

ИЗИСКВАНИЯ ЗА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ОБУЧЕНИЕТО ПО УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ

СТЕПЕН НА ОБРАЗОВАНИЕ: НАЧАЛНА	ЕТАП: НАЧАЛЕН
---------------------------------------	----------------------

СПЕЦИФИЧНИ ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО ПРЕДМЕТА В СЪОТВЕТНИЯ ЕТАП

В резултат на обучението в начален етап ученикът ще може да:

- Работи с конкретно дигитално устройство и знае основни правила за безопасна работа с устройството
- Разпознава вида на данните, с които работи, и знае как да запазва и изтрива файлове
- Изразява идеи чрез моделиране във визуална среда за блоково програмиране
- Създава анимиран проект с използване на алгоритми с условие и повторение
- Различава дигитална и реална идентичност и знае основни правила за работа в дигитална среда

ОБЛАСТИ НА КОМПЕТЕНТНОСТ, ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО (ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И ОТНОШЕНИЯ) И ВРЪЗКАТА ИМ С ОТДЕЛНИ КЛЮЧОВИ КОМПЕТЕНТНОСТИ

1	Компетентности в областта на българския език
2	Умения за общуване на чужди езици
3	Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите
4	Дигитална компетентност
5	Умения за учене
6	Социални и граждански компетентности
7	Инициативност и предприемчивост
8	Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество

9 Умения за подкрепа на устойчивото развитие и за здравословен начин на живот и спорт

Област на компетентност	Знания, умения и отношения <i>В резултат на обучението ученикът:</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		Дигитални устройства	Знае как да започне и приключи работа с конкретно стационарно или мобилно дигитално устройство				X			
Познава основните компоненти на дигиталното устройство и правилата за защита					X					X
Познава основните здравни, екологични и етични норми при работа с дигитални устройства					X		X			X
Знае, че дигиталните устройства могат да изпълняват задачи, ако им зададем ясни и точни команди чрез специална среда, наречена операционна система					X					
Дигитална идентичност	Знае, че за участие в дейности в дигитална среда трябва да има дигитална идентичност				X		X			
	Прави разлика между дигитална и физическа идентичност				X		X			
	Знае защо не трябва да предоставя лични данни в дигитална среда				X		X			
	Познава основните заплахи в дигитална среда и знае как да получи помощ при необходимост				X		X			

Информация	Посочва примери за различни видове информация				X					
	Знае, че данните в дигиталните устройства се съхраняват във вид на файлове, които може да се съхраняват в папки				X					
	Разпознава файлове с различен вид информация в средата, в която работи	X			X	X			X	
	Разпознава и сравнява мерни единици за големината на файловете			X	X					
	Знае как да именува, запазва и изтрива файлове в средата, в която работи	X	X		X					
	Разбира, че дигиталните ресурси може да не са свободни за използване, копиране и разпространяване				X		X			
Алгоритми	Познава една визуална среда за блоково програмиране, с която може да създаде дигитално съдържание				X	X				
	Използва визуална среда за реализация на линеен алгоритъм				X					
	Използва изучаваната визуална среда за експериментиране				X	X				
	Създава проект, включващ повторения и условия		X	X						
	Създава проект, който включва анимация с повече от един обект и използване на звук и текст	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Представя в реална и виртуална среда свой проект	X	X		X			X		

