

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

НАИМЕНОВАНИЕ НА ВАШЕТО УЧИЛИЩЕ

Утвърдил:

Директор:
(име, фамилия, подпис)

ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ по Интерактивен Графичен Дизайн за 4. клас За 64 учебни часа

ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК: 18 седмици x 2 час седмично = 36 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.	Диагностична на входно ниво	Ученикът се запознава със своя дигитален профил в платформата. Постава 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	Тест за проверка на началните знания/участие в дискусия.	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

						или участва в дискусия за определяне на познанията и компетентностите му		
Тема 1: Въведение във векторния графичен дизайн.								
2.	2	1.1 Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознава не с интерфей са на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Познава работното поле на конкретна визуална среда. Разпознава типа изображения, изображенията, изработвани с векторен дизайн. 	Среда за компютърен графичен дизайн. Прозорец; Бутон;	Ученикът: - влиза и излиза от своя дигитален профил; - разпознава елементите на средата на компютърния графичен дизайн, които се появяват на екрана при стартирането на приложението;	Практическа работа в интерактивната платформа; участие в дискусия; използване на правилна терминология при обясняване на понятията и дейностите от урока.	
3.	3	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознава не с интерфей са на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Знае да работи с инструмент за рисуване на кръгове, и на елипси <ul style="list-style-type: none"> Знае да завърта фигури /по два начина/ 	Завъртане на фигури; Инструмент за очертаване на фигури.	Ученикът изработва кръгови и елипсовидни изображения /Светофар/.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
4	4	Въведени е във векторния	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Подравнява елементите на изображението Оцветява фигура 	Дебелина на очертаване; Подравняване на	Изработва поничка, като увеличава дебелината на очертанието на позната	Практическа работа в интерактивна	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.		<ul style="list-style-type: none"> Задава дебелина на очертание 	елементи	фигура/кръг/	та платформа;	
5	5	Въведени 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	Въведени 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 циферблат на часовник	Практическа работа в интерактивната платформа;	
7	7	Въведени във векторния графичен дизайн. Запознаване	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> Използва познати инструменти за изработване на нови изображения 		Рисува цвете	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		не с интерфейса на средата.						
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 	Слоеви 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	Създаване на слоеве	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Умее да добавя и преименува слоеве 		Работи с познати бутони и обекти. Подрежда съставките на хамбургер.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
10	10	Изчертаване на правоъгълници	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Работи с нов инструмент: За рисуване на правоъгълници. 	Инструмент за изчертаване на правоъгълници и квадрати	Изработва дъска за шах.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
11	11	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Подрежда слоеве 		Изработва пейзаж.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
12	12	Преоразм	Нови	<ul style="list-style-type: none"> Използва инструмент на точно 	Преоразмеряване	Преоразмерява обекти /по 2	Практическа	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

		ерява обекти	знания и умения	преоразмеряване		начина/: Чрез запазване на пропорциите, и без запазване на пропорциите	работа в интерактивната платформа;	
13	13	Проверка на знанията	Проверка на знанията	Решава тест		Групово изпитване		
14	14	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;	
Тема 3: Инструментът path tool								
15	15	Запознаване с инструмента за path tool	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> Използва бутон за изчертаване на по-сложни форми 		Ученикът: - рисува емотикон, и лице	Практическа работа в интерактивната платформа;	
16	16	Работа с инструмента 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;	
17	17	Работа с инструмента 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;	
18	18	Междинн	Проверка					

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		а проверка на знанията	а на знанията					
19.	19.	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: <ul style="list-style-type: none"> - добавя текст към изображение; - форматира текст 	Практическа работа в интерактивната платформа;	
20	20	Инструмент за групиране	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - рисува елха, облаци 	Практическа работа в интерактивната платформа;	
21	21	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;	
22	22	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - рисува лунен пейзаж 	Практическа работа в интерактивната платформа;	
23	23	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> - подрежда естетически: горски пейзаж с хижа. 	Практическа работа в интерактивната платформа;	
24	24	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> Работа с познати бутони 		Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> Подрежда естетически игра с платформи. 	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

							платформа;	
25	25	Работа със слоеве	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Поддържа естетически планински пейзаж.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
26	26	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно 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 лого и емблема	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: - добавя текст към емблема	Практическа работа в интерактивната платформа;	
29	29	Създаване на брошура	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава коледна брошура	Практическа работа в интерактивната	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

							платформа;	
30	30	Създаване на коледни изображения	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава изображения: Коледна украса	Практическа работа в интерактивната платформа;	
31	31	Създаване на брошура	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава брошура за магазин	Практическа работа в интерактивната платформа;	
32	32	Създаване на лого	Упражнение	Работи с познати бутони	Ефект към изображение	Ученикът: Създава ефектно лого	Практическа работа в интерактивната платформа;	
33	33	Създаване на картичка за рожден ден	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава картичка за рожден ден	Практическа работа в интерактивната платформа;	
34	34	Създаване на стилизирано изображение	Упражнение	Работи с познати бутони	Стилизирано изображение	Ученикът: Рисува стилизирана чаша за кафе	Практическа работа в интерактивната платформа;	
35	35	Създаване на стилизирано изображение	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Рисува стилизирана чаша за чай	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		ние						
36	36	Междинна Проверка на знанията	Проверка на знанията	Решава тест		Групово изпитване	Проверка на знанията	

ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 14 седмици x 2 часа седмично = 28 часа

№ по ред	Учебна седмица по ред (19 – 32)	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/
37	37	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
38	38	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две	Практическа работа; участие в дискусия;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

				- си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		практически задачи по избор.	взаимно оценяване; използване на терминологи я при комуникация.	
Тема 5: Цветовете в графичния дизайн								
39	39	Цветна палитра	Нови знания и умения	Работи с цветна палитра.	Цветно колело	Ученикът: Се запознава с цветното колело	Практическа работа в интерактивната платформа;	
40	40	Аналогови цветовете.	Нови знания и умения	Аналогови цветовете. Допълващи се цветовете в дизайна	Аналогови цветовете	Ученикът: Се запознава с Аналогови цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
41	41	Зелен пейзаж	Нови знания	Работи с цветна палитра.	Комплементарни цветовете	Ученикът: Се запознава с Комплементарни цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
42	42	Монохроматични цветовете	Нови знания	Работи с цветна палитра.	Монохроматични цветовете	Ученикът се запознава с: - Монохроматични цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
43	43	Монохроматични цветовете	Упражнение	Изработва стилизирани изображения	Монохроматични цветовете	Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивна	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

							та платформа;	
44	44	Аналогов и цветове	Нови знания и умения	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
45	45	Аналогов и цветове	Упражнение	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
46	46	Комплекментарни цветове	Нови знания и умения	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
47	47	Проверка на знанията	Проверка на знанията	Решава тест		Групово изпитване	Проверка на знанията	
48	48	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
49	49	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

				на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;				
50	50	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на терминология при комуникация.	
Тема 6: Векторно изображение по миниатюра								
51	51	Как да превърнем хартиената рисунка в компютърна?		Работи с понятието “Миниатюра”.		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
52	52	Как да превърнем хартиената рисунка в компютърна?		Работи с “Миниатюра”. Изработва компютърно векторно изображение по миниатюра.		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

53	53	Миниатюри в графичния дизайн		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
54	54	Миниатюри в графичния дизайн		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
55	55	Векторно изображение		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Оцветява векторно изображение: Роботчето Робо.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
56	56	Какво направих ме до тук?		Преговор на материала			Практическа работа в интерактивната платформа;	
57	57	Нарисувай Angry bird		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird	Практическа работа в интерактивната платформа;	
58	58	Нарисувай Angry bird - 2		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird, 2	Практическа работа в интерактивната платформа;	
59	59	Нарисувай Angry bird - 3		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird, 3	Практическа работа в интерактивната	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovaniето.info, www.Programiram.com

							та платформа;	
60	60	Нарисувай Angry bird - 4		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Pokemon	Практическа работа в интерактивната платформа;	
61	61	Какво научихте дотук?	Контрол и оценка		-	Решава тест.	Групово писмено изпитване	
62	62	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните инструменти на графичната среда;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на терминология при комуникация.	
63	63	Изходно ниво	Диагностика изходно ниво	Проверка на знанията				
64	64	Обобщение на резултатите от изходното ниво и дискусия с			-	Анализ на резултатите и дискусия във връзка с изученото учебно съдържание и срещнатите затруднения при усвояване на новите знания и умения през учебната година.		

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

		учениците						

Разработил:
(Име, фамилия, подпис)

Пояснителни бележки:

1. Годишното тематично разпределение се разработва от преподаващия учител за всяка учебна година и за всеки клас (а при необходимост – и по паралелки), като се отчитат интересите на учениците и спецификата на образователната среда.
2. Годишното тематично разпределение на учителя по т. 1 се утвърждава от директора на училището преди началото на учебната година.
3. В колона 1 се записва поредният номер на учебния час. Броят на учебните часове в тематичното разпределение трябва да отговаря на броя на часовете по училищен учебен план за съответния клас.
4. В колона 2 се посочва учебната седмица по ред, като следва да се отчита броят на учебните седмици по заповед на министъра за графика на учебното време.
5. В колона 3 се посочва темата на урочната единица, като тя трябва да отговаря на темата, записана в дневника. Темата на урочната единица се определя от учителя и може да не е същата като темата на урока в учебника или темата в учебната програма.
6. В колона 4 се посочва урочната единица, като за ориентир може да се използва съответната таблица в учебната програма за препоръчителното процентно разпределение.
7. В колона 5 се описват накратко компетентностите като очаквани резултати от обучението в рамките на конкретната урочна единица.
8. В колона 6 се описват новите понятия за конкретната урочна единица (ако има такива).
9. В колона 7 се записват учебни дейности, свързани с преподаване на нов учебен материал, упражнения, преговор, както и за гарантиране на изпълнението на учебната програма в съответствие с предвиденото в раздел „Дейности за придобиване на ключови компетентности и междупредметни връзки“ на съответната учебна програма.
10. В колона 8 се посочват методите и формите за оценяване (те може да са свързани с конкретната тема на урочната единица, но може и да са ориентирани върху цял раздел) при спазване на ДОС за оценяване на резултатите от обучението на учениците, както и за оценяване на другите

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: www.Obrazovanieto.info, www.Programiram.com

дейности (домашни работи, лабораторни упражнения, семинари, работа по проекти и др.), и при отчитане на съотношението при формиране на срочна и годишна оценка в раздел „Специфични методи и форми за оценяване на постиженията на учениците“ на съответната учебна програма.

11. При възникнали обстоятелства от обективен характер годишното тематично разпределение подлежи на изменение, допълнение и реструктуриране, което се отразява в колона 9 или в допълнителна таблица и се утвърждава допълнително от директора на училището при спазване на препоръчителното процентно разпределение на задължителните учебни часове за годината.