

УТВЪРДИЛ

Директор:

(Виолета Иванова)

ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ

по учебния предмет КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ

за 2018/2019 учебна година

III клас

първи учебен срок – 18 седмици x 1 час седмично = 18 часа

втори учебен срок - 14 седмици x 1 час седмично = 14 часа

годишно - 32 седмици x 1 час = 32 часа

Издателство „Просвета Плюс“

Разпределение на часовете, съгласно изискванията на съответната учебна програма :

За нови знания и умения - 50%

За упражнения и работа по проект - 30%

За затвърдяване на новите знания и за обобщение - 14%

За диагностика на входното и изходното ниво - 6%

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Вид на урочна единица	Очаквани резултати на ниво урочна единица	Методи, използвани при работа върху урочната единица	Забележка
1	2	3	4	5	6	7
1	2	Основни компоненти на дигиталните устройства (с. 4, 5)	Нови знания	Умее да разпознава видовете дигитални устройства – мобилни и стационарни. Ориентира се в техните компоненти и ги назовава правилно. Включва и изключва безопасно конкретно дигитално устройство. Ориентира се в началния екран на конкретно дигитално устройство.	Формиращо оценяване	
2	2	Управление на дигитално устройство (с. 6, 7)	Нови знания	Знае къде да следи за изходна информация на съответното дигитално устройство, както и на включени към него изходни устройства Знае, че устройството може да изпълнява различни задачи след задаване на точни и ясни команди Знае, че чрез устройството може да се извършват определени дейности само ако е инсталирана съответна програма.	Формиращо оценяване	

1	2	3	4	5	6	7
3	3	Правила за използване на дигитални устройства (с. 8, 9)	Нови знания	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. Организира правилно компютърното си оборудване (добра светлина на екрана, добре поставени входно и изходно устройство, добро разположение на стол и бюро, безопасно ниво на звук).	Формиращо оценяване	
4	4	Създаване на потребителски профил (с. 10, 11)	Нови знания	Работи във виртуална среда. Създава личен аватар в среда за управление на учебния процес.	Формиращо оценяване	
5	5	Дигитална и физическа идентичност (с. 12, 13)	Затвърдяване	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 в дигитална среда.	Формиращо оценяване Самооценка	
6	6	В света на дигиталните технологии (с. 14, 15)	Обобщение	Включва и изключва безопасно конкретно стационарно или мобилно дигитално устройство. Познава основните компоненти на стационарни и мобилни дигитални устройства. Познава здравни норми при работа с дигитални устройства Познава основните заплахи в дигитална среда и прилага правила за реакция при такива.	Формиращо оценяване Самооценка	
7	7	Подредяне на блокове за оформяне на изображение (с. 16, 17)	Нови знания	Подредя части от изображение с хартиен пъзел. Извършва действията плъзгане и спускане на блокове в адаптирана визуална среда. Подредя части от цяло изображение във визуална среда.	Формиращо оценяване	
8	8	Подредяне на блокове за движение на обект в четирите посоки (с. 18, 19)	Нови знания	Представя движението на обект по мозайка чрез блокове. Определя вида на блоковете. Открива грешки в готов код.		
9	9	Подредяне на блокове за движение на обект за образуване на дума (с. 20, 21)	Нови знания	Знае какво е кодирано съобщение. Разчита думи чрез последяване на алгоритми, построени с блокове за движение. Спазва правописни правила при работа с текст.	Формиращо оценяване	
10	10	Комбиниране на блокове за движение (с. 22, 23)	Упражнение	Представя движението на обект по мозайка чрез блокове. Определя вида на блоковете. Открива грешки в готов код. Посочва правилно подредяне на блокове от множество отговори. Познава различните блокове за движение. Умее да подредя блокове в указана последователност.	Формиращо оценяване Самооценка	

1	2	3	4	5	6	7
				Придвижва обект до крайната цел.		
11	11	Блок за повторение (с. 24, 25)	Нови знания	Открива повтарящи се действия от ежедневието. Определя последователността, която трябва да се повтори, за да се моделира действие във визуална среда за блоково програмиране. Определя колко пъти трябва да се повтори дадена последователност.	Формиращо оценяване	
12	12	Построяване на цикличен алгоритъм (с. 26, 27)	Затвърдяване	Сглобява крайна последователност от блокове, реализиращи цикличен алгоритъм.	Формиращо оценяване Самооценка	
13	13	Конструиране на последовател-ни действия и циклични действия (с. 28, 29)	Обобщение	Подрежда блокове в указана линейна последователност и сглобява крайна последователност от блокове, реализираща цикличен алгоритъм.	Формиращо оценяване Самооценка	
14	14	Проверявам своите знания (с. 30, 31)	Диагностика	Проверка на знанията, уменията и отношенията по глобалните теми „Дигитални устройства“, „Управление на дигитална идентичност“, „Конструиране на последователни действия“, „Конструиране на повтарящи се действия“.	Текущо оценяване	
15	15	Възможности на визуалната среда за програмиране (с. 32, 33)	Нови знания	Познава работното поле на конкретна визуална среда. Знае къде се намират отделните полета за промяна на характеристики на герои. Ориентира се в цялостния прозорец на визуалната среда. Различава менюта и бутони.	Формиращо оценяване	
16	16	Движение и позициониране на героя (с. 34, 35)	Нови знания	Задава позиция на героя върху сцената. Постава 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.	Формиращо оценяване	
17	17	Въртене и обръщане на героя (с. 36, 37)	Нови знания	Познава начини за усложняване на движенията. Работи с предоставените от средата бутони и блокове за решаване на поставена задача. Движи героя по проста траектория.	Формиращо оценяване	

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Вид на урочна единица	Очаквани резултати на ниво урочна единица	Методи, използвани при работа върху урочната единица	Забележка
1	2	3	4	5	6	7
18	18	Цикличен алгоритъм за управление на движение (с. 38, 39)	Упражнение	Използва блокове от програмната среда за реализиране на цикличен алгоритъм. Разчита чужд код, реализиращ цикъл.	Формиращо оценяване	
19	19	Промяна в обкръжението на героите (с. 40, 41)	Нови знания	Задава нови сцени за историите от наличните в средата. Създава свои сцени според целта.	Формиращо оценяване	
20	20	Промяна във външния вид на героите. Създаване на нов герой (с. 42, 43)	Нови знания	Познава вградени в средата колекции с костюми. Създава костюми на героя. Създава нови герои.	Формиращо оценяване	
21	21	Сцена и герой (с. 44, 45)	Упражнение	Познава начина за промяна на декора и създаване на нов декор. Създава нови герои и променя костюмите им. Познава вградените колекции за декор и герои.	Формиращо оценяване	
22	22	Героят оживява чрез звуци (с. 46, 47)	Нови знания	Познава средствата на програмната среда за възпроизвеждане на звуци. Задава последователност от звуци, които героят да изпълнява.	Формиращо оценяване	
23	23	Героят говори и мисли (с. 48, 49)	Нови знания	Познава местоположението на българските и латинските букви на клавиатурата Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.	Формиращо оценяване	
24	24	Създаване на диалог между повече герои (с. 50, 51)	Упражнение	Създава истории по зададен сюжет. Следи за логиката на действието и го пресъздава чрез необходимите блокове.		
25	25	Героите се движат и говорят (с. 52, 53)	Упражнение	Синхронизира движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване. Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.	Формиращо оценяване	
26	26	Движение и външен вид на героя (с. 54, 55)	Обобщение	Познава начина за промяна на декора и създаване на нов декор. Познава средствата на програмната среда за възпроизвеждане на звуци. Задава текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя. Синхронизира движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с	Формиращо оценяване	

				нужното изчакване.		
27	27	Какво е анимация (с. 56)	Нови знания	Запознава се със света на анимацията. Създава кратка анимация на хартия. Създава кратка анимация във визуалната среда.	Формиращо оценяване	
28	28	Какво е анимация (с. 57)	Упражнение	Създава кратка анимация във визуалната среда.	Формиращо оценяване	
29	29	Работа по проект. Планиране (с. 58)	Нови знания	Планира и подготвя ресурси за реализиране на художествена идея.	Оценяване по критериална матрица	
30	30	Работа по проект. Споделяне (с. 59)	Упражнение	Създава собствена анимирана картичка. Споделя готовия проект на определени за целта места в интернет.	Оценяване по критериална матрица	
31	31	Анимация. Проект (с. 60)	Обобщение	Създава истории с герои по зададен сюжет чрез блокове във визуалната среда.	Формиращо оценяване	
32	32	Проверявам своите знания в края на 3. клас (с. 61, 62)	Диагностика	Диагностика на следните компетентности като очаквани резултати: Познава основните компоненти на стационарни и мобилни дигитални устройства. Познава здравни норми при работа с дигитални устройства. Създава личен аватар в среда за управление на учебния процес. Познава различните блокове за движение. Умее да подрежда блокове в указана последователност. Сглобява крайна последователност от блокове, реализиращи цикличен алгоритъм. Познава работното поле на конкретна визуална среда. Знае какво е анимация	Писмена тестова проверка. Оценка и самооценка по критериална таблица	

