



**НАЧАЛНО УЧИЛИЩЕ „ВАСИЛ ЛЕВСКИ”
ГР. ПАЗАРДЖИК**

4400, гр. Пазарджик, ул. „Дохран” № 1,
e-mail: info-1301215@edu.mon.bg, тел.: 0897 976 244

Утвърдил:

Директор:

/Славей Маринова-Методиева/



УЧЕБНА ПРОГРАМА

по Информационни Технологии - Втори клас

за Избираеми учебни часове

за учебната 2026/2027 година

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК – 18 седмици X 1 час седмично = 18 часа

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 14 седмици X 1 час седмично = 14 часа

Изготвил:

Цветелина Наплатанова

Дора Нанова

Николина Манчорова

Утвърдил:

Директор:
(име, фамилия, подпис)

**УЧЕБНА ПРОГРАМА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА ИЗБИРАЕМА И ФАКУЛТАТИВНА ПОДГОТОВКА
ВЪВ 2. КЛАС**

Обучението по информационни технологии във 2. клас има пропедевтичен характер и е насочено към формиране на основни компетентности при работа с дигитални устройства. Учебната програма по ИТ за ИУЧ и ФУЧ във 2. клас е ориентирана при интегриране на ИТ в обучението по останалите учебни предмети, използва се за разширяване и надграждане на вече придобити компетентности по информационни технологии и формиране на първоначални представи за работа с визуална среда за блоково програмиране.

През втората година на обучение по ИТ освен съдържанието от обобщените теми „Компютърна система“, „Информация и информационни дейности“ и „Информационна култура“ се добавя и нова тема „Блоково програмиране“.

В процеса на обучение се обогатяват представите на учениците за компютъра като техническо устройство и основните части на компютърната система, разширяват се уменията за използване на програми за обработка на графика, звук, текст и анимация при изпълнение на достъпни учебни задачи. Формират се първоначални компетентности за работа с приложения за блоково програмиране, като се създават условия за плавно преход към изучавания в 3. клас учебен предмет „Компютърно моделиране“.

Използвани програми:

MS Paint



MS Word



Scratch JR – линк за бесплатно изтегляне <https://www.scratchjr.org/>



Приложение за таблети с лек и интуитивен интерфейс за първи стъпки в програмирането.

Pivot Animator – линк за бесплатно изтегляне <https://pivotanimator.net/> .



Безплатна програма за създаване на анимации.

Файловете могат да бъдат съхранявани във видео формат и анимирано изображение.

ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ:

1. Да се изграждат първоначални представи за основните информационни дейности и тяхното предназначение.
2. Да се овладяват умения за работа с компютърна система.
3. Да се стимулира позитивно отношение и желание за работа с компютъра.
4. Да се използват основни възможности на компютъра за изпълнение на достъпни учебни задачи.
5. Да се познават и спазват основни здравни и етични правила при работа в компютърния кабинет.
6. Да се формират първоначални представи за работа с визуална среда за блоково програмиране.

Обобщена тема	Компетентности като очакван резултат	Нови понятия
Компютърна система	• Разпознава дигитални устройства. • Прави разлика между настолен и преносим компютър. • Познава частите на компютърната система. • Назовава основните периферни устройства и знае тяхното предназначение. • Различава апаратната част от програмното осигуряване на компютъра.	компютърна система, компютър, монитор, екран, показалец, клавиатура, компютърна мишка, компютърна програма, приложение, слушалки, тонколони
Информация и информационни дейности	• Има начални умения за работа с приложен софтуер. • Познава основни възможности на компютърни програми при работа с графика, текст, анимация и мултимедийна информация. • Има представа за петте информационни дейности – търсене, събиране, съхранение, обработка и разпространение на информация. • Ориентира се в различни видове информация и информационни източници. • Създава, обработва и съхранява графична, текстова и мултимедийна информация.	програма за създаване на изображения, инструменти за, рисуване и оцветяване, цветова палитра, текстови програми, клавиатура – символен и цифров блок, размер, шрифт, цвят и подравняване на текст, библиотека с изображения, комбиниран документ, анимация, кадър, сцена, спрайт, програма за възпроизвеждане на звук и видео, видео, аудио
Блоково програмиране	• Работи с приложения за блоково програмиране. • Забележка: • <i>Темите за анимация и блоково програмиране, както и предложените програми към тях, не са задължителни. Ако учителят прецени, може да не ги въвежда, а за тяхна сметка да увеличи часовете за работа с графичен и текстов редактор.</i>	спрайт, сцена, декор, блок с код, програма, приложение

Информационна култура	• Спазва правилата за безопасна работа с компютър и компютърна мрежа. • Описва опита си от работата с компютър, като използва подходяща българска терминология.	компютърен кабинет, представяне
-----------------------	--	------------------------------------

ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ
по избираемия учебен предмет *Информационни технологии* за 2. клас
по помагалото на издателство „Просвета – София“ АД

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК – 18 седмици X 1 час седмично = 18 часа

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Очаквани резултати от обучението	Методи за работа	Бележки/ коментари
1	2	3	4	5	6
1	1 30.09	Преговарям и проверявам своите знания по информационни технологии			
2	2	Как работят умните устройства	Различава апаратната част от програмното осигуряване на компютъра.	Разпознава хардуерните части на компютъра. Разбира ролята на софтуера за изпълнение на команди. Прави разлика между входни и изходни допълнителни устройства на компютъра	
3	3 02.10	Файлова организация	Формиране на представи за файлова организация на данните. Знае какво е папка, подпапка, файл.	Открива конкретна папка или файл по няколко различни начина. Работи с инструментите на файловия мениджър. Създава собствена папка. Организира документи в папки	
4	4 09.10	Файлове за звук и видео	Прави разлика между аудио- и видеофайл. Знае какво е име на файл. Знае какво е разширение на файл. Познава основните аудио- и видеоформати.	Разпознава файлове по техните разширения. Стартира аудио- и видеофайлове.	
5	5	Файлове с изображения	Познава програмите за създаване и преглед на изображения. Познава основните формати на файлови изображения и техните разширения.	Създава изображение с програмата MS Paint и го съхранява в различни файлови формати.	

1	2	3	4	5	6
6	6	Компютърни рисунки с MS Paint. Собствен цвят	Познава инструмента за редактиране на цветовете в MS Paint. Познава инструмента „Избор на цвят“ и умее да го използва. Умее да създава собствен цвят с помощта на разширената палитра.	Използва цветовете от разширената палитра на програмата Paint. Определя и използва цвят чрез инструмента „Избор на цвят“	
7	7 7.11	Компютърни рисунки с програмата MS Paint. Завъртане и обръщане.	Познава инструментите за завъртане и обръщане в MS Paint.	Описва и определя правилните действия за довършване на изображение. Предвижда резултата от своята работа. Селектира, обръща и завърта обекти в необходимата посока.	
8	8 11.11	Фигури със запълване. Контур на фигура	Умее да открива готовите фигури в програмата MS Paint. Прави разлика между контур на фигура и запълване на фигура. Познава инструментите за промяна на контура и запълването на фигура.	Използва инструментите за промяна на контура и цвета на фигурата за довършване на изображение.	
9	9	Многоъгълник и крива линия в MS Paint	Формират се знания и умения за използване на инструмента многоъгълник и крива линия.	Създава сложни геометрични форми с инструмента „многоъгълник“. Използва крива линия за създаване на нови обекти.	
10	10	Компютърни рисунки. Трикове в MS Paint	Използва изучените инструменти в нов контекст.	Създава собствена четка за артистичен ефект на надпис.	
11	11 2.12	Анимация	Знае какво е анимация и анимиран образ. Създава кадри.	Създава серия от последователни рисунки – кадри.	
12	12 12.12	Създаване на компютърна анимация	Познава програми за създаване на компютърна анимация. Ориентира се в работната област и инструментите на програмата за създаване на анимация. Създава нов спрайт и декори. Създава последователни сцени. Съхранява създадената анимация в различни формати.	Открива, стартира и използва програмата Pivot Animator. Създава кратка компютърна анимация.	<i>В помагалото е предложена работа с примерна безплатна програма за създаване на анимации. Учителят може да избере друга, ако тази не удовлетворява възможностите и нуждите на учениците му.</i>
13	13, 18.12	Анимационен проект. Анимирана картичка	Формирани умения за създаване на анимация. Умее да изпълни самостоятелно проект по зададена тема.	Създава анимация чрез смяна на сцената, външният вид на героя, движението на героя.	

1	2	3	4	5	6
14	15 15.01	Scratch JR – запознаване	Познава интерфейса на програмата Scratch JR	Открива, стартира и описва началния екран на програмата. Използва блоковете за движение и наблюдава промените в спрайта.	<i>Програмата Scratch JR работи само върху мобилни устройства. Учителят е свободен да я замени с друга, ако наличните ресурси не му позволяват да я използва.</i>
15	16	Scratch JR – декори, сцена, звук	Знае как се анимира движение на спрайт чрез използване на код. Знае как се прави запис на звук.	Изпълнява плъзгане и поставяне на блокове за програмиране. Създава анимирано движение на герой чрез код.	
16	17 27.01	Scratch JR – анимация	Създава кратка анимирана история, като използва блоковете с код	Работи с изучените инструменти на SCRATCH JR. Превключва кирилица и латиница върху виртуалната клавиатура.	
17	18 3.02	Текстови документи. Програми	Знае какво е текстообработваща програма. Разпознава разширенията за текстови документи.	Въвежда текст в текстов документ. Спазва основните правила при въвеждане на текст в текстов документ.	

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 14 седмици X 1 час седмично = 14 часа

№ по ред	Учебна седмица	Тема на урочната единица	Очаквани резултати от обучението	Методи за работа	Бележки/ коментари
1	2	3	4	5	6
18	19	Програмата MS Word. Работна област и инструменти.	Знае предназначението на програмата MS Word. Ориентира се в интерфейса и работната област. Може да създава текстов документ.	Открива и стартира програмата MS Word. Въвежда кратък текст. Съхранява текстов документ в подходяща папка.	
19	20 19.02	Форматиране на текст в MS Word	Прави разлика между форматиране и редактиране на текстов документ. Умее да редактира създаден текстов документ.	Редактира и форматира предварително създаден текстов документ по зададени параметри.	
20	21 24.02	Вмъкване на таблица в MS Word	Открива раздел Insert (Вмъкване) върху лентата с инструменти. Познава инструмента за създаване и вмъкване на таблица в MS Word. Знае къде се намират инструментите за оформление и редактиране на таблици.	Вмъква таблица в текст с определен брой редове и колони. Форматира създадената таблица – оцветява колони, редове и клетки, добавя редове/колони, изтрива колони/редове	

1	2	3	4	5	6
21	22	Вмъкване на изображение в MS Word	Познава инструментите за вмъкване на изображение в MS Word. Познава инструментите за редактиране на изображение.	Вмъква подходящо изображение в текст. Описва предполагаемо действие на нов инструмент. Изпробва инструменти за редактиране на изображения.	
22	23	Цвят и рамка на листа	Открива раздел Design (Оформление) върху лентата с инструменти. Познава инструмента „Page color“ (цвет на страница). Познава инструмента „Page borders“ (Рамка на страница).	Променя цвета на листа и избира подходяща рамка.	
23	24	Вмъкване на фигури в MS Word	Познава инструмента за избор и вмъкване на фигура в текстов документ. Умее да вмъква различни по форма фигури в текстов документ. Познава инструментите за редактиране на фигура.	Избира, изчертава и редактира готови фигури в текстов документ	
24	25	Създаване на образи с фигури в MS Word	Използва изучените инструменти в нов контекст. Променя цвета и контура на фигурата. Маркира и групира фигури.	Създава образи, чрез групиране, оцветяване, преоразмеряване и завъртане на фигури.	
25	26, 27	Създаване на картичка и съобщение в MS Word	Знае къде да намери шаблон за картичка, календар, грамота и др. в MS Word. Умее да редактира изтеглен шаблон. Създава и оформя собствен текст в MS Word.	Редактира готов шаблон. Създава съобщение в MS Word.	
26	28, 29 5.05 12.05	Описание на предмет, растение или животно в MS Word	Може да създаде текст описание. Може да редактира, форматира и оформя текста.	Ученикът редактира чужд текст (открива и поправя грешки). Създава и оформя собствен текст.	
27	30, 31	Създаване на настолна игра	Може да прилага наученото за програмата MS Word в различни документи. Усъвършенства уменията си за оформление и форматиране на текст.	Създава проект за изработване на настолна игра с възможностите, които има програмата MS Word. Създава свой проект за игра и го реализира.	
28	32	Какво научих във 2. клас	Проверка на знанията, уменията и отношенията като компетентности в края на обучението по ИТ във 2. клас.	Тест	

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.
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 да са и 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.