

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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

## НАИМЕНОВАНИЕ НА ВАШЕТО УЧИЛИЩЕ

Утвърдил:

Директор: .....  
(име, фамилия, подпис)

### ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ по Визуално програмиране за 3. 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.	I	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.Obrazovaniето.info](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://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.	
<b>Тема 1: Въведение във визуалното програмиране. Запознаване със средата.</b>								
2.		1.1 Въведени във визуалното програмиране. Запознаване с интерфейса на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Познава работното поле на конкретна визуална среда.</li> <li>Знае къде се намират допълнителните блокчета за визуално програмиране</li> <li>Знае как да добавя, изтрива, дублира блокче</li> </ul>	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"> <li>Ориентира се в цялостния прозорец на средата</li> <li>стартира, използва и приключва работа със средата за визуално програмиране, ориентира се със системата за изпращане на съобщения и комуникации</li> <li>осъществява диалог със системата и останалите й потребители, като използва</li> </ul>			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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

				елементите на потребителския интерфейс				
<b>Тема 2: Работа с блокчета за визуално програмиране</b>								
4.		1.2 Задвижване героите с блокчета, по предварително посочен маршрут	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подрежда блокчета за движение на героите: напред, обръщане</li> <li>• Работи с предоставените в интерфейса блокове, като ги подрежда в нужната последователност</li> </ul>	Запознаване с обектите: apple, coin, panda, lion	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> <li>- работи с блокове за преместване и активиране на героите;</li> <li>- работи в среда за визуално програмиране;</li> <li>- разбира, че различна подредба на кода може да доведе до идентичен резултат</li> </ul>	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"> <li>• Подрежда познатите блокове, за решаване на нестандартни задачи/условия</li> </ul>		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"> <li>• Използва правилните блокове, за активиране на второстепенен герой.</li> </ul>		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> <li>- използва понятия от основи на програмирането: повторяемост, цикъл;</li> <li>- дава примери за повторяемост от ежедневието, и прави съпоставка с основите на програмирането.</li> </ul>	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"> <li>• Разбира, че задачите могат да имат повече от едно вярно решение.</li> </ul>	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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

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

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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

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

13	Активира не на повече от един герой		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва правилните блокове, за активиране на второстепенен герой.</li> <li>• Разбира, че задачите могат да имат пвоече от едно вярно решение.</li> <li>• Търсене на решение с най-кратък код</li> </ul>	Оптимално решение, варианти на решение			
14	Построява цикъл за повторно изпълнение на код - while	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл в програмирането</li> </ul>	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.	
<b>Тема 6: Работа с цикъл while в среда на визуално програмиране</b>							
15	Запознава се с начина, по който изглежда блокче while	Обобщение и затвърждаване на новите знания	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва блокове от визуалната среда за построяване на цикъл while в програмирането</li> <li>• Разбира необходимостта от използване на цикли, за спестяване на писането на дълъг код</li> <li>•</li> </ul>	• 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 • 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"> <li>• Декларира променлива във визуалната среда</li> </ul>	Променлива; Стойност на	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ученикът работи в среда за визуално програмиране</li> </ul>		

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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

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

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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

				<p>функционалност</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Умее да открие и коригира грешки в код</li> </ul>				
<b>Тема 8: Използване на променливи във визуалното програмиране</b>								
20		8.1 Запознаване с променливите в програмирането	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знае как да въведе име на променлива във визуалната среда</li> <li>• знае къде се намира, и как да използва блокчето на променливите</li> <li>• Може да въвежда стойност на променлива</li> <li>• може да съпостави променливите в програмирането, като аналог на неизвестното в математиката</li> </ul>	променливи, стойност на променлива			
21		Предметите като променливи	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знае, че променливите могат да приемат за стойност число, или предмет</li> <li>• Използване на променливите за писане на безопасен код</li> <li>• Използва променливите за поставяне на условие в цикъл</li> </ul>				
<b>Тема 9: Условни конструкции</b>								
22		Въведени в условните	Нови знания и	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знае къде се намират допълнителните блокчета за създаване на условни</li> </ul>	условна конструкция	Ученикът: Ученикът работи в курс “Условни конструкции” в среда		



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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		конструкц ии	умения	<p>конструкции в конкретна визуална среда Дава пример от практиката за използване на елементарна условна конструкция</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва условна конструкция if, с едно или повече условия</li> </ul>		за визуално програмиране		
23		Съставяне на условни конструкции с код	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва условна конструкция if - elsif, с едно или повече условия</li> <li>• Използва условна конструкция if - elsif-else, с едно или повече условия</li> </ul>		Ученикът работи в курс “Условни конструкции” в среда за визуално програмиране	Работа в средата за визуално програмиране. Решаване на логически задачи.	
24		Цикли и условни конструкции	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	условна конструкция if-elsif - else	Ученикът работи в курс “Условни конструкции” в среда за визуално програмиране		
25		Цикли и условни конструкции	Обобщение и затвърждаване на новите знания	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разбира как да поставя повече от 1 задължителни условия като използва логически оператор and</li> <li>• Разбира начинът на работа, и използва условна конструкция if-elsif - else</li> </ul>	логически оператор and	Ученикът работи в курс “Условни конструкции” в среда за визуално програмиране		
26		Обобщение	Упражнение	<p>Ученикът:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- си припомня и затвърждава изучаваните понятия през учебната година;</li> <li>- си припомня предназначението на изучаваните програмни конструкции;</li> <li>- работи уверено в средата за</li> </ul>		<p>Ученикът:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отговаря на въпроси;</li> <li>- работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.</li> </ul>	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на	

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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

				визуално програмиране;			терминологи я при комуникация.	
27		Изходно ниво	Диагнос тика изходно ниво	Проверка на знанията				
28		Обобщен ие на резултати те 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)

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.

**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](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)**

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.