание по бързопис	-----	Конвейер	Затвърждаване на уменията за бързо въвеждане на думи.
31.	Море	-----	Картини	Създаване на собствен графичен проект по зададена тема.
32.	Какво научих за компютрите във втори клас?	-----		Обобщаване на основните дейности, усвоени през учебната година. Проект по желание на децата.

### Легенда:



### Бележки:

Почти на всяка карта има етикет за изписване името на ученика. Това е направено, за да може след изпълнение на самостоятелната задача в картата, учителят да събере за проверка картите и да ги върне на следващия час. Препоръчително е да се използва тази възможност, за да се следи развитието на всеки един ученик. При необходимост някои от попълнените карти може да се снимат за поддържане на портфолио на ученика.

Към всеки един от комплектите има лист със стикери. Те съдържат изображения на иконите на програмните групи и програмите от пакета ToolKID 2, с които се работи. Един възможен подход за тяхното използване е учителят да ги държи при себе си и след изпълнение на задачите за часа, да ги предоставя на учениците, за да залепят съответния стикер на мястото му в картата. Стикерите се лепят само върху черно-белите изображения на иконите!

С пожелание за лека и ползотворна работа с децата и компютрите,  
Весела Илиева и Ивайло Иванов