

Планирање на наставата по Слободен изборен предмет- Моден и компјутерски дизајн за IV одд. според новата концепција за основно образование за учебната 2021/2022 год.

ОСНОВНИ ПОДАТОЦИ ЗА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА

Наставен предмет	Моден и компјутерски дизајн
Изготвил:	Даниел Тодоровски
Училиште :	ООУ „Кочо Рацин“-Кратово
Вид/категорија на наставен предмет	Слободен изборен предмет
Одделение	IV (четврто)
Теми/подрачја во наставната програма	Дизајн и визуелни уметности
Број на часови	36
Опрема и средства	<ul style="list-style-type: none">•Аудиовизуелни средства (телевизор, таблет,ДВД-плеер, ЛЦД-проектор, дигитален фотоапарат, дигитална камера, компјутер, паметна табла, таблет за цртање, печатач или други дигитални уреди)• Интернет, образовни софтвери• Средства и материјали за цртање (хартија, молив, дрвени боици, фломастери, мрсни боици, бајц, лавиран туш, перце, креди, дрвце, јаглен, природни и вештачки материјали, штафелаи)• Средства и материјали за сликање (акварел, темпера, пастел, материјал за колажирање)• Средства за пластично обликување и градење (пластелин, глина, глинамол, тесто, пластика, амбалажа, алуминиумска фолија, жица, конец, ткаенина, песок, снег, стиропор и др.)• Нагледни средства (цртежи, фотографии, изработки, списанија, книги, плакати, постери, апликации, илустрации, проспекти)

Наставна програма за слободен избран предмет

Слободен избран предмет: Моден и компјутерски дизајн

ПОВРЗАНОСТ СО НАЦИОНАЛНИТЕ СТАНДАРДИ

Наставната програма вклучува релевантни компетенции од следното подрачје: **Уметничко изразување и култура**

Ученикот/ученичката знае и/или умее:

VIII-A.1	да манифестира познавање на различните форми на уметничко изразување од сите области на културата (литературата, музиката, визуелните уметности, изведбените уметности, декоративните уметности, дизајнот)
VIII-A.3	да ги изразува сопствените идеи, искуства и емоции, користејќи уметнички или други форми на креативно изразување (индивидуални или колективни)
VIII-A.4	да ги интерпретира идеите, искуствата и емоциите изразени во уметничките продукти креирани од други кои се припадници на сопствената или на други култури
VIII-A.5	да манифестира познавање на сопствената култура и на различните начини на нејзино изразување преку визуелните уметности, градбите и другите културни продукти
VIII-A.6	да ги идентификува разликите и сличностите меѓу сопствената култура и другите култури во своето потесно и пошироко опкружување и да ја анализира нивната поврзаност и меѓузависност

Ученикот/ученичката разбира и прифаќа дека:

VIII-B.2	критичкиот однос кон различните продукти на дизајнот во уметноста е битен за развивање на индивидуалните и општествените естетски вредности
----------	---

Наставната програма вклучува дополнителни релевантни компетенции и од следните подрачја на Националните стандарди: Дигитална писменост, Личен и социјален развој, Општество и демократска култура и Техника, технологија и претприемништво

Ученикот/ученичката знае и/или умее:

IV-A.2	да процени кога и на кој начин за решавање на некоја задача/проблем е потребно и ефективно користење на ИКТ
IV-A.5	да определи какви информации му/ѝ се потребни, да најде, избере и преземе дигитални податоци, информации и содржини
IV-A.8	на безбеден и одговорен начин да ги користи дигиталните содржини, образовните и социјалните мрежи и дигиталните алатки за дизајнирање
V-A.6	да си постави цели за учење и сопствен развој и да работи на надминување на предизвиците кои се јавуваат на патот кон нивно остварување
V-A. 7	да ги користи сопствените искуства за да си го олесни учењето и да го прилагоди сопственото однесување во иднина

V-A.1	да применува етички начела при вреднување на правилното и погрешното во сопствените и туѓите постапки и да манифестира доблесни карактерни особини (како што се: чесност, правичност, почитување, трпеливост, грижа, пристojност, благодарност, решителност, одважност и самодисциплина)
V-A.14	да слуша активно и соодветно да реагира, покажувајќи емпатија и разбирање за другите и да ги искажува сопствените грижи и потреби на конструктивен начин
VI-A.5	да ги разбира разликите меѓу луѓето по која било основа (родова и етничка припадност, возраст, способности, социјален
VII-A.9	активно да учествува во тимска работа според претходно усвоени правила и со доследно почитување на улогата и придонесот

Ученикот/ученичката разбира и прифаќа дека:

IV-B.1	дигиталната писменост е неопходна за секојдневното живеење – ги олеснува учењето, животот и работата, придонесува за проширување на комуникацијата, за креативноста и иновативноста, нуди разни можности за забава
IV-B.5	информациите достапни во дигиталниот простор треба да се користат етички, според дефинирани правила и за добро на луѓето
IV-A.8	на безбеден и одговорен начин да ги користи дигиталните содржини, образовните и социјалните мрежи и дигиталните
V-B.3	сопствените постигања и добросостојба во најголема мера зависат од трудот кој самиот/самата го вложува и од резултатите кои самиот/самата ги постигнува
V-B.4	секоја постапка која ја презема има последици по него/неа и/или по неговата/нејзината околина
V-B.7	иницијативноста, упорноста, истрајноста и одговорноста се важни за спроведување на задачите, остварување на целите и надминување на предизвиците во секојдневните ситуации
V-B.8	интеракцијата со другите е двонасочна – како што има право од другите да бара да му/и биде овозможено задоволување на сопствените интереси и потреби, така има и одговорност да им даде простор на другите да ги задоволат сопствените интереси и потреби

РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕ

Тема 1. Моден дизајн 18 часа

Знаења/вештини:

- Ја разбира разликата меѓу скица и готов цртеж
- Може со помош на скица или цртеж визуелно да опише идеја за моден дизајн
- Може да претстави различна текстура и да идентификува/препознае материјал според неговата текстура
- Умее да употребува разновидност на видови линии во еден дизајн
- Умее да црта мотиви по модел со примена на различни линии, вклучително и контрасни и контурни
- Разбира дека модниот дизајн зависи од неговата примена
- Умее да користи различен сликарски и несликарски материјали за изработка на делото
- Ги знае средствата со кои може да изработи дизајн

Ставови/вредности:

- Почитува мислења и ставови од другите околу него
- Почитува уметност и уметнички дела од областа на дизајнот
- Смета дека треба да работи самостојно и во група
- Прифаќа дека треба да нуди и да прима помош, поддршка од другите
- Подготвен/а е да презема активности кои му овозможуваат полесно да ја совлада темата
- Верува дека може да постигне повеќе
- Разбира дека треба да се грижи за сопствениот и училишниот прибор за работа
- Верува дека со секој повторен обид ќе ги надминува предизвиците кои се јавуваат на патот кон нивно остварување
- Се залага за подобрување и продлабочување на знаењата

Содржини (и поими)	Број на часови	Примери на активности:
Вовед и запознавање со дизајнот, модниот дизајн и компјутерскиот дизајн и нивната употреба и примена	2	Се запознава со поимот дизајн, каде се применува и за што се користи дизајнот во секојдневното живеење. Ги разликува различните видови на дизајн, моден и компјутерски дизајн и нивната секојдневна употреба. Се запознава со модниот дизајн, неговата примена и важност како визуелен и декоративен елемент во различните области и сфери на употреба како што се, културата, спортот, музиката, филмот.....
Средства за цртање и изработка на моден дизајн (молив, гума, туш, перце, пастел, акварел, колаж, ножици, блок за скицирање, лепак, текстил, таблет за цртање и софтвер за дизајнирање)	2	Ги идентификува средствата со кои може да црта. и дизајнира Користи различни средства за цртање при креирање цртеж/скица, изработка на дизајн според намената Разликува дизајни изработени со примена на различни средства за цртање, скицирање, сликање, лепење, сечење и дигитално дизајнирање Креира дневник со шаблони и скици со идеи за дизајни во сопствено блокче за скицирање.
Основи на ликовниот јазик во дизајнот: ликовни елементи и принципи во цртањето на дизајн (линија, боја, тон, текстура, насока, големина, форма, простор, контраст, ритам, хармонија, градација, рамнотежа, единство, пропорција) Цртање - разновидни линии (вертикални, хоризонтални, коси, дебели, тенки, криви, прави)	2	Изработува цртеж според одреден модел на човечко тело користејќи разновидни линии (вертикални, хоризонтални, коси, дебели, тенки, криви, прави) и со цртачки материјал по избор, при креирање на различни текстури (вештачки или имитација на природни текстури)
Историја на модниот дизајн од почетокот на човештвото на се до денес	2	Истражување и разгледување на традиционални облекувања, музички стилови на облекување, спортска облека, униформи, од почетокот на човештвото на се до денес (изработка на хамери со фотографии од

		различни дизајни низ времето)
Современи модни стилови и трендови (личен стил на облекување)	2	Опис на современите модни стилови и трендови денес и опис на личниот стил на облекување (како избираме облека)
Развивање на идеја за моден дизајн (проект)	2	Истражување со помош на опишување на најразлични идеи во блокче/дневник за дизајн и изработка на брзи скици доаѓа до идеја за дизајн, креирање mood board (табла со инспирации/расположение)
Изработка на сопствен моден дизајн според идеја	1	Изработка на дизајн според претходна развиена и истражена идеја за дизајн
Презентирање на проектот со изработениот дизајн	1	Презентирање и опишување на изработениот индивидуален проект за сопствен моден дизајн според идеја, пред останатите ученици
Работа во група – тим (групен проект)	1	Групно истражување со помош на бура на идеи (brainstorming) и креирање mood board (табла со инспирации/расположение)
Изработка и презентирање на групен проект за моден дизајн	1	Изработка и презентирање и опишување на изработениот групен проект за моден дизајн според идеја, пред останатите групи на ученици
Користење на дигитални алатки ИКТ во модниот дизајн	2	Користење на дигитален уред како компјутер/таблет при истражување на идеи за моден дизајн. Видови на софтвери за креирање на моден дизајн.

Тема 2. Компјутерски дизајн 18 часа

Знаења/вештини:

- Го разбира поимот компјутерски дизајн
- Може да ги идентификува/препознае графички дизајн според дадена композиција изработен на компјутер
- Разбира како да користи различни дигитални алатки за дизајнирање при креирање компјутерски дизајн
- Сфаќа дека постојат различни софтвери за дизајнирање во зависност од потребата
- Има основни познавања за цртање и сликање на компјутер

Ставови/вредности:

- Почитува мислења и ставови од другите околу него
- Смета дека треба да работи самостојно и во група
- Прифаќа дека треба да нуди и да прима помош, подршка од другите
- Подготвен/а е да презема активности кои му овозможуваат полесно да ја совлада темата
- Верува дека може да постигне повеќе
- Разбира дека треба да се грижи за сопствениот и училишниот прибор за работа
- Почитува уметност и уметнички дела.
- Верува дека со секој повторен обид ќе ги надминува предизвиците кои се јавуваат на патот кон нивно остварување
- Се залага за подобрување и продлабочување на знаењата

Содржини (и поими) и	Број на часови	Примери на активности:
Вовед и запознавање со компјутерскиот дизајн, инеговата употреба и примена	2	Ги идентификува средствата со кои може да црта. Користи различни средства за цртање при креирање цртеж Разликува цртежи изработени со примена на различни средства за цртање
Софтвери и дигитални алатки за креирање на компјутерски дизајн	2	Разгледување на најразлични дигитални алатки (компјутери, таблети, таблети за цртање...) и софтвери (Adobe Photoshop/Illustrator/InDesign, Canva, Paint 3D, Sretch...)
Основни алатки за цртање во Paint/Paint 3d	1	Објаснување и разгледување на работниот простор, и алатките од полињата со алатки во оснвниот софтвер Paint или Paint 3d, кои што се основа и се наоѓаат во сите останати софтвери за компјутерски дизајн. Цртање на основни линии и форми, бои во Paint или Paint 3d.
Креирање на цртеж според пример во Paint/Paint 3d	1	Креирање на цртеж – копија на пример од цртеж во Paint/Paint 3d
Користење на таблет за цртање	2	Запознавање со дигиталната алатка Таблет за цртање. Функционалност и начини на користење.
Запознавање и работа во Adobe Photoshop	2	Објаснување и разгледување на работниот простор и алатките од полињата со алатки во Adobe Photoshop. Цртање Цртање на основни линии и форми, бои во Adobe Photoshop
Запознавање и работа во Adobe Illustrator	2	Објаснување и разгледување на работниот простор и алатките од полињата со алатки во Adobe Illustrator. Цртање Цртање на основни линии и форми, бои во Adobe Illustrator
Запознавање со апликацијата Canva	1	Запознавање со апликацијата Canva, за креирање на најразлични компјутерски дизајни (презентации, постери, логоа, флаери, билборди, банери...)
Основни алатки за работа во Canva	1	Објаснување и разгледување на работниот простор, темплејти и алатки од полињата со алатки во веб апликацијата Canva.
Креирање на проект во Canva (Постер)	2	Креирање на проект во Canva, изработка на постер според подготвен темплејт.
Креирање на проект во Canva (Лого)	2	Креирање на проект во Canva, изработка на лого според подготвен темплејт.