

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

НАИМЕНОВАНИЕ НА ВАШЕТО УЧИЛИЩЕ

Утвърдил:

Директор:
(име, фамилия, подпис)

ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ по Визуално програмиране за 1 клас Занимания по Интереси

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК: 14 седмици x 2 часа седмично = 28 часа

Забележка 1: Ако Вашето Занимание по интереси се казва по друг начин, моля коригирайте името

Забележка 2: Ако е необходимо, добавете час за Обществена изява

№ по ред	Учебна седмица по ред (19 – 32)	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.		Начален инструктаж	Диагностична на входно	Ученикът се запознава със своя дигитален профил в платформата. Постава снимка.		Ученикът: - се запознава с правилата за работа в компютърните	Тест за проверка на началните	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		установяване на входното ниво.	ниво	Персонализира профила си.		кабинети и интернет и удостоверява това с подписа си; -попълва тест за входно ниво или участва в дискусия за определяне на познанията и компетентностите му	знания/участие в дискусия.	
Тема 1: Въведение във визуалното програмиране. Запознаване със средата.								
2.		1.1 Въведени във визуалното програмиране. Запознаване с интерфейса на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Познава работното поле на конкретна визуална среда. Знае къде се намират допълнителните блокчета за визуално програмиране Знае как да добавя, изтрива, дублира блокче 	Блок за визуално програмиране; среда за визуално програмиране; Прозорец; Бутон;	Ученикът: - влиза и излиза от своя дигитален профил; - разпознава елементите на средата за визуално програмиране, които се появяват на екрана при стартирането на приложението; - се запознава с блоковете за визуално програмиране и начинът им на работа.	Практическа работа в интерактивната платформа; участие в дискусия; използване на правилна терминология при обясняване на понятията и дейностите от урока.	
3.		Въведени във визуалното програмиране. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Ориентира се в цялостния прозорец на средата стартира, използва и приключва работа със средата за визуално програмиране, ориентира се със системата за изпращане на съобщения и комуникации осъществява диалог със системата и останалите й потребители, като използва 			Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

				елементите на потребителския интерфейс				
Тема 2: Работа с блокчета за визуално програмиране								
4.		1.2 Задвижване героите с блокчета, по предварително посочен маршрут	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> • Подрежда блокчета за движение на героите: напред, обръщане • Работи с предоставените в интерфейса блокове, като ги подрежда в нужната последователност 	Запознаване с обектите: apple, coin, panda, lion	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - работи с блокове за преместване и активиране на героите; - работи в среда за визуално програмиране; - разбира, че различна подредба на кода може да доведе до идентичен резултат 	Практическа работа; участие в дискусия; правилно използване и разбиране на терминологията от урока.	
5.		Задвижване героите с блокчета, по предварително посочен маршрут	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> • Подрежда познатите блокове, за решаване на нестандартни задачи/условия 		Работи с познати блокове и обекти. Търси повече от едно вярно решение.		
6		Активират на повече от един герой в средата за визуално програмиране	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> • Използва правилните блокове, за активиране на второстепенен герой. 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - използва понятия от основи на програмирането: повторяемост, цикъл; - дава примери за повторяемост от ежедневието, и прави съпоставка с основите на програмирането. 	Практическа работа; участие в дискусия; правилно използване и разбиране на терминологията от урока.	
7		1.3 Активират на	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> • Разбира, че задачите могат да имат повече от едно вярно решение. 	Оптимално решение; варианти на		Самостоятелна работа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

		повече от един герой в средата за визуално програмиране		<ul style="list-style-type: none"> Търсене на решение с най-кратък код 	решение			
Тема 3: Въведение в циклите чрез използване на визуално програмиране								
8		Построява цикъл за повторно изпълнение на код	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането Разбира необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на дълъг код 	Цикъл, повторение на код	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - Разбира механизма на работа на цикъл times do. - дава примери за повторяемост от ежедневието, и прави съпоставка с основите на програмирането. 	Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране	
9		Построява цикъл за повторно изпълнение на код	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Използва блок за програмиране, което указва комбинирано движение на героя Съчетава комбинирано блокче за програмиране с блокче за цикъл <ul style="list-style-type: none"> Развива своето логическо и аналитично мислене 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - Работи уверено с цикъл times do. 	Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране	
Тема 4: Работа с дигиталния си профил в система за визуално програмиране								
10		Преглежда своя профил. Споделя лично постижение в	Обобщение и затвърждаване на новите знания	<ul style="list-style-type: none"> Умее да достигне до данните от профила си, и да прегледа личните си постижения и рекорди, отчетени от системата Умее да изпраща и отговаря на съобщенията на друг 	Личен дигитален профил, системен рекорд, потребителски интерфейс, Социална мрежа, споделяне	Ученикът работи със социална мрежа, за да сподели своите постижения и електронни значки от основи на програмирането.	Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

		социална мрежа		<p>потребител, през потребителския интерфейс</p> <ul style="list-style-type: none"> При наличие на личен профил в социална мрежа, споделя придобитите лични рекорди. 				
Тема 5: Работа с цикъл until								
11		Запознава се с начина, по който изглежда блокче until	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Познава структурата на цикъла в средата за визуално програмиране Знае, че е необходимо да използва блок за условие на цикъла <ul style="list-style-type: none"> Знае, че е необходимо да добави код, за тяло на цикъла 	цикъл until, условие на цикъл, тяло на цикъл	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> Разбира механизма на работа на цикъл until; построява конструкцията на цикъла дава примери за повторяемост от ежедневието, които могат да се изпълнят с цикъл until. 	Работа в средата за визуално програмиране. Участие в дискусия.	
12		Използва не на блок until в среда за визуално програмиране	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Пише код като взема пример от ежедневието Работи с предоставените в интерфейса блокове, като ги подрежда в нужната последователност Подрежда познатите блокове, за решаване на нестандартни задачи/условия Може да преработи код, съставен от единични блокчета - като използва блок until. Може да използва цикъла многократно, като активира повече от един герой. 		Развива качества като комбинативност, логическо мислене, креативност.	Работи в ученическа тетрадка	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

13	Активира не на повече от един герой		<ul style="list-style-type: none"> • Използва правилните блокове, за активиране на второстепенен герой. • Разбира, че задачите могат да имат пвоече от едно вярно решение. • Търсене на решение с най-кратък код 	Оптимално решение, варианти на решение			
14	Построява цикъл за повторно изпълнение на код - while	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> • Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането 	цикъл while. условие на блока, тяло на блока	Ученикът: - Разбира механизма на работа на цикъл while; - построява конструкцията на цикъла - дава примери за повтораемост от ежедневието, които могат да се изпълнят с цикъл while	Работа в средата за визуално програмиране. Участие в дискусия.	
Тема 6: Работа с цикъл while в среда на визуално програмиране							
15	Запознава се с начина, по който изглежда блокче while	Обобщение и затвърждаване на новите знания	<ul style="list-style-type: none"> • Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл while в програмирането • Разбира необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на дълъг код • 	• блокче за отрицание not	Ученикът: - Ученикът работи в среда за визуално програмиране - използва отрицание в програмирането и съпоставя с примери от ежедневието. - Решава несложни логически задачи <ul style="list-style-type: none"> • пренаписва код, като използва заместващ цикъл, и запазва същата функционалност 	Работа в средата за визуално програмиране. Решаване на логически задачи.	
16	Построява цикъл	Нови знания	<ul style="list-style-type: none"> • Декларира променлива във визуалната среда 	Променлива; Стойност на	<ul style="list-style-type: none"> • Ученикът работи в среда за визуално програмиране 	Работи в интерактивна	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

		while за повторно изпълнение на код	и умения	<ul style="list-style-type: none"> Запознава се с видовете променливи в програмирането: предмети, числа Научава какво е “стойност” на променлива Поставя условия за извършване на проверка за конкретен обект; Използва променливите за поставяне на условие в цикъл 	променлива; Тип на променливата в програмирането.	<ul style="list-style-type: none"> Знае как да въведе име на променлива във визуалната среда знае къде се намира, и как да използва блокчето на променливите Може да въвежда стойност на променлива може да съпостави променливите в програмирането, като аналог на неизвестното в математиката 	платформа за визуално програмиране		
17		Използва не на цикли, в съчетание с нови команди	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Взема решение какъв цикъл да използва, в зависимост от условието; Използва отрицание в програмирането. 		Ученикът: - работи в учебната тетрадка, като предлага варианти на екрани и възможни решения	Работа по групи		
18		Междина проверка на знанията	Проверка на знанията				тест		
Тема 7: Логически задачи: Отрицание в програмирането: while not, until not									
19.		Решава елементарни логически задачи	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Умее да съобрази как функционира блокче за отрицание not Умее да пренапише код, като използва заместващ цикъл, и запази същата 	логическа задача		Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране		

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

				<p>функционалност</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умее да открие и коригира грешки в код 				
Тема 8: Използване на променливи във визуалното програмиране								
20		Запознаване с променливите в програмирането	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> • Знае как да въведе име на променлива във визуалната среда • знае къде се намира, и как да използва блокчето на променливите 	променливи,			Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране
21		Запознаване с променливите в програмирането	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> • Може да въвежда стойност на променлива в блокче 				Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране
23		Запознаване с променливите в програмирането	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> • може да съпостави променливите в програмирането, като аналог на неизвестното в математиката 				Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране
24		Предметите като променливи	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> • Знае, че променливите могат да приемат за стойност число, или предмет 	стойност на променлива			Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране
25		Предметите като променливи	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> • Използване на променливите за писане на безопасен код • 				Работи в интерактивна платформа за визуално

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

							програмиран е	
26		Предметите като променливи	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Използва променливите за поставяне на условие в цикъл 			Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране	
27		Изходно ниво	Диагностика изходно ниво	Проверка на знанията			Работи в интерактивна платформа за визуално програмиране	
28		Обобщение на резултатите от изходното ниво и дискусия с учениците			-	Анализ на резултатите и дискусия във връзка с изученото учебно съдържание и срещнатите затруднения при усвояване на новите знания и умения през учебната година.		

Разработил:
(Име, фамилия, подпис)

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по “Визуално програмиране”, и да работите с платформата на <http://programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

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 и да са 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.