

УЧЕБНА ПРОГРАМА ПО “ИНТЕРАКТИВЕН ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН” ЗА V 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 IT 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 в V 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.

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 да сборни компилации.

ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО В КРАЯ НА КЛАСА

В края на обучението във V клас ученикът:

- Познава здравните норми при работа с дигитални устройства
- Може да работи в среда заинтерактивен 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
Тема 1: Първи стъпки във векторния графичен дизайн		
1.1. Среда за интерактивен графичен дизайн	<ul style="list-style-type: none">• Знае как се влиза в средата• Знае как борави с инструментите на средата; Ориентира се в цялостния прозорец на средата <ul style="list-style-type: none">• Дава пример от практиката за приложение на готови изображения• стартира, използва и приключва работа с	Прозорец на средата Инструменти <i>Забележка:</i> Понятията се въвеждат в темата, но оперирането с тях и затвърдяването им продължават във всички

	платформата, ориентира се със системата за изпращане на съобщения и комуникации	теми, свързани с използване на софтуерни приложения.
1.2 Изчертава кръгове и елипси	<ul style="list-style-type: none"> • Запознаване с възможностите за изчертаване на обли геометрични фигури • Завърта обекти • Подравнява елементи по ос • Оцветява елементи 	Завъртане на обект, обект, подравняване по ос, елемент
1.3 Изработва елементарни векторни изображения	<ul style="list-style-type: none"> • Работи с дебелината на очертаването: Изработва поничка, емотикон, часовник, цвете 	Дебелина на очертаване
Тема 2: Работа със слоеве		
2.1 Работа с единичен слой	<ul style="list-style-type: none"> • Използва инструментите на визуалната среда, за да подреди елементи на единичен слой 	
2.2 Изчертаване на правоъгълни фигури	<ul style="list-style-type: none"> • Използва инструмент за изчертаване на правоъгълници и квадрати • Изработва несложни фигури (дъска за шах, кубче на Рубик) 	
2.3 Работа със слоеве	<ul style="list-style-type: none"> • Работи във визуалната среда: пренарежда слоеве, за да получи естетическо изображение • Преоразмерява обекти • Преименува слой • Добавя слой 	Слой, преименуване на слой, добавяне на слой
Тема 3: Инструментът Path tool		
3.1 Path tool	<ul style="list-style-type: none"> • Работи с инструмента за изчертаване на неправилни, 	Инструмент за рисуване на неправилни

	заоблени фигури <ul style="list-style-type: none"> • Рисува несложни фогури: хълм, елементи от пейзаж, стилизирани изображения 	заоблени фигури
3.2 Добавяне на текст	<ul style="list-style-type: none"> • Добавя текст към стилизирано изображение • Групира фигури с инструмент за групиране 	Инструмент за групиране
3.3 Обобщение	<ul style="list-style-type: none"> • Изработва несложни изображения /асистирано от средата за интерактивен дизайн/: Покемон топче, Емоджи, лунен пейзаж • Работи по собствен проект 	проект
Тема 4: Създай Векторни лога и емблеми		
4.1 Работа с неправилни форми	<ul style="list-style-type: none"> • Изработва стилизирани лого и емблема 	
4.2 Бъди кретивен: Работа по личен дигитален проект	<ul style="list-style-type: none"> • Изработва картичка за рожден ден и други поводи 	
Тема 5: Цветовете в графичния дизайн		
5.1 Монохроматични цветове	<ul style="list-style-type: none"> • Запознава се с цветовете гами в дизайна и онлайн: Цветознание 	
5.2 Аналогови цветове	<ul style="list-style-type: none"> • Използва подходящи цветове, съгласно утвърдени цветови гами 	
5.3 Complimentарни цветове	<ul style="list-style-type: none"> • Изработва личен проект, като използва наученото 	
Тема 6: Векторна миниатюра		

6.1 Векторна миниатюра	<ul style="list-style-type: none">Разбира как работи тази техника в графичния дизайн	
6.2 Създава Angry Bird и Роботчето Робо	<ul style="list-style-type: none">Създава векторно изображение от миниатюра.	

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО ПРОЦЕНТНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ЗАДЪЛЖИТЕЛНИТЕ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ ЗА ГОДИНАТА

За нови знания и умения	50 %
За упражнения в лабораторна среда	30 %
За обобщение и затвърждаване на новите знания	14 %
За диагностика на входното и изходно ниво	6 %

СПЕЦИФИЧНИ МЕТОДИ И ФОРМИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОСТИЖЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Допълнителни уточнения за конкретния учебен предмет

Обучението се осъществява в компютърна зала, или в класната стая. За всеки ученик има самостоятелно работно място, или мобилно дигитално устройство (например таблет, лап-топ, Chrome book 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 V 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 количествен и 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">• Въвеждане на текст в определените от дигиталната или визуалната среда места.• Общуване в писмен вид с останалите участници в системата за интерактивен графичен дизайн - изпращане на съобщения.• Коментиране на възможностите за решаване по различни начини на конкретна проблемна ситуация.
<i>Умения за общуване на чужди езици</i>	<ul style="list-style-type: none">• Въвеждане на английските, съвместно с българските наименования, на основните елементи на изучавания приложен софтуер и интерфейс• Използване на последователност от латински букви и/или знаци за означаване имена на фигури и ъгли
<i>Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите</i>	<ul style="list-style-type: none">• Предвиждане на стойността на резултат от действие.<ul style="list-style-type: none">• Използва цифри за означаване на слоевете• Извършва математически изчисления: завъртане на изображение под ъгъл
<i>Дигитална компетентност</i>	<ul style="list-style-type: none">• Обработване на информация.• Използване дигитална идентичност.• Прилагане правила за безопасна работа в дигитална среда.
<i>Умения за учене</i>	<ul style="list-style-type: none">• Откриване на грешки в собствено и чуждо решение/изображение

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