



Европейски съюз

ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

*„За по-качествено образование“*

*Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз*

*Инвестира във вашето бъдеще*



Европейски социален фонд

## УЧЕБНА ПРОГРАМА ЗА ПРОФИЛИРАНА ПОДГОТОВКА\*

### ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО

#### МОДУЛИ:

- ТЕОРИЯ НА ИЗКУСТВОТО
- ИЗКУСТВО И ИЗРАЗНИ СРЕДСТВА
- ВИЗУАЛНА КУЛТУРА
- ДИГИТАЛНИ ИЗКУСТВА

---

\* Краен вариант от изпълнение на Дейност 3.3. по ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”



Европейски съюз

ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

*„За по-качествено образование“*

*Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз*

*Инвестира във вашето бъдеще*



Европейски социален фонд

## УЧЕБНА ПРОГРАМА ЗА ПРОФИЛИРАНА ПОДГОТОВКА ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО

### МОДУЛ 4. ДИГИТАЛНИ ИЗКУСТВА

#### КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА НА МОДУЛА

*Обучението в Модул 4. Дигитални изкуства е насочено към:*

- овладяване на базисни знания, умения и отношения, свързани с използването на дигиталните технологии като изразно средство в изкуството;*
- прилагане на научно-изследователски и художествено-творчески идеи, насочени към вазимовръзката изкуство - виртуална среда;*
- изграждането на компетентности, свързани с професионалната ориентация в областта на двуизмерната графика и триизмерно моделиране.*

\* Препоръчително е разпределение на часовете в седмичното разписание да се провеждат в блок.

\* Последователността на темите и конкретното им учебно съдържание, методите на работа и броя часове за тях се определят от учителя в границите на посочения лимит часове в даден клас (до 60 % за нови знания).



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз

*Инвестира във вашето бъдеще*



Европейски социален фонд

## ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО В КРАЯ НА 11 И 12 КЛАС СЪГЛАСНО ДОИ ЗА УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Области на компетентност	Знания, умения и отношения В резултат на обучението си ученикът:
<b>МОДУЛ 4. Дигитални изкуства</b>	
<b>1. Изкуство и дигитални технологии</b>	<b>11. клас</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Разбира</b> функциите на програмни средства за: растрерна графика; векторна графика; чертожни CAD системи; триизмерна графика.</li> <li>• <b>Прилага</b> специфични функции на програмни среди за обработка на растрерни и векторни изображения в дигитален вид.</li> <li>• <b>Преценява</b> необходимата резолюция на изображенията в зависимост от тяхното приложение – печатна медия, web, видео, текстура и др.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> технологии за създаване на различни видове визуален продукт.</li> <li>• <b>Прилага</b> технология за създаване на визуален продукт в собствен проект.</li> <li>• <b>Преценява</b> необходимостта от използване на видео, фотография, триизмерна графика и др. в зависимост от желания резултат при проектиране на краен продукт.</li> </ul>
	<b>12 клас</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Разграничава</b> функциите на програмни средства за: растрерна графика; векторна графика; чертожни CAD системи; триизмерна графика.</li> <li>• <b>Борави</b> с програмни среди за обработка на растрерни изображения в дигитален вид според спецификата на приложението им.</li> <li>• <b>Съчетава</b> векторни и растрерни изображения в подходяща програмна среда.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> технологии за дигитализиране на изображения от хартиен носител.</li> <li>• <b>Оперира</b> с периферни устройства за дигитализиране на изображения от хартиен носител.</li> <li>• <b>Използва</b> възможности на програмните средства за обработка на изображения с цел подобряване на техните технически и естетически качества.</li> </ul>
<b>2. Изкуство и виртуална реалност</b>	
	<b>11. клас</b>



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

Области на компетентност	Знания, умения и отношения <i>В резултат на обучението си ученикът:</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Назовава</b> примери, в които виртуалната среда оказва влияние върху емоционалното и естетическо въздействие на мултимедийни проекти.</li> <li>• <b>Експериментира</b> с дигитални изображения на околна среда чрез прилагане на различни ефекти с цел промяна на въздействието.</li> <li>• <b>Аргументира</b> необходимостта от естетически качества при създаването на виртуални среди в продукти за масова консумация, които формират естетиката в обществото: телевизионна реклама, компютърни игри, билборд, видеоклип и др.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> авторски акции и реализирани проекти в изкуството, чиято идея е интерактивността.</li> <li>• <b>Разработва</b> идеен проект в екип за акция.</li> <li>• <b>Преценява</b> възможни варианти за създаване на такъв проект във виртуално или реално пространство.</li> </ul>
	<b>12 клас</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Представя</b> възможности за създаване на онлайн проекти с включени динамични изображения.</li> <li>• <b>Разработва</b> проект за онлайн продукт, в който са включени динамични изображения.</li> <li>• <b>Позиционира</b> и обмисля функционалността на активните елементи в навигацията и синхронизира естетическия им вид с пасивните елементи.</li> </ul>
<b>3. Мултисензорни форми на изкуство</b>	
	<b>11. клас</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Назовава</b> примери от историята, в които науката и изкуството са се обогатявали взаимно.</li> <li>• <b>Анализира</b> интердисциплинарния характер на съвременната наука и изкуство.</li> <li>• <b>Коментира</b> допълнителни допирни точки между науката и изкуството и анализира възможности за тяхното бъдещо развитие.</li> </ul>
	<b>12. клас</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Представя</b> специфични естетически и композиционни особености при проектирането на мултимедийни проекти и компютърни игри.</li> <li>• <b>Анализира</b> акции, в които се преплитат виртуални и реални образи, с цел създаване на различно усещане на околната среда.</li> <li>• <b>Разработва</b> проект за визуален изглед на мултимедийен продукт или компютърна игра в екип.</li> </ul>



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз

*Инвестира във вашето бъдеще*



Европейски социален фонд

Теми	Очаквани резултати	Нови понятия
<b>УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ И ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ПО ТЕМИ</b>		
<b>Тема 1. Дигитални технологии и изкуство – 11 клас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> възможностите на дигиталните технологии за създаване на произведения на изобразителното изкуство, дизайна и архитектурата.</li> <li>• <b>Използва</b> подходящ софтуер при изпълнение на учебни творби.</li> <li>• <b>Коментира</b> прилагането на дигитални технологии в произведения на изкуството.</li> </ul>	двуизмерно сканиране триизмерно сканиране
<b>Тема 2. Дигитални изкуства и комуникация – 11 клас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> компютърни технологии за цифрова обработка на графични обекти.</li> <li>• <b>Разработва</b> визуален проект по определена тема чрез дигитални технологии.</li> <li>• <b>Оценява и коментира</b> значението на дигиталните технологии за популяризиране на изкуството.</li> </ul>	дигитални изкуства дигитална живопис
<b>Тема 3. Фотография и видео – 11 клас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> възможностите на фотоапарата и видеокамерата за създаване на визуални продукти.</li> <li>• <b>Прилага</b> дигитална технология (фотография, видеокамера) за изготвяне на проект.</li> <li>• <b>Коментира</b> възможностите на дигитални технологии за създаване на проекти.</li> </ul>	художествена фотография клип
<b>Тема 4. Дигитални изкуства и социална комуникация – 11 клас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Идентифицира</b> културата и изкуството на различни етноси и народи по характерни признаци в изображенията от интернет.</li> <li>• <b>Разработва</b> проект (за сайт) в екип по теми за етническа приданделжонст, вероизповедания и хора в неравностойно положение чрез дигитални технологии.</li> <li>• <b>Коментира</b> значението на дигиталните технологии за популяризиране на изкуството, свързани с културното разнообразие и взаимно разбирателство.</li> </ul>	етнос традиционно изкуство културно многообразие
<b>Тема 5. Мултимедия и възприемане – 11 клас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> художествени музеи в Европа и тяхното местонахождение</li> <li>• <b>Извършва</b> виртуално посещение на художествени музеи и демонстрира знания за основните му експонати.</li> <li>• <b>Проучва</b> художествени музеи чрез интернет.</li> </ul>	мултимедия виртуален художествен музей



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

Тема 6. Изкуство, технологично развитие и бъдеще – 11 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> електронни адреси на дигитално изкуство.</li> <li>• <b>Прилага</b> знания за електронни адреси на дигитално изкуство.</li> <li>• <b>Изготвя</b> портфолио по дадена тема на основа на проучени дигитални произведения.</li> <li>• <b>Дискутира</b> възможностите за развитие на изкуството в бъдещето и неговото обществено предназначение.</li> </ul>	<p>виртуална галерия интерактивен музей онлайн адрес за дигитално изкуство</p>
Тема 1. Дигитални технологии и изображения – 12 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Разграничава</b> програми и инструменти за създаване на различни видове дигитални изображения (растерна графика; векторна графика; чертожни CAD системи; триизмерна графика.</li> <li>• <b>Прилага</b> компютърни програми за обработка на растерни изображения в дигитален вид и тяхната подготовка в зависимост от приложението им – печатна медия, web, видео, текстура и др.</li> <li>• <b>Анализира</b> възможните проблеми в различните етапи на обработка на дигитално изображение.</li> </ul>	<p>калибриране на системата WEB цветове векторна графика растерна графика триизмерна графика</p>
Тема 2. Художествена обработка на графични изображения – 12 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Демонстрира</b> знания за технологии за дигитализиране на изображения от хартиен носител.</li> <li>• <b>Използва</b> възможности на компютърни програми за дигитализиране и обработка на изображения. <b>Преценява</b> резолюцията на изображението за различен тип приложение.</li> <li>• <b>Използва</b> основни цветови режими (CMYK и RGB) в дигиталната графика в зависимост от поставената цел и идея за експониране на завършения проект.</li> <li>• <b>Сравнява</b> спецификите на отделните компютърни програми и техните възможности за обработка на изображения.</li> </ul>	<p>сканиране художествена обработка цветови режим</p>
Тема 3. Дигитални технологии и анимация – 12 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Разграничава</b> възможностите на дигиталните програми за създаване на анимация.</li> <li>• <b>Използва</b> подходяща компютърна програма за разработка на динамични изображения (анимация).</li> <li>• <b>Коментира</b> ролята на дигиталните технологии за създаване на динамични изображения.</li> </ul>	<p>анимация 2D анимация 3D анимация</p>



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

Тема 4. Дизайн и естетика на компютърните игри – 12 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>Познава техники за създаване на типаж и околна среда в компютърните игри.</li> <li>Разработва проект за персонаж в компютърна игра.</li> <li>Коментира компютърните игри относно естетиката на изображението.</li> </ul>	игрови компоненти игрови типаж игрова среда
Тема 5. Дизайн на мултимедийен проект – 12 клас	<ul style="list-style-type: none"> <li>Познава възможности за реализация на мултимедийни проекти.</li> <li>Разграничава елементите на мултимедийен презентационен проект.</li> <li>Разработва идеен проект в екип за мултимедийна презентация.</li> <li>Преценява ролята на дизайна в мултимедийната презентация.</li> </ul>	дизайн на функционални елементи дизайн на интерфейс

## ХОРАРИУМ ЗА МОДУЛА

Годишен брой часове за изучаване на модула в 11. клас - 18 часа

Годишен брой часове за изучаване на модула в 12. клас - 13 часа

Препоръчва се часовете в профилираната подготовка да се провеждат в блок.

Препоръчително разпределение на часовете:

За нови знания	до 18 часа	59 %
За упражнения	до 3 часа	10 %
За преговор	до 2 часа	6 %
За изготвяне на реферат, есе, доклад, портфолио	до 2 часа	6 %
Практически дейности	до 4 часа	13 %
За контрол и оценка (За входно и изходно ниво)	до 2 часа	6%

## ОЦЕНЯВАНЕ

Съотношение при формиране на срочна и годишна оценка:



Европейски съюз

ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

*„За по-качествено образование“*

*Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз*

*Инвестира във вашето бъдеще*



Европейски социален фонд

## Видове оценяване и методи

### Текущо оценяване:

- на теоретични знания по история и теория на изкуството чрез устно изпитване и тестове.
- на ученически творби, резултат от изпълнение на изобразителни задачи на основа на естетически и дидактически критерии и показатели
- на възложени задачи за домашна работа
- активността на ученика се поощрява

**Забележка:** По време на обучението се възлагат проекти или друг тип проучвателни или изобразителни задачи, които се оценяват по преценка на учителя.

### Входящо и изходящо равнище

То се оценява чрез:

- резултата от изпълнение на изобразителна задача;
- визуален тест и/или въпросник.

### Комплексна оценка

Оценката при приключването на учебния срок и учебната година е комплексна и включва оценките от теоретичната подготовка и оценките от практическите задачи.

Оценяването на резултатите от практическите задачи се базира на дидактически и естетически показатели. Естетическите показатели отразяват качествените характеристики на учебните творби, а дидактическите се отнасят до нивото на изпълнение на поставените учебни задачи.

Текущи оценки от работа в клас, участие в групови обсъждания и дискусии, конферанси, колективни прояви, изложби и конкурси	30 %
Текущи оценки от домашни работи	10%
Текущи оценки от практически задания в клас	20 %



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

Оценки от работа по проект, портфолио	10%
Оценка на изходно ниво	20 %
Оценки от контролни работи (тест, есе)	10 %

## ДЕЙНОСТИ И МЕЖДУПРЕДМЕТНИ ВРЪЗКИ

Обучението по изобразително изкуство осигурява възможности за осъществяване на учебен процес в следните видове форми:

Дейности, реализирани в/или извън класната стая	Дейности, реализирани извън училището	Дейности в природна и в социално-културна среда	Ключови компетентности
<ul style="list-style-type: none"> <li>Изложби, конкурси, срещи с дейци на културата и художници</li> <li>Участия в живота на класа, училището с художествени изяви</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Пленер</li> <li>Посещения в изложбени зали, ателиета на художници, културни центрове, музеи и художествени галерии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Фестивали</li> <li>Екологични акции</li> <li>Културни инициативи и празници, представящи културното многообразие</li> <li>Информационни и културно-образователни инициативи</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Културна осъзнатост и творчество</li> <li>Обществени и граждански компетентности</li> <li>Общуване на роден език</li> <li>Умения за учене</li> <li>Инициативност и предприемачество</li> </ul>

Дейностите извън класната стая са ориентирани към следните ключови компетентности: **културна осъзнатост и творчество** – за развиване на естетически чувства, творчески способности и културно самоизразяване, за разбиране ролята на изкуството и художника в обществото; **инициативност и предприемачество** – за развиване на инициативност, предприемчивост, иновативност и благотворителност.

Връзки и взаимодействия с други учебни предмети се осъществяват на единна познавателна и практическа основа. Учебният предмет „Изобразително изкуство” допринася за обогатяване на познанията и практическия опит на учениците със средствата на изобразителното изкуство.



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

Образователните дейности в обучението по изобразително изкуство не са свързани само с конкретните теми. Те имат междупредметен характер и са насочени към придобиване на **ключови компетентности**:

**Общуване на роден език** – описания на наблюдавани обекти, среда, произведения на изобразителното изкуство и ученически творби, разширяване на речника на учениците с нови понятия за изобразителното изкуство, общуване на роден език в културни ситуации.

**Общуване на чужд език** - положително отношение към културното многообразие, интерес към чуждите езици и межкултурното общуване.

**Математическа компетентност** - развиване на представи за визуални характеристики на геометрични форми и линии, съотношения и количества, прилагане на математически методи на мислене (логическо и пространствено) и представяне (художествени конструкции).

**Дигитална компетентност** – познаване на възможностите на компютъра и прилагане на компютърни програми за събиране, систематизиране, архивиране и ползване на информация; за подпомагане на творческия процес при създаване на различни видове изображения (образи, знаци); интерактивна употреба на информационно-комуникативни технически средства за възприемане на художествени произведения и сбирки, виртуални посещения на галерии; презентирание на резултати от изобразителна дейност и проекти.

**Умения за учене** – планиране на самостоятелната работа на ученика, работа в екип, развиване на мотивация и увереност за творческа изява и личностна реализация.

**Обществени и граждански компетентности** – развиване на междуличностни и межкултурни умения за общуване, разбиране на причини за дискриминация и необходимост от защитаване на човешките права, толерантност при участия в колективни творчески проекти.

**Инициативност и предприемачество** – развиване на инициативност, креативност и новаторство, активно участие в проектни дейности; представяне на резултати от творчески дейности в обществена среда.

**Културна осъзнатост и творчество** – развиване на познания за художествени творби и творчески дейности; разбиране ролята на естетически фактори в околната среда (природна и обществена); проявяване на толерантност към културното многообразие; развиване на естетическо чувство чрез артистично себеизразяване и участие в културния живот.

**Умения за подкрепа на устойчивото развитие и здравословен начин на живот** – дискутиране на различия и неравенство между хората, осъзнаване на лична отговорност за опазване на околната среда и здравето на човека.

Връзки и взаимодействия с други учебни предмети се осъществяват на единна познавателна и практическа основа.

Понятия и проблеми с интегрален и междудисциплинарен характер:

Природа, обект, среда, система и подсистема, процеси, явления, устройство, модул, технология, вещество, материя, личност и общество, историческо развитие, културно-историческо наследство, епоха, стил, течение, направление, вид, жанр, сюжет, тема, изразни средства, знаци и



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз

### Инвестира във вашето бъдеще



Европейски социален фонд

символи, форма, обем, пространство, композиция, хармония, контраст, ритъм, движение, пропорции, перспектива, асоциация, памет, въображение, творчество.

<p><b>Тема 1. Дигитални технологии в изкуството</b></p>	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - умение за анализ на художествени творби с оглед на поставен проблем. Отчитане на отношението между творбата и естетическия вкус.</p> <p><b>ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ</b> – използва знания за исторически факти, събития и личности.</p> <p><b>ФИЛОСОФИЯ</b> – анализиране връзките между изкуствата, стила и общественото развитие на обществата.</p> <p><b>ЕСТЕТИКА</b> - разпознава естетически категории на определен социален кръг. Ориентира се в обществени реакции за изкуството, изградени върху културен контекст. Разпознава основните естетически категории.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - разбира предназначението на програмите за работа с графични изображения. Познава и различава адресите в интернет. Търси информация.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - работи с основните инструменти на конкретен графичен редактор за създаване на изображение. Борави свободно с цвetoва палитра. Използва инструментите за промяна на графично изображение.</p>	<p><b>Общуване на роден език</b></p> <p><b>Обществени и граждански компетентности</b></p> <p><b>Дигитална компетентност</b></p> <p><b>Общуване на роден език</b></p>
<p><b>Тема 2. Дигитални изкуства и комуникация</b></p>	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> – умение за създаване на текстове, Анализ на художествени творби с оглед на поставен проблем. Отчита на отношението между творбата и естетическия вкус.</p> <p><b>ФИЛОСОФИЯ</b> – анализира връзките между изкуствата, стила и общественото развитие</p>	<p><b>Обществени и граждански компетентности</b></p>





Европейски съюз

# ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

## „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

## Инвестира във вашето бъдеще

<p><b>Тема 5. Мултимедия и възприемане</b></p>	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства за общуване. Разбира функцията на езика. <b>ФИЛОСОФИЯ</b> - анализира отношението между творческия процес, естетическия вкус и възприятията в съвременното. <b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b>- разбира предназначението на програмите за работа с графични изображения. Познава и различава адресите в интернет. Търси информация.</p>	<p>Общуване на роден език</p> <p>Обществени и граждански компетентности</p> <p>Дигитална компетентност</p>
<p><b>Тема 6. Изкуство, технологично развитие и бъдеще</b></p>	<p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - работи с основните инструменти на конкретен графичен редактор за създаване на изображение. Борава свободно с цвятова палитра. Използва инструментите за промяна на графично изображение. <b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства. <b>ФИЛОСОФИЯ</b> - анализира отношението между творческия процес, естетическия вкус и възприятията в съвременното.</p>	<p>Дигитална компетентност</p> <p>Общуване на роден език</p> <p>Обществени и граждански компетентности</p>
<p><b>12 клас</b></p>		
<p><b>Тема 1. Дигитални технологии и изображения</b></p>	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - умение за анализ на художествени творби с оглед на поставен проблем. Отчита отношението между творбата и естетическия вкус.</p> <p><b>ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ</b> – използва знания за исторически факти, събития и личности.</p> <p><b>ФИЛОСОФИЯ</b> – анализира връзките между изкуствата, стила и общественото развитие на обществата.</p> <p><b>ЕСТЕТИКА</b> - разпознава естетически категории на определен социален кръг. Ориентира се в обществени реакции за изкуството, изградени върху културен контекст. Разпознава основните</p>	<p>Общуване на роден език</p> <p>Обществени и граждански компетентности</p>



Европейски съюз

## ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

### „За по-качествено образование“

Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз



Европейски социален фонд

### Инвестира във вашето бъдеще

	<p>естетически категории.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - разбира предназначението на програмите за работа с графични изображения. Познава и различава адресите в интернет. Търси информация.</p>	Дигитална компетентност
Тема 2. Художествена обработка на графични изображения	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - представя пред аудитория информация, като показва собствен почерк и интереси. Борава с различни устройства.</p> <p><b>ЕСТЕТИКА</b> - разпознава естетически категории. Ориентира се в обществени реакции за изкуството изградени върху културен контекст.</p> <p><b>ЧУЖДИ ЕЗИЦИ</b> – използва чужди езици за търсене на информация по даден проблем.</p>	<p>Умения за учене</p> <p>Дигитална компетентност</p> <p>Обществени и граждански компетентности</p> <p>Общуване на чужд език</p>
Тема 3. Дигитални технологии и анимация	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - представя пред аудитория информация, като показва собствен почерк и интереси.</p> <p><b>ЧУЖДИ ЕЗИЦИ</b> – използва чужди езици за търсене на информация по даден проблем.</p>	<p>Общуване на роден език</p> <p>Дигитална компетентност</p> <p>Общуване на чужд език</p>
Тема 4. Дизайн и естетика на компютърните игри	<p><b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства. Разпознава различни визуални особености на писменост в различните общества и народи.</p> <p><b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - работи с основните инструменти на конкретен графичен редактор за създаване на изображение. Борава свободно с цвятова палитра. Използва инструментите за промяна на графично изображение.</p> <p><b>ЕСТЕТИКА</b> - разпознава естетически категории. Ориентира се в обществени реакции за</p>	<p>Умения за учене</p> <p>Дигитална компетентност</p> <p>Обществени и граждански</p>



Европейски съюз

ПРОЕКТ BG051PO001-3.1.04 „Подобряване на качеството на общото образование”

*„За по-качествено образование“*

*Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси”,  
съфинансирана от Европейския социален фонд на Европейския съюз*



Европейски социален фонд

***Инвестира във вашето бъдеще***

	изкуството, изградени върху културен контекст. <b>ЧУЖДИ ЕЗИЦИ</b> – използва чужди езици за търсене на информация по даден проблем.	<b>компетентности</b>  <b>Общуване на чужд език</b>
<b>Тема 5. Дизайн на мултимедиен проект</b>	<b>БЪЛГАРСКИ ЕЗИК И ЛИТЕРАТУРА</b> - използва правилни граматични и езикови средства. <b>ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ</b> - представя пред аудитория информация, като спазва нормите на поведение при поднасяне на информация пред публика. Показва собствен почерк и интереси. <b>ЧУЖДИ ЕЗИЦИ</b> – използва чужди езици за търсене на информация по даден проблем.	<b>Общуване на роден език</b>  <b>Дигитална компетентност</b>  <b>Умения за учене</b>  <b>Общуване на чужд език</b>