

# УЧЕБНА ПРОГРАМА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ ЗА V КЛАС

## (ОБЩООБРАЗОВАТЕЛНА ПОДГОТОВКА)

### КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Обучението по **информационни технологии** в пети клас е насочено към овладяване на знания, умения и отношения, свързани с изграждането на компютърна грамотност на учениците, както и с подготовката за участие в национални и други състезания по информационни технологии.

Настоящата програма цели надграждане на знанията чрез усвояване на знания и умения за чертане на геометрични фигури чрез редактор, както и създаване на статична интернет страница. Обучението включва запознаване с редактор за чертане на геометрични фигури, изработка на дизайн на интернет страница, събиране на материали и попълване на съдържанието. Чрез темите заложи в програмата се цели развитие на математически способности и творческо мислене у учениците, както и откриване на таланти в областта на информационни технологии. Учениците използват приложна програма, чрез която създават своите интернет страници. Обучението е с практическа насоченост и включва активна работа на учениците с преподаватели по информатика, математика и информационни технологии.

### ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ В КРАЯ НА ОБУЧЕНИЕТО

Област на компетентност	Знания, умения, отношения
<b>Информационна култура и дигитални компетентности</b>	Знае как да работи с дигитални устройства и спазва техника на безопасност. Умее да се идентифицира и пази личните си данни. Спазва етичните правила при работа в интернет. Познава здравните норми при работа с дигитални устройства. Познава опасностите, които крие интернет. Цитира източниците на използвани материали и технологии в проекта.
<b>Геометрични фигури в математиката</b>	Използва основните инструменти на специализиран софтуер за създаване на геометрични фигури. Създава изображение с разнообразни инструменти по зададена тема. Променя местоположението и размерите на фигурите. Променя характеристиките на геометричните фигури, които е създал. Съхранява създадените файлове.
<b>Информация и информационни</b>	Знае, че информацията, с която борави се съхранява във файлове с различни разширения. Събира, съхранява и изтрива различни видове информация – текст, звук, картинка.

<b>дейности</b>	<p>Знае основните фази в разработката на интернет сайт със статично съдържание.</p> <p>Създава интернет страница, съдържаща текст, изображения, връзки към други интернет страници и файлове.</p> <p>Зарежда интернет страници в специализирана програма чрез въвеждане на адрес.</p> <p>Използва различни начини на комуникация за споделяне на съобщения и файлове.</p>
<b>Работа по проект</b>	<p>Умее да избира собствена тема за разработване проект.</p> <p>Знае етапите при разработване на проект.</p> <p>Спазва законови норми, етични правила и авторски права при ползване на материали за работа по проект.</p> <p>Избира подходящи технологични средства за планиране и реализация на проекта.</p>

## УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Теми	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия
<b>ТЕМА 1. ЗАПОЗНАВАНЕ СЪС СПЕЦИАЛИЗИРАН СОФТУЕР ЗА СЪЗДАВАНЕ НА ГРАФИЧНИ ОБЕКТИ</b>		
<b>1.1. Запознаване с редактор за изчертаване на геометрични фигури</b>	<p>Познава интерфейса и стартира софтуера за създаване на графични обекти.</p> <p>Изброява и спазва правила за безопасна работа и коректна експлоатация на компютърната система.</p> <p>Познава опасностите които крие интернет.</p>	приложен софтуер, интерфейс, име и разширение на файл, компютърна програма
<b>1.2. Основни елементи, менюта и бутони на работната среда.</b>	<p>Познава интерфейса на конкретна среда за чертане на геометрични фигури.</p> <p>Знае да съхранява файл в дадена директория.</p>	меню, команда, име на файл, текстов редактор, директория
<b>ТЕМА 2. ИЗЧЕРТАНЕ НА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ ЧРЕЗ СПЕЦИАЛИЗИРАН СОФТУЕР</b>		
<b>2.1. Чертане на основни геометрични фигури - триъгълник, окръжност, квадрат, правоъгълник.</b>	<p>Описва основните функционални възможности на избрания редактор.</p> <p>Чертае опорни точки, права линия, триъгълник, окръжност, правоъгълник, квадрат.</p> <p>Променя местоположението на фигурите, приближава и отдалечава фигурите.</p> <p>Променя размера на фигурите.</p>	меню, бутони, команди, координатна система, опорни точки, местоположение
<b>2.2. Въвеждане на формули</b>	<p>Въвежда формули в полето определено за това.</p> <p>Отваря и затваря допълнителна таблица за въвеждане на команди.</p>	формули, функции, копиране,
<b>2.3. Дизайн и формат на начертаните геометрични фигури</b>	<p>Задава цвят, дебелина, вид на елементите.</p> <p>Задава фон, сянка, стил;</p> <p>Подравнява елементите.</p>	свойства, оформление, фон, стил, сянка, дебелина, цвят

Теми	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия
<b>2.4. Анимирание на създадените геометрични обекти</b>	Задава слайдър с необходими ъгли на завъртане. Въвежда формула, копира формула. Завърта обект около точка. Задава анимация, стартира и спира анимация.	слайдър, ъгъл на завъртане, копиране, анимация, сечение
<b>ТЕМА 3. СТРУКТУРИРАНЕ НА ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА</b>		
<b>3.1. Основни фази в разработка на интернет сайт</b>	Познава структурата и съдържание на Интернет страница. Познава принципите на проектирането на Web сайт. Умее да търси и подбира подходяща информация.	уеб дизайн, статичен сайт, динамичен сайт, приложни програми за създаване на сайтове
<b>ТЕМА 4. ОФОРМЛЕНИЕ НА ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА</b>		
<b>4.1. Общи настройки на Web страница</b>	Задава език на страницата. Оформя размер на страница. Създава заглавна лента /title bar/. Задава фон на страница.	Тагове, заглавна лента, фон на страницата, видове размери, head
<b>4.2. Форматиране на текст</b>	Задава стил, шрифт, размер на текст, цвят на текст. Подравнява на текст. Създава удебелен, наклонен, подчертан текст.	символ, шрифт; горен и долен регистър на клавиатурата, характеристики на текста
<b>4.3. Поставяне на графични изображения на web – страницата</b>	Вмъква и редактира изображения от графичен файл. Задава размери на изображение. Подравнява на изображение. Използва графични елементи.	графичен файл, мултимедиен файл, размер на изображение, път до изображение
<b>4.4. Задаване на хипервръзки</b>	Създава хипервръзки между страниците на създавания сайт. Хипервръзки към друга страница посредством нейния url – адрес. Хипервръзки към графичен обект.	директория, поддиректория, хипервръзка, път, URL адрес
<b>ТЕМА 5. РАБОТА ПО ПРОЕКТ</b>		
<b>5.1. Работа по проект.</b>	По зададена тема създава собствена интернет страница. Реализира проект в екип, като използва Интернет и други източници на информация. Осъзнава отговорността на член от екип при работа по проект.	планиране на проект.
<b>5.2. Представяне на проект</b>	Представя проекта пред съучениците си. Аргументира избора на избраните технологични средства за	мултимедиен проектор, интерактивна бяла дъска,

Теми	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия
	разработването на проекта.	представяне.

## ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО ПРОЦЕНТНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ЗАДЪЛЖИТЕЛНИТЕ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ ЗА ПЕРИОДА НА ОБУЧЕНИЕ

За нови знания и умения	50%
За упражнения в лабораторна среда и работа по проект	32%
За обобщение и представяне на проект	13%
За диагностика на изходно ниво	5%

## СПЕЦИФИЧНИ МЕТОДИ И ФОРМИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОСТИЖЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Проверката и оценката на знанията и уменията в обучението по информационни технологии трябва да бъдат насочени към измерване постигането на заложените в учебната програма очаквани резултати.

Очакваните резултати от обучението са свързани с усвояването на специфична за предмета терминология, практически умения за създаване на сайт и уменията за представяне на проекта пред публика. Оценяват се уменията при работа по проект въз основа на зададената роля на отделния ученик при изпълнение на проекта.

## ДЕЙНОСТИ ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА КЛЮЧОВИТЕ КОМПЕТЕНТНОСТИ, КАКТО И МЕЖДУПРЕДМЕТНИ ВРЪЗКИ

Ключови компетентности	Примерни дейности и междупредметни връзки
<i>Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите</i>	Разбират връзката между математиката и информационните технологии. Прилагат знанията по математика за изчертаване на геометрични обекти с помощта на приложна програма.
<i>Дигитална компетентност</i>	Работа със специализиран софтуер.
<i>Умения за учене</i>	Използване на различни методи и форми на обучение.
<i>Инициативност и предприемчивост</i>	Разглеждане на теми свързани с постижения в областта на науката и технологиите. Избор на актуална тема, върху която да се създаде интернет страница.
<i>Социални и граждански компетентности</i>	Изграждане на умения за представяне и защита на собствени идеи.
<i>Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество</i>	Изграждане на творческо мислене и естетически качества.
<i>Умения за комуникация на чужд език</i>	Използването и разбирането на думи от английски език при работата с приложни програми.