



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/: 056/ 80 03 10

E – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

УЧЕБНА ПРОГРАМА ЗА I КЛАС ПО “РОБОТИКА И ДИГИТАЛНА ГРАМОТНОСТ” ФАКУЛТАТИВНИ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ

I. КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Учебната програма по ФУЧ "Роботика и дигитална грамотност" за първи клас е разработена в съответствие с държавните образователни стандарти (ДОС) и изискванията за учебно съдържание в културно-образователната област "Роботика и приложно програмиране" за начален етап. Тя отговаря на нарастващата необходимост от ранно формиране на дигитални умения и компетентности у учениците в съвременната образователна среда.

Програмата е структурирана според следните основни принципи:

- достъпност на учебното съдържание;
- нагледност при представяне на материала;
- практическа приложимост на придобитите знания и умения;
- спираловидно надграждане на компетентностите.

Обучението в първи клас е насочено към:

Формиране на начални дигитални компетентности чрез:

- овладяване на базисни знания и умения;
- развиване на позитивно отношение към технологиите;



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: **056/ 54 26 20**

Зам. директор: тел.: **056/ 80 02 10**

Секретар /центра/: **056/ 80 03 10**

Е – mail: **info-200213@edu.mon.bg**



www.ouaprilov.org

- изграждане на основи за дигитална грамотност

Развиване на ключови умения:

- аналитично и критично мислене;
- творчески подход към решаване на проблеми;
- комуникативни умения;
- работа в екип.

Изграждане на отговорно поведение чрез:

- усвояване на правила за безопасна работа с технологии;
- формиране на здравословни навици при използване на дигитални устройства;

Учебното съдържание е адаптирано според възрастовите особености на първокласниците и се реализира чрез:

- игрови и интерактивни методи на обучение
- практически дейности и упражнения
- проектно-базирани задачи
- групова работа и екипни предизвикателства

Учебното съдържание е представено в следните глобални теми:

- Въведение в дигиталния свят;
- Основи на дигиталното творчество;
- Киберсигурност и етика;
- Роботика.



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/: 056/ 80 03 10

E – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

II. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В края на учебната година учениците от 1 клас ще:

- Познават и спазват правилата за работа в компютърния кабинет.
- Разпознават основните компоненти на компютърната система и тяхната функция.
- Знаят какво е компютърна програма.
- Работят с Озобот, като използват цветови кодове за управление на работи.
- Разчитат и създават конкретен код на хартия.
- Прилагат практически знанията си за кодиране на хартия, чрез посоки.
- Познават основните стъпки при работа с робот.
- Спазват определени условия при управление на робот.
- Познават възможностите на конкретен графичен редактор.
- Създават конкретни фигури и форми в графичния редактор.
- Създават собствен графичен проект като прилагат знанията си за редактора.
- Разбират основните правила за безопасно поведение в интернет.



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/ : 056/ 80 03 10

Е – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

Въведение в дигиталния свят	• Учениците разбират целите на предмета, запознават се с правилата за работа в компютърен кабинет. • Разпознават основните компоненти на компютърната система (монитор, мишка, клавиатура, процесор). • Назоват основните периферни устройства и знае тяхното предназначение. • Демонстрират умения за работа с мишката (ляв, десен бутон) и клавиатурата (буквени и цифрови клавиши).	Дигитален свят, дигитална грамотност компютърен кабинет, компютърна система, монитор, клавиатура, компютърна мишка. Ляв, десен клик, двойно щракване
Основи на дигиталното творчество	• Разпознават и използват основните инструменти в графичния редактор MS Paint. • Създават прости рисунки с използване на различни инструменти и цветове. • Умеят да създават фигури като различна използва различни размери, форми и цветове. • Създават проект по конкретно зададена тема.	Графичен редактор, четка, гума, големина на гумата, лупа, форма, фон, спрей, следа на спрея



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/ : 056/ 80 03 10

Е – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

Киберсигурност и етика	- Разбират основните правила за безопасно поведение в интернет: не споделяне на лична информация, избягване на непознати контакти. - Разбират правила за добро поведение онлайн, Знаят как да реагират ако срещнат нещо нередно в интернет.	Етика, интернет безопасност, лична информация
Роботика	- Спазват правилата за безопасна работа с робот. - Умения за създаване на маршрут с помощта на цветни кодове. създаване на собствен код - Разбиране на понятието “последователност от действия”. - Развиване на умения за комбиниране на кодове за движение и скорост.	Робот, Озобот, програмиране, код, кодиране на хартия, цветови код, поредица от кодове, последователност, създаване на маршрут, команда

III. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ ПО ФУЧ – РОБОТИКА И ДИГИТАЛНА ГРАМОТНОСТ

За нови знания и умения до	до 50 %
За упражнения и работа по проект до	до 32 %
За обобщение до	до 12 %



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/ : 056/ 80 03 10

Е – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

За диагностика до	до 6 %
-------------------	--------

IV. СПЕЦИФИЧНИ МЕТОДИ И ФОРМИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ/ДИАГНОСТИКА НА ПОСТИЖЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Текущо оценяване чрез практически задачи

Портфолио с дигитални проекти

Групови проекти

Самооценка чрез игрови елементи

V. ДЕЙНОСТИ ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА КЛЮЧОВИТЕ КОМПЕТЕНТНОСТИ

Ключова компетентност	Дейности за придобиване
1. Компетентности в областта на българския език	• Усвояване на специфична терминология на български език в областта на технологиите • Създаване на кратки описания на дигитални проекти • Споделяне на впечатления от работата с дигитални устройства • Правилно използване на технически термини при комуникация
2. Умения за общуване на чужди езици	• Разпознаване на основни технически термини на английски език • Работа с интерфейс на образователни приложения на различни езици • Използване на международни символи и икони в дигитална среда



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/ : 056/ 80 03 10

Е – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

Ключова компетентност	Дейности за придобиване
3. Математическа компетентност	• Създаване на прости алгоритми • Работа с геометрични фигури в графични редактори • Решаване на логически задачи чрез образователни игри • Подреждане на последователности от команди
4. Дигитална компетентност	• Работа с образователни приложения и софтуер • Създаване на дигитално съдържание (рисуници, презентации)
5. Умения за учене	• Планиране на собствената работа по проекти • Развиване на умения за самооценка
6. Социални и граждански компетентности	• Работа по групови проекти • Спазване на етични правила в дигитална среда • Зачитане на авторски права • Споделяне на ресурси и взаимопомощ
7. Инициативност и предприемчивост	• Предлагање на идеи за дигитални проекти • Вземане на решения при избор на дигитални инструменти • Планиране на собствени малки проекти • Представяне на създадено дигитално съдържание



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “ ВАСИЛ АПРИЛОВ “ – БУРГАС

Бул. “ Сан Стефано “ № 88

Директор: тел./факс: 056/ 54 26 20

Зам. директор: тел.: 056/ 80 02 10

Секретар /центра/: 056/ 80 03 10

Е – mail: info-200213@edu.mon.bg



www.ouaprilov.org

Ключова компетентност	Дейности за придобиване
8. Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество	• Създаване на дигитални рисунки и колажи • Работа с цветове и форми в графични редактори • Дизайн на прости презентации • Изразяване на креативност чрез дигитални инструменти
9. Умения за подкрепа на устойчивото развитие и здравословен начин на живот	• Спазване на правила за здравословна работа с дигитални устройства • Балансиране на времето пред екрана • Разбиране на влиянието на технологиите върху околната среда • Формиране на отговорно отношение към дигиталното потребление

VI. МЕЖДУПРЕДМЕТНИ ВРЪЗКИ

Български език и литература, Математика, Родинознание, Технологии и предприемачество, Изобразително изкуство