



**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:.....



**УЧЕБНА ПРОГРАМА ПО “ИНТЕРАКТИВЕН ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН” ЗА II КЛАС  
(ВЪВЕЖДАНЕ НА ДИСЦИПЛИНАТА ПО ПРОЕКТ “ИНОВАТИВНО УЧИЛИЩЕ”)**

## КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Обучението по **Интерактивен графичен дизайн** в начален етап е насочено към овладяване на базисни знания, умения и отношения, свързани с учебния предмет, с изграждането на дигитални компетентности на ученика и с приложението им в областта на дигиталните технологии.

В този клас се придобиват систематизирани знания и умения за възможностите за изработване на векторни изображения с помощта на ИТ технологиите. Формират се нови знания и умения за работа в среда за дигитално творчество чрез работа във визуална среда и използване на инструменти за векторен дизайн. Акцентът в обучението във II клас е върху използването на образователни игрови технологии и метод “Обучение чрез правене”, целящи да затвърдят знания и умения на основополагащи понятия в областта на векторния графичен дизайн. Осъществява се в 1 учебен час.

Учебното съдържание е представено в следните основни теми:

- Първи стъпки във векторния графичен дизайн
- Работа със слоеве
- Инструментът Path tool

В програмата са включени теми за въведение в интерактивната среда и теми за работа с инструментите на средата. Учениците се запознават с понятията елементи, слоеве, дебелина, преоразмеряване, стилизирани изображения, инструменти за групиране и path tool.

Изработват векторни изображения по предварително зададено условие. Работят с инструментите на визуалната среда, за да създават отделни изображения и сборни компилации.

### **ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО В КРАЯ НА КЛАСА**

В края на обучението във II клас ученикът: •

- Познава здравните норми при работа с дигитални устройства
- Може да работи в среда за интерактивен графичен дизайн.
- Обяснява основните предназначения на използваните инструменти
- Знае, че в дизайна съществуват повече от едно вярно решение, за поставен конкретен проблем
- Може да изработи елементарно изображение по предварително зададен модел
- Пренарежда слоеве на изображение
- Реагира на съобщенията, извеждани от използваното приложение, и коригира своето изображение съобразно забележките

## УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Теми	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия
<b>Тема 1: Първи стъпки във векторния графичен дизайн</b>		
<b>1.1. Среда за интерактивен графичен дизайн</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знае как се влиза в средата</li> <li>• Знае как борави с инструментите на средата; Ориентира се в цялостния прозорец на средата</li> <li>• Дава пример от практиката за приложение на готови изображения</li> <li>• стартира, използва и приключва работа с платформата, ориентира се със системата за изпращане на съобщения и комуникации</li> </ul>	<p>Прозорец на средата</p> <p>Инструменти</p> <p><i>Забележка:</i> Понятията се въвеждат в темата, но оперирането с тях и затвърдяването им продължават във всички теми, свързани с използване на софтуерни приложения.</p>
<b>1.2 Изчертава кръгове и елипси</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Запознаване с възможностите за изчертаване на обли геометрични фигури</li> <li>• Завърта обекти</li> <li>• Подравнява елементи по ос</li> <li>• Оцветява елементи</li> </ul>	<p>Завъртане на обект, обект, подравняване по ос, елемент</p>

<b>1.3 Изработва елементарни векторни изображения</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Работи с дебелината на очертаването: Изработва поничка, емотикон, часовник, цвете</li> </ul>	Дебелина на очертаване
<b>Тема 2: Работа със слоеве</b>		
<b>2.1 Работа с единичен слой</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използва инструментите на визуалната среда, за да подреди елементи на единичен слой</li> </ul>	
<b>2.2 Изчертаване на правоъгълни фигури</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използва инструмент за изчертаване на правоъгълници и квадрати</li> <li>Изработва несложни фигури (дъска за шах, кубче на Рубик)</li> </ul>	
<b>2.3 Работа със слоеве</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Работи във визуалната среда: пренарежда слоеве, за да получи естетическо изображение</li> <li>Преоразмерява обекти</li> <li>Преименува слой</li> <li>Добавя слой</li> </ul>	Слой, преименуване на слой, добавяне на слой

<b>Тема 3: Инструментът Path tool</b>		
<b>3.1 Path tool</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Работи с инструмента за изчертаване на неправилни, заоблени фигури</li> <li>Рисува несложни фигури: хълм, елементи от пейзаж, стилизирани изображения</li> </ul>	Инструмент за рисуване на неправилни заоблени фигури
<b>3.2 Добавяне на текст</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Добавя текст към стилизирано изображение</li> <li>Групира фигури с инструмент за групиране</li> </ul>	Инструмент за групиране
<b>3.3 Обобщение</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Изработва несложни изображения /асистирано от средата за интерактивен дизайн/: Покемон топче, Емоджи, лунен пейзаж</li> </ul>	проект

**ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО ПРОЦЕНТНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ЗАДЪЛЖИТЕЛНИТЕ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ ЗА ГОДИНАТА**

<b>За нови знания и умения</b>	<b>50 %</b>
<b>За упражнения в лабораторна среда</b>	<b>30 %</b>

<b>За обобщение и затвърждаване на новите знания</b>	<b>14 %</b>
<b>За диагностика на входното и изходно ниво</b>	<b>6 %</b>

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

### **Допълнителни уточнения за конкретния учебен предмет**

Обучението се осъществява в компютърна зала. За всеки ученик има самостоятелно работно място, или мобилно дигитално устройство (например таблет, компютър, лаптоп или друго).

Знанията и уменията на учениците от втори клас се оценяват предимно чрез резултата от практически дейности във визуалната среда, като за отделни теми и за обобщение се използват устни и писмени форми на проверка.

Във II клас оценяването се извършва текущо и в края на учебната година. В началото на учебната година се организира тестово изпитване за установяване на входното ниво на познанията в областта на графичния дизайн и работата с компютър. В резултат на текущите проверки на знанията и уменията на учениците се поставят оценки с качествен показател.

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

Ключови компетентности	Примерни дейности и междупредметни връзки
<i>Компетентности в областта на българския език</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Въвеждане на текст в определените от дигиталната или визуалната среда места.</li> <li>• Общуване в писмен вид с останалите участници в системата за интерактивен графичен дизайн - изпращане на съобщения.</li> <li>• Коментиране на възможностите за решаване по различни начини на конкретна проблемна ситуация.</li> </ul>
<i>Умения за общуване на чужди езици</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Въвеждане на английските, съвместно с българските наименования, на основните елементи на изучавания приложен софтуер и интерфейс</li> <li>• Използване на последователност от латински букви и/или знаци за означаване имена на фигури и ъгли</li> </ul>
<i>Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Предвиждане на стойността на резултат от действие.</li> <li>• Използва цифри за означаване на слоевете</li> <li>• Извършва математически изчисления: завъртане на изображение под ъгъл</li> </ul>
<i>Дигитална компетентност</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обработване на информация.</li> <li>• Използване дигитална идентичност.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Прилагане правила за безопасна работа в дигитална среда.</li> </ul>
<i>Умения за учене</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Откриване на грешки в собствено и чуждо решение/изображение</li> <li>• Предлагане на повече от едно вярно решение</li> </ul>
<i>Социални и граждански компетентности</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изграждане на толерантно отношение чрез приемането на различни гледни точки по отношение на една и съща учебна задача.</li> </ul>
<i>Инициативност и предприемчивост</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Предлагане на идеи за различни проекти</li> <li>• Работа по собствен проект - векторно изображение</li> <li>• Планиране на дейностите, ефективно разпределение във времето и адекватен избор на начини, средства, материали за постигане на учебната задача.</li> <li>• Предлага различни варианти за постигане на правилно решение <ul style="list-style-type: none"> <li>• Възможност за креативно решаване на предварително поставена задача, чрез инструментите на средата за интерактивен векторен дизайн</li> </ul> </li> </ul>
<i>Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа в среда за дигитално творчество - векторен графичен дизайн</li> </ul>
<i>Умения за подкрепа на устойчивото развитие и за здравословен начин на живот и спорт</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Запознаване с правилата за безопасна работа с компютър, чрез заемане на правилна стойка на стола и правилен режим на обучение и почивка</li> <li>• Изработване на личен проект на векторно изображение, със зададена тематичност.</li> </ul>