



ОСНОВНО УЧИЛИЩЕ “СВЕТИ СВЕТИ КИРИЛ И МЕТОДИЙ”

с.Ряхово, ул. “Цар Борис I” №8, тел: 08133 2267; 0878226731; Е-мейл: ou_riahovo@mail.bg

Утвърдил:

Директор:

(Галина Илиева, подпис)

ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ

по **Интерактивен Графичен Дизайн** за 2. клас

32 учебни часа

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК: 18 седмици x 1 час седмично = 18 часа

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 14 седмици x 1 часа седмично = 14 часа

№ по ред	Учебна Седмица по ред (1 – 18)	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.	1	Начален инструктаж и установяване на входното ниво.	Диагностика на входно ниво	Ученикът се запознава със своя дигитален профил в платформата. Поставя снимка. Персонализира профила си.		Ученикът: - се запознава с правилата за работа в компютърните 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	Тест за проверка на началните знания/участие в дискусия.	

Тема 1: Въведение във векторния графичен дизайн.

2.	2	<p>1.1 Въведение във векторния графичен дизайн.</p> <p>Запознаване с интерфейса на средата.</p>	<p>Нови знания и умения</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Познава работното поле на конкретна визуална среда. • Разпознава типа изображения, изображенията, изработвани с векторен дизайн. 	<p>Среда за компютърен графичен дизайн.</p> <p>Прозорец;</p> <p>Бутон;</p>	<p>Ученикът:</p> <ul style="list-style-type: none"> - влиза и излиза от своя дигитален профил; - разпознава елементите на средата на компютърния графичен дизайн, които се появяват на екрана при стартирането на приложението; 	<p>Практическа работа в интерактивната платформа; участие в дискусия; използване на правилна терминология при обясняване на понятията и дейностите от урока.</p>	
3.	3	<p>Въведение във векторния графичен дизайн.</p> <p>Запознаване с интерфейса на средата.</p>	<p>Нови знания и умения</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Знае да работи с инструмент за рисуване на кръгове, и на елипси • Знае да завърта фигури /по два начина/ 	<p>Завъртане на фигури;</p> <p>Инструмент за очертаване на фигури.</p>	<p>Ученикът изработва кръгове и елипсовидни изображения /Светофар/.</p>	<p>Практическа работа в интерактивната платформа;</p>	

4	4	Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> • Подравнява елементите на изображението • Оцветява фигура • Задава дебелина на очертание 	Дебелина на очертание; Подравняване на елементи	Изработва поничка, като увеличава дебелината на очертанието на позната фигура/кръг/	Практическа работа в интерактивната платформа;	
5	5	Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> • Използва познати инструменти за изработване на нови изображения 		Изработва Емоджи	Практическа работа в интерактивната платформа;	
6	6	Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> • Използва познати инструменти за изработване на нови изображения 		Рисува циферблат на часовник	Практическа работа в интерактивната платформа;	

		на средата.						
7	7	Въведение във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Използва познати инструменти за изработване на нови изображения 		Рисува цвете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
Тема 2: Работа със слоеве								
8	8	Запознаване със слоевете в графичния дизайн	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Познава инструмента за слоеве. Умее да подрежда слоеве 	Слоевете в графичния дизайн	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> работи с инструмент за подреждане на слоеве работи в среда за интерактивен графичен дизайн; разбира, че различна подредба на слоевете може да доведе до идентичен или до различен резултат. 	Практическа работа; участие в дискусия; правилно използване и разбиране на терминологията от урока.	
9	9	Изчертаване на	Нови	<ul style="list-style-type: none"> Работи с нов инструмент: За рисуване на правоъгълници. 	Инструмент за изчертаване на	Изработва дъска за шах.	Практическа работа в	

		правоъгълници	знания и умения		правоъгълници и квадрати		интерактивната платформа;	
10	10	Работа със слоеве и познати инструменти	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Използва познати инструменти в графичната среда 	Бутон path tool	Изработва кубчето на Рубик	Практическа работа в интерактивната платформа;	
11	11	Запознаване с инструментата за path tool	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Използва бутоната за изчертаване на по-сложни форми 		Ученикът: - рисува емотикон, и лице	Практическа работа в интерактивната платформа;	
12	12	Работа с инструментата за path tool	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Изчертава заоблени фигури 		Ученикът: - рисува хълмове и планини, с path tool - рисува стилизиран пейзаж	Практическа работа в интерактивната платформа;	
13	13	Проверка на знанията	Проверка на знания	Решава тест		Групово изпитване		

			та					
14	14	Работа с инструмент а за path tool	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Изчертава заоблени фигури 		Ученикът: - изработва покемон топче	Практическа работа в интерактивната платформа;	
Тема 3: Инструментът path tool								
15	15	Използва бутона AI за добавяне на текст	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Умее да добавя и форматира текст в графична среда 	Бутон за добавяне на текст към изображение: AI	Ученикът: - добавя текст към изображение; - форматира текст	Практическа работа в интерактивната платформа;	
16	16	Използва бутона AI за добавяне на текст	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Умее да добавя и форматира текст в графична среда 	Бутон за добавяне на текст към изображение: AI	Ученикът: - добавя текст към изображение; - форматира текст	Практическа работа в интерактивната платформа;	
17	17	Използва бутона AI за добавяне на текст	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Умее да добавя и форматира текст в графична среда 	Бутон за добавяне на текст към изображение: AI	Ученикът: - добавя текст към изображение; - форматира текст	Практическа работа в интерактивната платформа;	

			умения					
18	18	Междинна проверка на знанията	Проверка на знанията					
19.	19.	Инструмент за групиране	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът рисува облаци по различни начини: групиране на форми, инструмент за неправилни форми.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
20	20	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: - рисува лунен пейзаж	Практическа работа в интерактивната платформа;	
21	21	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: - подрежда естетически: горски пейзаж с хижа.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
22	22	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно	

				година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		изпълнението на една или две практически задачи по избор.	оценяване; използване на терминология при комуникация.	
Тема 4: Създаване на лого и емблема								
27	27	Създаване на лого и емблема	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: - създава лого на магазин за бургери	Практическа работа в интерактивната платформа;	
28	28	Създаване на картичка за рожден ден	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава картичка за рожден ден	Практическа работа в интерактивната платформа;	
29	29	Създаване на лого	Упражнение	Работи с познати бутони	Ефект към изображение	Ученикът: Създава ефектно лого	Практическа работа в интерактивната платформа;	
Тема 5: Цветовете в графичния дизайн								
30	30	Цветна	Нови	Работи с цветна палитра.	Цветно колело	Ученикът:	Практическа работа в	

		палитра	знания и умения			се запознава с цветното колело	интерактивна та платформа;	
31	31	Какво направихме до тук?		Преговор на материала			Практическа работа в интерактивна та платформа;	
32	32	Изходно ниво	Диагнос тика изходно ниво	Проверка на знанията				

Разработил:

(Димитринка Йорданова, подпис)

