

УТВЪРДИЛ
Директор:
(Име, фамилия, подпис)

ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ
по учебния предмет **Компютърно моделиране** за III клас

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Урочна единица за				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	
	/1-18/		Нови знания	упражнения/ проектна работа	обобщение	Диагностика					Тема на урока от учебника	Учебна седмица по ред месец/ седмица
1	2	3	4				5	6	7	8	9	
		ТЕМА 1. ДИГИТАЛНИ УСТРОЙСТВА										
1	1	1.1. Основни компоненти на дигиталните устройства. 1.2. Управление на дигитално устройство. 1.3. Правила за здравословно и безопасно използване на дигиталните устройства.	1				<ul style="list-style-type: none"> Познава основните компоненти на дигиталните устройства - стационарни и мобилни Знае как да въвежда информация в съответното дигитално устройство Знае как да следи за изходна информация на съответното дигитално устройство, както и на включени към него изходни устройства Умее да започва и приключва работа с конкретно устройство Знае, че устройството изпълнява различни задачи след задаване на точни и ясни команди Знае, че чрез устройството може да се извършат определени дейности само ако е инсталирана съответната програма. Познава основните проблеми, свързани със здравословното състояние на човека, използващ дигитални устройства Прилага правила за предотвратяване на физическа преумора и травми след продължителна работа в дигитална среда Организираправилно компютърното си оборудване (добра светлина на екрана, добре поставени входно и изходно устройство, добро разположение на стол и бюро, безопасно ниво на звук) 	дигитално устройство; видове информация; входни и изходни устройства; програма	изброява основни компоненти на дигиталните устройства; дава примери от ежедневието за основните информационни дейности; въвежда информация в дигитално устройство; стартира и приключва работата с конкретно устройство;	Дигитални устройства	IX, 3	
		ТЕМА 2. УПРАВЛЕНИЕ НА ДИГИТАЛНА ИДЕНТИЧНОСТ										
2	2	2.1. Създаване на потребителски профил 2.2. Дигитална физическа идентичност	1				<ul style="list-style-type: none"> Създава личен аватар в среда за управление на учебния процес Работи във виртуална среда Прави разлика между дигитална и физическа идентичност Познава основните заплахи в дигитална среда Прилага правила за реакция при заплахи в дигитална среда Знае, че не трябва да предоставя лична информация при комуникация или работа във виртуална среда 	потребител; потребителско име; парола		Дигитална самоличност	IX, 4	

		ТЕМА 3. КОНСТРУИРАНЕ НА ПОСЛЕДОВАТЕЛНИ ДЕЙСТВИЯ										
3, 4	3	3.1. Подреждане на блокове за оформяне на изображение. 3.2. Подреждане на блокове за движение на обект в четирите посоки.	2	0			<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Представя движението на обект по мозайка чрез блокове • Определя вида на блоковете • Открива грешки в готов код 	плъзгане; спускане; блок; алгоритъм; код; команда			Последователни действия	X,1-2
	4										Блокове за движение. Алгоритъм и код	
5, 6	5	3.3. Подреждане на блокове за движение на обект за образуване на дума. 3.4. Комбинирано използване на блокове за движение	0	2			<ul style="list-style-type: none"> • Спазва правила при работа с текст • Посочва правилно подреждане на блокове от множество отговори • Познава блокове за движение • Умее да подрежда блокове в указана последователност • Придвижва обект до крайната цел 				Стъпка по стъпка. Подреди дума	X,3-4
	6										Стъпка по стъпка. Открий път	
		ТЕМА 4. КОНСТРУИРАНЕ НА ПОВТАРЯЩИ СЕ ДЕЙСТВИЯ										
7	7	4.1. Използване на блок за повторение. 4.2. Построяване на цикличен алгоритъм по дадено задание	1				<ul style="list-style-type: none"> • Дава примери за повтарящи се действия от ежедневието • Определя последователността, която трябва да се повтори, за да се моделира действие във визуална среда • Определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност • Сгласява крайна последователност от блокове, реализиращи цикличен алгоритъм 				Повтарящи се действия. Цикъл	XI,1-3
8	8										Цикъл. Програмирай робот-художник	
9	9	Преговор и обобщение.			1					изготвяне на индивидуално портфолио	Знам и мога	
10	10	Диагностика				1				тест	Диагностика	

		Тема 5. ВИЗУАЛНА СРЕДА ЗА ПРОГРАМИРАНЕ										
11, 12	11	5.1. Запознаване с интерфейса и възможностите на визуалната среда за програмиране. 5.2. Движение и позициониране на героя.	1				• Познава работното поле на конкретна визуална среда • Знае къде се намират отделните полета за промяна на характеристики на героя • Ориентира се в цялостния прозорец на визуалната среда • Различава менюта и бутони • Задава позиция на героя върху сцената • Поставя героя в различни начални позиции и го премества при необходимост • Описва познати геометрични фигури с различни позиции • Наблюдава настъпващи промени при движение и прави изводи	среда за програмиране меню бутон			Среда за програмиране Scratch. Мисия "Пустиня"	XI,4
	12		1									Движение на героя
12, 13	13	5.3. Усложняване на движенията - въртене и обръщане.	1				• Познава начини за усложняване на движенията • Работи с предоставените от средата бутони и блокове за решаване на поставена задача • Движи героя по проста траектория				Завъртане и чертане. "Да спасим принцесата"	XI,5; XII,1
	14		1								Позициониране и преместване. "Скрий рибката"	
15, 16	15	5.4. Построяване на цикличен алгоритъм за управление на движение	1				• Използва блокове от програмната среда за реализиране на цикличен алгоритъм • Разчита чужд код, реализиращ целта				Цикли в Scratch. "Космическо пътешествие"	XII,2-3;
	16					1						Позициониране, движение, чертане. Знаем и мога
17	17	5.5. Промяна в обкръжението на героя - промяна на сцената	1				• Задава нови сцени за историите от наличните средата • Създава свои сцени според целта				Сцена и декори. "Кой къде живее?"	I, 1-2
18	18	5.6. Промяна във външния вид на героя и създаване на нови герои	1				• Познава вградени в средата колекции с костюми • Създава костюми на героя			изготвяне на индивидуално портфолио	Герои и костюми. "Зимни игри"	I, 3-4;

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Урочна единица за				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	
	/1-18/		Нови знания	упражнения/ проектна работа	обобщение	Диагностика					Тема на урока от учебника	Учебна седмица по ред месец/седмица
1	2	3	4				5	6	7	8	9	
19	19			1			Създава нови герои				Декори и костюми. "Да направим снежен човек"	II, 1
		ТЕМА 6. РАБОТА С ТЕКСТ И ЗВУК ВЪВ ВИЗУАЛНА СРЕДА										
20	20	6.1. Героят оживява чрез звуци. 6.2. Героят говори и мисли.	1				<ul style="list-style-type: none"> Познава средствата на програмната среда за възпроизвеждане на звуци Задава последователност от звуци, които да изпълнява героят Познава местоположението на българските и латинските букви на клавиатурата Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя 				Озвучаване на проекта. "Гласът на животните"	II, 2-3;
21	21		1								Героят мисли. Въвеждане на текст. "Делфинът риба ли е?"	
22	22	6.3. Създаване на диалог между повече герои	1				<ul style="list-style-type: none"> Създава истории по зададен сюжет Следи логиката на действието и го пресъздава чрез необходимите блокове 				Героите говорят. "Разговор за делфините."	II, 4; III, 1
23	23				1						Диалог между повече герои. "Още за делфините."	
24	24	6.4. Героите се движат и говорят		2			<ul style="list-style-type: none"> Синхронизира движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване 			изготвяне на индивидуално портфолио	Работа по проект. "Разказ за цветята"	III, 2-3
25	25										Работа по проект. "Разказ за цветята"	

		ТЕМА 7. В СВЕТА НА АНИМАЦИЯТА										
26	26	7.1. Какво е анимация	1				<ul style="list-style-type: none"> Запознава се със света на анимацията Създава кратка анимация на хартия Създава кратка анимация във визуална среда 	анимация анимирано изображение кадър			Компютърна анимация. "Изгубеното мече"	III, 4
27	27				1							Компютърна анимация. "Изгубеното мече"
28, 29	28	7.2. Работа по проект		2		<ul style="list-style-type: none"> Планира и подготвя ресурси за реализиране на художествена идея Създава собствена анимирана картичка Споделя готовия проект на определени за целта места в интернет 		създаване на интегриран проект по зададена тема; представяне на интегрирания проект.			Работа по проект. "Пролетни игри"	IV,2-3; V,1
	29											
30	30	Преговор и обобщение.			1				представяне на интегрирания проект.	представяне на индивидуално портфолио	Знам и мога	V, 2
31	31				1					тест и/или практическа задача	Знам и мога	V, 3
32	32		Диагностика			1						Диагностика. Преговор и обобщение

16

10

4

2