

ПРИМЕРНО ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ
по Компютърно моделиране за 3. клас

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Вид урочна единица	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия	Контекст и дейности за всяка урочна единица	Методи и форми на оценяване по теми и/или раздели	Забележка
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	Основни компоненти на дигиталните устройства	Нови знания	Разпознава дигитални устройства в заобикалящата го среда. Назовава дигитални устройства и обяснява тяхното предназначение. Ориентира се в техните компоненти и ги назовава правилно. Познава различни видове външни устройства, които могат да се включат към дигитални устройства. Умее да разпознава видовете дигитални устройства – мобилни и стационарни.	дигитално устройство	Разпознава и назовава дигитални устройства. Обяснява тяхното предназначение. Извлича информация по темата от видеоклипове. Изброява основните компоненти на дигиталните устройства. Решава задача за разграничаване на стационарни и мобилни дигитални устройства.	Формиращо оценяване	
2	2	Управление на дигитално устройство	Нови знания	Знае, че чрез дигитално устройство може да се извършват определени действия, ако е инсталирана програма за това. Включва и изключва компютърна система. Умее да стартира и да приключва работа с програма, инсталирана на компютърна система.		Включва и изключва компютърна система. Стартира и приключва работа с компютърна програма. Решава познавателна задача в компютърна среда, като извършва основни действия с мишка и клавиатура.	Формиращо оценяване	
3	3	Правила за работа с дигитално устройство	Нови знания	Познава определени правила при работа в компютърния кабинет. Знае как се организира работно		Извлича информация по темата от видеоклипове. Дискутира и предлага решения	Формиращо оценяване	

				място с компютър. Познава начини за осигуряване на удобство при работа с различни дигитални устройства у дома. Познава опасностите за здравето на човека при преумора от работа с дигитално устройство и предлага различни физически упражнения за предотвратяването им.		на проблеми, свързани с удобствата при работа с дигитално устройство. Изпълнява упражнения за предотвратяване на физическа преумора при работа с дигитално устройство.		
4	4	Потребителски профил в дигитална среда	Нови знания	Има изградена представа за понятията „потребител“, „потребителско име“ и „парола“. Знае правилата за създаване на потребителско име и парола. Знае какво е аватар и избира такъв във виртуална среда.	потребител потребителско име парола	Създава собствено потребителско име и парола за достъп до виртуална среда. Прави избор на личен аватар. Решава образователни задачи във виртуална среда.	Формиращо оценяване Самооценка	
5	5	Създаване на личен аватар	Нови знания	Познава различни видове аватари и тяхното предназначение. Прави разлика между дигитална и физическа идентичност.		Създава собствен аватар. Използва своя аватар в игрова ситуация. Прави разлика между дигитална и физическа идентичност.	Формиращо оценяване	
6	6	Правила за работа във виртуална среда	Нови знания	Знае как да следи за достоверността на публикувана информация във виртуална среда. Знае правилата за общуване във виртуална среда. Знае правилата за безопасно поведение във виртуална среда.		Сравнява начини за представяне на информация от различни източници. Участва в дискусия. Решава проблемна ситуация в игрова среда.	Формиращо оценяване Самооценка	
7	7	Пъзели	Нови знания	Знае, че много от традиционните игри имат дигитален вариант Подрежда части от изображение с хартиен пъзел. Извършва действията плъзгане и спускане на блокове в адаптирана визуална среда. Подрежда части от цяло изображение във визуална среда.	плъзгане спускане блок	Сравнява познати игри в традиционен и дигитален вариант Изработва и сглобява хартиен пъзел. Подрежда части от изображение във визуална среда чрез плъзгане и спускане на блокове.	Формиращо оценяване	

8	8	Алгоритъм и команди	Нови знания	Знае какво е команда, алгоритъм и код. Прави разлика между алгоритъм и код. Може да управлява движението на обект във визуална среда чрез блок-команди.	алгоритъм код команда	Управлява движението на обект във визуална среда чрез блок-команди. Създава и описва словесно алгоритъм за изпълнение на задача от „робот“ в игрова ситуация.	Формиращо оценяване	
9	9	Кодиране на алгоритъм	Нови знания	Знае какво е кодиран алгоритъм. Създава алгоритъм за придвижване на обект във визуална среда чрез блок-команди. Знае какво е „бъг“. Открива липсваща команда в готов код.		Сравнява алгоритми, представени по различен начин. Гледа и коментира съдържанието на видеоклип. Създава алгоритъм във визуална среда за постигане на определена цел.	Формиращо оценяване	
10	10	Разчитане и създаване на алгоритми	Упражнение	Познава различните блокове за движение. Посочва правилно подреждане на блокове от множество отговори. Умее да подрежда блокове в необходимата последователност за постигане на крайна цел.		Разчита и построява алгоритми във визуална среда чрез блок-команди.	Текущо формиращо оценяване Самооценка	
11	11	Разчитане и редактиране на алгоритми	Упражнение	Умее да разчита и редактира чужд алгоритъм и да създава собствен такъв за постигане на определена крайна цел.		Кодира алгоритъм на хартиен носител. Прави проверка на чужд алгоритъм с помощта на компютър. Открива и поправя грешки в чужд код. Открива и премахва излишен блок в кодиран алгоритъм.	Текущо формиращо оценяване	
12	12	Алгоритъм с повтарящи се команди	Нови знания	Сглобява крайна последователност от блокове, реализиращи цикличен алгоритъм.	цикъл	Открива повтарящи се действия в различни ситуации. Определя брой на повторенията. Въвежда в последователност повтарящи се команди. Построява цикличен алгоритъм.	Формиращо оценяване	

13	13	Повтарящи се команди	Упражнение	Създава цикличен алгоритъм, като сглобява крайна последователност от блокове.		Анализира ситуации, в които има повтарящи се действия. Моделира математически закономерности при изчертаване на изучени геометрични фигури.	Текущо формиращо оценяване	
14	14	Интерфейс на компютърна среда	Нови знания	Знае какво е среда за програмиране. Познава и се ориентира в интерфейса на конкретна визуална среда. Различава менюта и бутони.	среда за програмиране меню бутон	Разглеждат интерфейс на конкретна визуална среда. Използват менюта и бутони за изпълнение на различни практически задачи	Формиращо оценяване	
15	15	Позициониране на обект в мрежа	Нови знания	Определя и задава позиция на обект в мрежа. Постава обект в различни начални позиции и го премества. Създава модел на познати геометрични фигури.		Задава начални позиции за героя и го премества. Променя характеристиките на молива, с който героят чертае в мрежата. Изчертава познати геометрични фигури по зададени характеристики.	Формиращо оценяване	
16	16	Движение на обект в мрежа	Упражнение	Постава обект в различни позиции в мрежа. Движи обект по проста траектория, като работи с бутони за завъртане и преместване.		Премества обект в позиция, като задава числови стойности на позицията в мрежа. Ориентира се в посоките на завъртане на обект. Използва бутони за придвижване на обект по проста траектория.	Текущо формиращо оценяване	
17	17	Моделиране с орнаменти	Упражнение	Използва блок за повторение и бутон за отпечатване за изработване на декоративни орнаменти с повтарящи се елементи. Задава начална позиция за отпечатване на орнамент. Прави избор в диалогов прозорец.		Създава орнамент за декоративна шевица. Експериментира с цветове и форми.	Текущо формиращо оценяване	

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Вид урочна единица	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия	Контекст и дейности за всяка урочна единица	Методи и форми на оценяване по теми и/или раздели	Забележка
1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	18	Обкръжение на героя	Нови знания	Задава нови сцени за игра от наличните в средата.		Открива връзки между игрово действие и обкръжаваща среда. Създава алгоритъм за действие на героя чрез блок команди. Решава игрова задача в различни сцени.	Формиращо оценяване	
19	19	Създаване и запазване на собствена сцена	Нови знания	Създава свои сцени според игровата цел. Запазва създадена сцена.		Избира и комбинира подходящи елементи за изграждане на собствена сцена. Обсъжда и обяснява подредбата на сцената, като я свързва с игровото действие. Създава и съхранява дигитално съдържание.	Формиращо оценяване	
20	20	Героят в действие	Нови знания	Създава собствена игра по модел. Работи с предоставените от средата бутони и блокове за решаване на игрова задача. Коментира и оценява създадена от друг игра.		Променя игрова ситуация, като определя герои и обекти в нея. Създава собствена игра. Изпълнява игрова задача, поставена от друг. Коментира свои и чужди модели на игра.	Формиращо оценяване	
21	21	Костюми на героя	Нови знания	Познава начин за промяна на костюма на героя. Моделира реална ситуация в дигитална среда.		Променя костюмите на героите. Създава нова игрова ситуация с герой в подходящ костюм.	Формиращо оценяване	

22	22	Героят оживява чрез звуци	Нови знания	Познава средствата на програмната среда за възпроизвеждане на звуци. Задава последователност от звуци, които героят да изпълнява.		Избира подходящи звуци от вградената библиотека и задава последователност на тяхното изпълнение. Създава модел на синоптична прогноза. Използва слушалки.	Формиращо оценяване	
23	23	Героят говори и мисли	Нови знания	Познава компонентите, необходими за създаване на анимационен филм на компютър. Създава анимационен филм с повече от един герой. Синхронизира действията на героите във филма. Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.		Избира подходящ декор за действието във филма. Избира герои от библиотека. Създава и въвежда от клавиатурата собствен текст в определеното за целта място. Позиционира герои и текстови карета в сцена.	Формиращо оценяване	
24	24	История по сюжет	Нови знания	Създава история по зададен сюжет. Следи за логиката на действието и го пресъздава чрез необходимите блокове. Познава средствата на визуалната среда за възпроизвеждане на звуци.		Чете и коментира предложен сценарий за филм. Избира герои и задава тяхно поведение и реплики в сцената. Синхронизира действията и репликите на героите във филма.	Формиращо оценяване	
25	25	Героите общуват	Упражнение	Синхронизира движенията и думите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване. Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.		Пресъздава ситуации, които включват общуване между героите. Използва блок команда за изчакване, за да синхронизира действията на героите. Въвежда текст от клавиатурата за реплики на героите.	Текущо формиращо оценяване	
26	26	Анимирано изображение	Нови знания	Запознава се със същността на анимацията. Различава анимирано от неанимирано изображение. Създава кратка анимация на хартия. Създава кратка анимация във визуалната среда.	анимация анимирано изображение кадър	Изработва анимация на хартия. Изработва кратки анимации по зададена тема чрез комбиниране на готови кадри.	Формиращо оценяване	

27	27	Работа по проект	Нови знания	Планира работата за реализиране на проекта. Подготвя необходимите ресурси, съобразно художествената идея на проекта. Изработва крайния продукт по темата.		Планира основните дейности по проекта. Подготвя анимирани изображения на герои. Създава декор за сцената. Изготвя и представя проекта.	Формиращо оценяване	
28	28	Проект „Празнуваме заедно“	Упражнение	Самостоятелно планира и изпълнява работа по анимационен проект.		Планира основните дейности по проекта. Подготвя анимирани изображения на герои. Създава декор за сцената. Изготвя и представя проекта.	Текущо формиращо оценяване	
29	29	Анимирана картичка	Нови знания	Разбира същността на анимираната картичка и начина за нейното разпространение. Познава елементите на анимираната картичка. Създава анимирана картичка по модел в специализирана дигитална среда.		Разглежда и сравнява традиционни и анимирани поздравителни картички. Създава собствена анимирана картичка по модел.	Формиращо оценяване	
30	30	Работа по проект „Картичка за...“	Упражнение	Създава собствена анимирана картичка в специализирана среда.		Планира, изготвя и представя проект за анимирана картичка.	Текущо формиращо оценяване	
31	31	Споделяне на анимирана картичка	Нови знания	Разбира смисъла на споделянето на готови проекти. Спазва етични норми на поведение при споделяне на информация.		Подготвя анимирана картичка за споделяне в интернет.	Формиращо оценяване	
32	32	Знам и мога в края на трети клас	Диагностика на изходно ниво	Демонстрира усвоените компетентности от обучението по предмета.		Решава тест с избираеми и свободни отговори. Разчита и създава кодиран алгоритъм.	Оценка по критериална матрица.	

Разработил:

(Име, фамилия, подпис)

ПОЯСНИТЕЛНИ БЕЛЕЖКИ:

1. Годишното тематично разпределение се разработва от преподаващия учител за всяка учебна година и за всеки клас (а при необходимост – и по паралелки), като се отчитат интересите на учениците и спецификата на образователната среда.
2. Годишното тематично разпределение на учителя по т. 1 се утвърждава от директора на училището преди началото на учебната година.
3. В колона 1 се записва поредният номер на учебния час. Броят на учебните часове в тематичното разпределение трябва да отговаря на броя на часовете по училищен учебен план за съответния клас.
4. В колона 2 се посочва учебната седмица по ред, като следва да се отчита броят на учебните седмици по заповед на министъра за графика на учебното време.
5. В колона 3 се посочва темата на урочната единица, като тя трябва да отговаря на темата, записана в дневника. Темата на урочната единица се определя от учителя и може да не е същата като темата на урока в учебника или темата в учебната програма.
6. В колона 4 се посочва урочната единица, като за ориентир може да се използва съответната таблица в учебната програма за препоръчителното процентно разпределение.
7. В колона 5 се описват накратко компетентностите като очаквани резултати от обучението в рамките на конкретната урочна единица.
8. В колона 6 се описват новите понятия за конкретната урочна единица (ако има такива).
9. В колона 7 се записват учебни дейности, свързани с преподаване на нов учебен материал, упражнения, преговор, както и за гарантиране на изпълнението на учебната програма в съответствие с предвиденото в раздел „Дейности за придобиване на ключови компетентности и междупредметни връзки“ на съответната учебна програма.
10. В колона 8 се посочват методите и формите за оценяване (те може да са свързани с конкретната тема на урочната единица, но може да са и ориентирани върху цял раздел) при спазване на ДОС за оценяване на резултатите от обучението на учениците, както и за оценяване на другите дейности (домашни работи, лабораторни упражнения, семинари, работа по проекти и др.), и при отчитане на съотношението при формиране на срочна и годишна оценка в раздел „Специфични методи и форми за оценяване на постиженията на учениците“ на съответната учебна програма.
11. При възникнали обстоятелства от обективен характер годишното тематично разпределение подлежи на изменение, допълнение и реструктуриране, което се отразява в колона 9 или в допълнителна таблица и се утвърждава допълнително от директора на училището при спазване на препоръчителното процентно разпределение на задължителните учебни часове за годината.