

Петя Иванова  
Десислава Кралева  
Ния Табакова

КНИГА ЗА  
УЧИТЕЛЯ

ИЗ ОБРАЗМИТЕЛНО  
МЗКУСТВО

КНИГА  
ЗА  
УЧИТЕЛЯ

за **10.** клас



БУЛВЕСТ 2000



Klett



**Книга за учителя  
по изобразително изкуство  
за 10. клас**

**Автори**

- © Петя Анастасова Иванова, 2018
- © Десислава Ангелова Кралева, 2018
- © Ния Николаева Табакова, 2018

**Графичен дизайн**

- © Боряна Владиславова Паскалева, 2018

**Издателство**

- © „КЛЕТ БЪЛГАРИЯ“ ООД, 2019

ISBN 978-954-18-1428-4

## **Обръщение към учителите**

Книгата на учителя е информационно-методическо пособие към учебния комплект за обучение по **изобразително изкуство в 10. клас**. Тя предлага разнообразни ресурси за учителите: методически разработки на всички уроци от учебника, годишно тематично разпределение, информационно-методически средства, които да подпомогнат организирането и провеждането на обучение по **изобразително изкуство в 10. клас**, съобразено с Държавния образователен стандарт и учебната програма.

**Основен методически акцент** в книгата на учителя по изобразително за 10. клас е придобиване на ключови компетентности като комплекс от знания, умения и мотивация на учениците за изграждане на художествена и естетическа култура, на способности за културно изразяване, инициативност и творчество.

Книгата за учителя съдържа подробни методически указания за провеждане на обучението по всички видове уроци в печатното издание на учебника за: нови знания, упражнения и практически дейности, преговор и общение, контрол и оценка (входно и изходно равнище). Предоставени са разнообразни образователни модели и технологии за постигане на очакваните резултати по всяка тема на учебното съдържание, за усвояване на нови понятия и умения, за творческа дейност.

**В методическите указания са включени:** образователни проблеми, които се разглеждат във всяка тема от учебната програма и в художествената практика към нея; основни акценти при разработване на урока; нови понятия, междупредметни и вътрешнопредметни връзки, компетентности и дейности с междупредметен характер, методически ресурси. За всяка урочна единица се предлага педагогическа технология за провеждане на обучението с включени методи и форми на оценяване.

Книгата на учителя следва да се разглежда като средство за подпомагане на образователния процес чрез актуални методически идеи и подходи към теорията и историята на изкуството, за разглеждане на връзката между изкуството и виртуалната среда; за развиване на способности за свободно изразяване на идеи и позиции, изграждане на художествена култура и съвременни критерии за ориентиране в света на изкуството.

**От авторите**

# Съдържание

---

<i>Обръщение към учителите</i> .....	3
1. Особенности на обучението по изобразително изкуство в 10. клас .....	5
2. Представяне на учебния комплект по изобразително изкуство за 10. клас .....	7
3. Предимства на обучението с учебния комплект по изобразително изкуство за 10. клас .....	9
4. Оценяване на знанията и уменията на учениците (входящо и изходящо равнище) .....	11
5. Примерно годишно тематично разпределение на учебното съдържание по изобразително изкуство в 10. клас .....	12
6. Методически насоки и разработки на уроците .....	22
7. Учебна програма по изобразително изкуство за 10. клас (общообразователна подготовка).....	38
8. Отговори на тестовете в учебника .....	42



# 1. ОСОБЕНОСТИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО В 10. КЛАС

Обучението по *изобразително изкуство в 10. клас* има важна роля за обобщаване и систематизиране на знанията, уменията и способностите, които ученикът е придобил както в прогимназиалния етап на основната образователна степен, така също и в първия гимназиален етап на средното образование. Чрез обучението по изобразително изкуство в 10. клас се формира цялостен и задълбочен интерес към постиженията на националната и световната художествена култура.

Нов акцент в обучението в 10. клас се явяват знанията и дейностите, свързани с теорията и историята на изкуството, като се предава особено значение на връзката между изкуството и виртуалната среда.

Учебното съдържание по изобразително изкуство в 10. клас осигурява възможности за:

- овладяване на знания за функционирането на изкуството в контекста на модерната и съвременната култура;
- разширяване на знанията за връзката на изобразителното изкуство със съвременните средства за масова информация и комуникация;
- овладяване на знания за ролята на изобразителните средства в екранните изкуства;
- усъвършенстване на уменията за прилагане на дигитални технологии за възприемане на изкуството и дизайна, в творческата дейност на учениците и при разглеждане на теми, свързани с модерното и съвременното изкуство;
- развиване на умения за възприемане, оценяване и интерпретация на художествени произведения;
- усвояване на информация за световноизвестни художествени музеи и галерии и формиране на интереси към световното художествено наследство.

**Основна цел** на обучението по *изобразително изкуство в 10. клас* е изграждане на художествена култура и съвременни критерии за ориентиране в света на изкуството.

В учебното съдържание по изобразително изкуство в 10. клас е поставена ключовата компетентност *Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество*, чиито измерения в

първия гимназиален етап на средното образование имат важна роля за:

- развиване на въображението;
- стимулиране на естетическо чувство чрез артистично себеизразяване и участие в културния живот;
- изразяване на чувства и емоции в процеса на изобразителна дейност;
- постепенното осъзнаване на стойността на изкуството в живота на хората.

## **Области на компетентности – характеристика**

Учебното съдържание по *изобразително изкуство в 10. клас* е обособено в следните области на компетентност (ОК):

- *Изкуството и неговата история;*
- *Художествена дейност;*
- *Визуална култура и медии.*

Обучението по *областите на компетентност* е насочено към:

- овладяване на знания за модерни и съвременни форми на художествен израз; ролята на музеи и изложбени центрове в съвременния свят;
- разширяване на знанията от областта на техниките и технологиите в екранните изкуства и дизайна;
- разбиране на значението на цифровите технологии за проектиране и представяне на творчески идеи;
- разширяване на знанията за възможностите на новите медии за комуникация със съвременното изкуство;
- развиване на умения за проучване на европейски и световни художествени музеи и изложбени центрове чрез интернет;
- формиране на интереси и ценностни ориентации към националното и световното художествено наследство, съхранено в музеи и други обществени места.

## **Дейности за придобиване на ключови компетентности**

Обучението по *изобразително изкуство в 10. клас* не следва да се идентифицира само с конкретните теми в учебната програма. Образователните дейности в 10. клас имат подчертан интердисциплинарен характер и са насочени към придобиване на *ключови компетентности*, ориентирани към личностното развитие на ученика. В учебната програма са включени дейности и междупредметни връзки за придобиване на следните ключови компетентности (КК):

**КК-1.** Компетентности в областта на българския език

**КК-2.** Умения за общуване на чужди езици  
**КК-3.** Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологии

**КК-4.** Дигитална компетентност

**КК-5.** Умения за учене

**КК-6.** Социални и граждански компетентности

**КК-7.** Инициативност и предприемчивост

### Структура на учебното съдържание – особености

Учебното съдържание по *изобразително изкуство в 10. клас* е обособено по теми, съответстващи на областите на компетентност:

**Тема 1.** Живот и творчество на художника

**Тема 2.** Творци на модерното и съвременното изкуството

**Тема 3.** Световни музеи и галерии

**Тема 4.** Изобразителното изкуство и другите изкуства – екранни изкуства

**Тема 5.** Художествени форми на протест и различни медии

**Тема 6.** Технологии на дизайна

**Тема 7.** Виртуални музеи

Учебното съдържание е представено чрез *очаквани резултати и нови понятия* по основните теми.

### Разпределение на учебното време по видове уроци

В учебната програма е включено препоръчително разпределение на учебното време за задължителна подготовка на учениците по учебен план (18 часа), според което е предвидено:

Вид на урока	Съотношение в %	Брой часа
За нови знания	60%	10
За упражнения и практически дейности	22%	4
За преговор и обобщение	10%	3
За контрол и оценка (изходно равнище)	8%	1

Новите знания в 10. клас се усвояват на теоретично и на практическо ниво. В останалите часове за *упражнения и практически дейности* се изпълняват задачи, които осигуряват възможност за по-активна творческа изява при индивидуално и групово участие на учениците.

### Специфични методи и форми за оценяване

Оценката в обучението по изобразително изкуство е *комплексна*. Тя включва резултатите от теоретическата и практическата подготовка. Ком-

плексната оценка отразява участието на ученика в учебния процес по изобразително изкуство съобразно неговите предпочитания към теоретическата или практическата подготовка. Активността на ученика се поощрява.

### Съотношение при формиране на срочна оценка:

Текущи оценки (от устни, от писмени изпитвания, изпълнение на практически задачи)	60%
Оценки от тестове за текущ контрол	10%
Оценки от други участия (работа в час, работа по проекти – портфолио, колективни прояви и изложби, конкурси и др.)	30%

### Методически указания за прилагане на програмата

При организиране и провеждане на обучение по *изобразително изкуство в 10. клас* е необходимо да се имат предвид следните основни положения:

1) В обучението по изобразително изкуство се поставя във фокус **личностното развитие на ученика**, като се създават условия за стимулиране на творческия потенциал, за развиване на инициативност, креативност, толерантност, положителни нагласи за артистично себеизразяване и реализация. Затова в обучението по изобразително изкуство следва *да се осигури възможност ученикът* свободно да изразява мнения, отношения, да работи по свое предпочитание с изобразителни материали и пособия, да избира обекти и начини за тяхното изобразяване и др. Това не означава да се лиши учебната работа от необходимото педагогическо въздействие, а да се постигне баланс между подходи, методи и средства за развитие на личността на ученика.

2) Образователните дейности в обучението по изобразително изкуство не са свързани само с обучение по конкретни теми на учебното съдържание. Обучението има комплексен характер и е насочено към придобиване на ключови компетентности. Важно значение в обучението по изобразително изкуство имат *междупредметните връзки*. Така например при усвояването на нови знания по тема 3. *Световни музеи и галерии*, тема 6. *Технологии на дизайна*, тема 7. *Виртуални музеи* се използват познати компютърни програми от часовете по информатика и информационни технологии; в обучението по тема 2. *Творци на модерното и съвременното изкуството* се прилагат знания по български език и литература и чужди езици и т.н.

3) Учебната програма дава свобода при подбо-



ра на методи и средства за постигане на вътрешнопредметни връзки в очакваните резултати по основните теми. Например: в обучението по тема 3. *Световни музеи и галерии* се прилагат усвоени знания и умения от тема 2. *Творци на модерното и съвременното изкуство*, които учениците развиват и надграждат чрез тема 7. *Виртуални музеи* и т.н.

4) Засилените междупредметни връзки и нарастващото влияние на фактори на природната и социално-културната среда дават възможност в обучението по изобразително изкуство да се използват разнообразни организационни форми и методи като: работа по образователен проект, обучение извън училище (посещения на музеи, галерии и сбирки; организиране на изложба и др.). В съдържанието на темите в учебника по изобразително изкуство за 10. клас са включени общо 9 творчески проекта, изпълнението на които е предвидено да се осъществи както с традиционни, така също и с дигитални средства и технологии.

## 2. ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНИЯ КОМПЛЕКТ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО ЗА 10. КЛАС

Учебният комплект по изобразително изкуство за 10. клас включва: печатно издание, електронен вариант на учебника и книга за учителя.

### Учебник по изобразително изкуство за 10. клас

Учебникът е разработен в съответствие с изискванията за задължителна подготовка на ученици в 10. клас по учебния предмет *изобразително изкуство*. Съдържанието на учебника осигурява условия за овладяване на компетентностите, посочени в Държавния образователен стандарт за общообразователната подготовка и съответства на учебната програма за задължителна подготовка по изобразително изкуство за 10. клас (теми, компетентности като очаквани резултати от обучението по съответните теми, нови понятия).

### Електронен вариант на учебник по изобразително изкуство за 10. клас

Електронният вариант на учебника включва: допълнителни електронни разработки (видеоматериали, илюстрации с произведения на изобразителното изкуство и ученическо творчество, анимирани изображения, информационни материали и др.) по задачи от уроците в печатното издание на учебни-

ка. Електронният вариант предоставя нови възможности за обучение, различни от тези в печатното издание на учебника. Предназначението му е да:

- стимулира взаимодействие между учителя и учениците в учебния процес;
- подпомага използването на разнообразни методически решения и учене;
- осигурява възможност за самооценяване на постиженията на учениците.

### Книга на учителя по изобразително изкуство за 10. клас

Книгата за учителя съдържа *методически насоки* за провеждане на обучение по всички уроци в печатното издание на учебника и използването на електронния вариант на учебника; представя особености на учебната програма по изобразително изкуство за 10. клас; предлага в помощ на учителите *годишно тематично разпределение* на учебното съдържание по теми на уроците за нови знания, упражнения и практическа дейност във връзка с основните теми и новите понятия в учебната програма, възможности за междупредметни връзки, компетентности и дейности с междупредметен характер; предлага педагогическа технология за провеждане на обучението с включени методи и форми на оценяване по урочни единици.

### ОСОБЕНОСТИ НА УЧЕБНИКА В ПОМОЩ НА УЧЕНИКА

В учебника е включен апарат за ориентиране на ученика при използване на учебника „Кое къде е?“ – *пътеводител и система от визуални знаци* (с. 4 – 5). Апаратът е съобразен с възрастовите особености на учениците в 10. клас.

Системата от визуални знаци за ориентиране в учебника съдържа:

1) цифрови означения – глобалните теми са обозначени с цифра, съответстваща на последователността на глобалните теми в учебната програма (с. 9, 17, 27, 33, 41, 47, 55);

2) цветови означения – наименованията на уроците по всяка глобална тема са изписани в цветна лента в горната част на страницата на учебника, съответстваща на възприетия цвят за обозначаване на всяка глобална тема.

3) наименования на рубрики: „*Вашето мнение за...*“; „*Приложи наученото*“; „*Творческа задача*“; „*Още за...*“, в които са включени информационни текстове и различни видове задачи за: наблюдение, словесно описание и практическа дейност; описания и сравнения на обекти, възприемане на произведения на изобразителното изкуство и ученическо творчество, проекти и творчески задачи.

Съдържанието в учебника следва логика за усвояване на новите знания за функциониране на изобразителното изкуство в контекста на епохата и културата, в които те се развиват; обосновава връзката на изобразителното изкуство с други изкуства и социални структури; разширява знанията в областта на модерното и съвременно изкуство и дизайна; развива умения за възприемане и интерпретация на художествени произведения; формира интереси и ценностна ориентация към националното и световното художествено наследство, съхранено в музеи, галерии и културни центрове.

Образователното съдържание на всеки урок е представено в определена последователност (логика за усвояване на знания и умения, отнасяща се до художествено възприемане и изобразителна дейност). Последователността на действията в обучението по учебника включва:

(1) изясняване на ново знание на теоретична и на практическа основа;

(2) развиване на усвоените знания в сходна или в различна ситуация чрез задачи за наблюдение, описание и практическа дейност;

(3) изпълнение на визуален тест за проверка и контрол на знанията и уменията.

Балансът между текстовия и илюстративния материал в учебника преди всичко е съобразен с възрастовите особености на учениците в 10. клас. Текстовете в учебника са структурирани съобразно очакваните резултати от програмата. Използван е разнообразен илюстративен материал (снимки, репродукции, схеми) за изясняване на нови понятия или начини за създаване на изображения. В учебника са поместени: снимки на различни културни обекти – художествени музеи, галерии, изложбени зали и експозиции; ученически произведения, репродукции с творби на чуждестранни и български художници.

В учебника е включен апарат за организиране на усвояването на новите знания чрез различни по вид и степен на трудност задачи за: наблюдение, словесно описание, изобразителна дейност, визуални тестове за проверка на усвоените знания и умения, творчески проекти за прилагане на усвоени знания в нов контекст.

Учебникът предлага различни възможности за прилагане на различни стилове на учене чрез разнообразни, балансирани учебни дейности и задачи. Съобразена е ролята на емоциите, чувствата, въображението, паметта, мисленето при възприемане и интерпретиране на художествени творби и културни обекти; изпълнение на задачи за изобразителна дейност с разнообразни изобразителни материали, техники и технологии. Учебникът дава възможност за индивидуални предпочитания

на учениците към начините за усвояване на нови знания, упражнения и практическа дейност. От друга страна, учебните задачи предоставят възможност за прилагане на разнообразни подходи и методи на преподаване, които да съответстват на интересите и предпочитанията на учениците.

### **Електронен вариант на учебника по изобразително изкуство за 10. клас**

Целта на това издание е да предложи по-разнообразни възможности и учебни материали за подготовка и провеждане на уроците за обучение по изобразително изкуство и чрез него да превърне индивидуалната и груповата работа с учениците в час в предпочитано, интересно и успешно занимание. Използването на електронните продукти осигурява както условия за прилагане на разнообразни интерактивни техники в учебния процес, така и повече реално време за ефективна практическа работа с учениците.

Електронният вариант на учебника за 10. клас е ценен помощник на учителя *в онагледяването, обогатяването и осъвременяването* на учебния материал, включен в печатното издание на учебника; в преподаването на учебното съдържание.

Електронното издание:

- стимулира образните представи и възприятия на различни илюстрации, снимки, графични изображения, които подпомагат и стимулират учениците да осмислят учебното съдържание;
- подпомага учителите да адаптират учебното съдържание към потребностите на учениците, към различни условия за обучение, както и към собствените си методически идеи;
- допринася за усвояване и затвърдяване на нови понятия и умения, при овладяването на които учениците срещат трудности;
- предлага възможности за *осъществяване* на вътрешнопредметни и междупредметни връзки и взаимодействия.

Електронният вариант на учебника по изобразително изкуство за 10. клас включва задачи по всички уроци за: нови знания, упражнения и практическа дейност, диагностика от печатното издание на учебника, достъпни като електронен продукт.

Към темите от учебното съдържание са предложени допълнителни електронни разработки, които включват:

- *видеоматериали и произведения на изобразителното изкуство*, с помощта на които се реализират по-пълноценно конкретни уроци;
- *мултимедийни разработки* с различни видове интерактивни упражнения, задачи, тестове,



- които допринасят за по-лесното и по-успешното възприемане на учебното съдържание от учениците;
- *визуални материали*, съдържащи галерии със снимки и художествени творби, и *разнообразни илюстрации* за онагледяване на текстове от учебника;
- *анимирани алгоритми*, представящи по достъпен начин етапи в изграждане на различни образи, начини за работа с изобразителни материали и пособия и др.;
- *занимателни материали*, представящи по запомнящ се начин конкретни понятия от учебната програма.

### 3. ПРЕДИМСТВА НА ОБУЧЕНИЕТО С УЧЕБНИЯ КОМПЛЕКТ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО ЗА 10. КЛАС

Учебният комплект по *изобразително изкуство за 10. клас* (печатно издание на учебника с електронен вариант и книга на учителя) осигурява преди всичко възможности за прилагане на нов подход (компетентностен подход) за личностно развитие на ученика във връзка с постигането на *по-висока степен на свързаност между индивидуалните способности и социалните цели на личността*.

Учебният комплект осигурява възможности за придобиване на *ключови компетентности* като комплекс от умения, знания, способности и нагласи, желание и мотивация за учене на учениците в съответствие с държавния образователен стандарт и учебната програма по *изобразително изкуство за 10. клас*.

Учебният комплект по изобразително изкуство предлага методически подходи и образователни модели и технология, които осигуряват възможност за усвояване по достъпен начин на знания за модерни и съвременни форми на художествената култура и дигиталните технологии във визуалните изкуства.

В учебния комплект по *изобразително изкуство за 10. клас* са залегнали следните принципи, подходи и методически идеи:

- **Съобразяване с възрастовите особености на учениците**

Равнището на трудност на съдържанието на темите в учебника, най-вече при изясняването на

нови понятия е съобразено с учебната програма и с възрастовите особености на учениците от 10. клас. Усвояването на нови знания по съдържанието на учебника е предвидено да се осъществява на сетивно-аналитична и практическа основа, за разлика от прогимназиалния етап на основната образователна степен, където новите знания се развиват на сетивно-емоционална и практическа основа. Равнището на трудност е диференцирано чрез учебни задачи на две равнища (за задължителен образователен минимум и надграждащо равнище).

- **Последователност и приемственост в учебното съдържание чрез подходяща актуализация на вече придобити знания и умения и чрез ясно подчертани връзки между сродни теми и понятия**

В учебника е спазен принципът за последователност и приемственост в усвояването на учебното съдържание чрез подходяща актуализация на вече придобити знания и умения. Последователността и приемствеността на учебното съдържание в 10. клас в учебника са неделима част от общата система на обучението по изобразително изкуство от началния етап на основната образователна степен до края на първия гимназиален етап на средното образование. Знанията и уменията се надграждат и актуализират над усвоеното учебно съдържание за прогимназиалния етап на основното образование и на предходните класове в първия гимназиален етап.

В учебника ясно са изразени връзките между сродни теми и понятия на равнище очаквани резултати и на ниво глобални теми в учебната програма за общообразователна подготовка в 10. клас.

- **Системност и яснота при въвеждане на понятия**

В уроците за нови знания в учебника са включени 15 нови понятия по учебната програма по изобразително изкуство за 10. клас: *творчески път, творчески процес, индивидуален стил, музей за модерно изкуство, музей за съвременно изкуство, бутафория, филмов декор, макет, сториборд, художествен манифест, изкуство на протеста, добавена реалност, 3D принт, виртуален музей, виртуална експозиция*. Предвидено е усвояването на новите понятия в учебника да се осъществява на две равнища във връзка с очакваните резултати:

1) по областите на компетентност (ОК) на държавния образователен стандарт – например: по ОК „Изкуство и неговата история“ – се усвояват

понятията: *творчески път, творчески процес, индивидуален стил, музей за модерно изкуство, музей за съвременно изкуство, художествен манифест, изкуство на протеста*; по ОК „Художествена дейност“ се формират нови знания чрез понятията: *бутафория, филмов декор, макет, сториборд, добавена реалност, 3D принт*; понятията *виртуален музей, виртуална експозиция* се изучават във връзка с ОК „Визуална култура и медии“;

2) по глобалните теми в учебната програма. Пример за усвояване на нови знания (понятия) чрез вътрешнопредметна интеграция между различни глобални теми е изясняването на понятията *виртуален музей, виртуална експозиция* по глобална тема 7. *Виртуални музеи*, които се изясняват във връзка с понятията *музей за модерно изкуство, музей за съвременно изкуство* в глобална тема 3. *Световни музеи и галерии* и т.н.

Предвидени са възможности за надграждане на знанията и уменията от обучението по изобразително изкуство в 10. клас, придобити в предходните класове (5., 6. и 7. клас) в прогимназиалния етап на основната образователна степен и в 8. и 9. клас на първи гимназиален етап на средното образование.

- **Плавен преход и приемственост при въвеждането на новите знания и при развиването на умения**

В съответствие с изискванията в учебната програма по изобразително за 10. клас усвояването на нови знания в учебника е предвидено да се осъществява на сетивно-аналитична основа чрез различни задачи. В учебника е включена система за плавно и постепенно усвояване на нови знания, която води до постигане на очакваните резултати по основните теми. Системата в учебника предвижда провеждане на обучение по глобалните теми при спазване на последователността им в учебната програма. Съобразена е и свободата, която предоставя учебната програма при подбора на методите и средствата за постигане на очакваните резултати.

- **Балансираност на информацията, предвидена за нови знания, за упражнения, за преговор и обобщения в съответствие с препоръчителното процентно разпределение в учебната програма**

В учебника са включени различни видове уроци, които са съобразни с препоръчителното разпределение на задължителните учебни часове в учебната програма за 10. клас: 10 часа за нови знания (НЗН) – 60%, 4 часа за упражнения и практически дейности (УПД) – 22%, 3 часа за преговор

и обобщение (ПО) – 10%, и 1 час за контрол и оценка за изходното равнище (КО) – 8%. В учебника е спазено препоръчителното процентно съотношение по брой часа за различните видове уроци.

- **Условия за формиране на ключовите компетентности, конкретизирани в учебната програма, и възможности за практическото им прилагане**

Очакваните резултати по уроците в учебника водят до развиване на ключови компетентности (КК) и практическото им прилагане в нов контекст. В учебника са включени общо 36 задачи/дейности за междупредметни връзки за развиване на ключови компетентности. От всичките 9 *ключови компетентности* (КК) в учебната програма с най-големи възможности за стимулиране на въображението, за изразяване на емоции в процеса на изобразителната дейност има ключовата компетентност *Културна компетентност и изразяване чрез творчество*. В съдържанието на учебника тя има приоритетно значение за изграждане на художествена и естетическа култура на учениците.

- **Условия за насърчаване и улесняване на самостоятелното търсене на информация от различни източници**

В учебника се предлагат задачи за насърчаване на самостоятелното проучване на информация – например: задачи за търсене и коментиране на информация от интернет за световни музеи и галерии, автори на модерното и съвременното изкуство, технологии в дизайна и др. в информационни страници за изкуство, сайтове на музеи и галерии и др.

- **Възможности за самостоятелно учене, критическо мислене и творчески дейности**

В съдържанието на учебника съществено значение имат уроците за практически дейности и развиване на творческите способности и въображение на учениците, които формират умения за себеизразяване чрез познания на сетивно-аналитична и на практическа основа за изразни средства, дигитални изображения и др. Включени са въпроси и задачи за: естетическа оценка на творби от различни направления и течения на модерното и съвременното изкуство, нови технологии в дизайна, връзка на изобразителното изкуство с други изкуства – екранни изкуства, коментиране на ролята на музеи и изложбени центрове в съвременния свят, дискутиране на различни публични позиции за изкуството и развиване на критично мислене.



- **Възможности за осъществяване на вътрешнопредметни и междупредметни връзки**

Учебникът осигурява условия за реализиране на вътрешнопредметни и междупредметни връзки. Това е осъществено на три равнища:

1) между уроци по всяка от глобалните теми. Например: в обучението по глобална тема 2. *Творци на модерното и съвременното изкуство* (с. 18 – 25) се осъществяват вътрешнопредметни връзки между уроците: *Творци на модерното изкуство*, *Творци на съвременното изкуство*, *Творби на модерни и съвременни художници*, *Мисли на художници за модерното и съвременното изкуство* и т.н.;

2) между уроци от различни глобални теми. Например: обучението по глобална тема 7. *Виртуални музеи* (с. 55 – 60) се осъществява във връзка с новите знания от уроците по глобална тема 4. *Световни музеи и галерии* (с. 28 – 31) и др.;

3) между уроци по различни учебни предмети. Например: в обучението по глобална тема 6. *Технологии в дизайна* (с. 47 – 54) и по глобална тема 7. *Виртуални музеи* се осъществява във връзка с учебния предмет *информационни технологии*, където учениците прилагат усвоени знания за компютърна система, услуги и приложения в интернет; в обучението по глобална тема 2. *Творци на модерното и съвременното изкуство* се осъществява във връзка с обучението по *български език и литература* и т.н.

- **Възможности за самооценяване на постиженията на учениците**

При изпълнението на различните видове задачи към уроците по всяка глобална тема е предоставена възможност за самооценка на собствените постижения на ученика чрез въпроси и задачи. Отговорите на ученика по зададени въпроси от учителя по всяка от глобалните теми в учебника – устно, писмено или под форма на тест, представява начин за самооценяване.

В учебника са включени и 7 *комбинирани визуални теста* с въпроси за преговор и обобщение, задача за анализ и задача за практическа дейност по всяка от глобалните теми в структурата на учебника. *Тестовете* се решават самостоятелно от учениците. В процеса на обучение те бързо дават обратна връзка за равнището на усвоени знания и умения по съответната глобална тема.

Учебникът съдържа и 2 *визуални теста за установяване на входно и изходно равнище* на знания и умения. В тях учениците изпълняват задачи за сравнения на художествени творби, определят съдържание на понятия, откриват техники и технологии в различни видове изкуства, сравняват писмено художествени творби от различни епохи, изпълняват практическа задача.

## 4. ОЦЕНЯВАНЕ НА ЗНАНИЯТА И УМЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ (ВХОДЯЩО И ИЗХОДЯЩО РАВНИЩЕ)

Резултатите от обучението по изобразително изкуство могат да бъдат проверявани и оценявани чрез традиционни и съвременни методи и форми: индивидуални и общи корекции, обсъждане на пропуските и постигнатото от учебната дейност, контролни задачи и тестови задачи. Оценяването в обучението по изобразително изкуство има *дидактически и естетически показатели*. Оценката е комплексна с приоритет към естетическите показатели. Основен принцип при нейното формиране е развитието на изобразителните способности. При всички случаи оценяването следва да е в полза на ученика и неговата изобразителна и творческа дейност. То отразява желанието и интереса на ученика за участие в часовете по изобразително изкуство и стремежа му да развива собствените си изобразителни способности, творческото си мислене и въображение.

### Входяща диагностика

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Верен отговор	а	г	а	в	б	г	а	г	отворен отговор	практическа задача
Брой точки	3	3	2	3	2	2	3	3	4	5

### Изходяща диагностика

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Верен отговор	б	б	в	б	а	г	б	б	отворен отговор	практическа задача
Брой точки	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2

### Максимален брой точки: 30.

От 5 до 10 точки – незадоволително

От 11 до 20 точки – задоволително

От 21 до 30 точки – отлично

## 5. ПРИМЕРНО ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО СЪДЪРЖАНИЕ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО В 10. КЛАС

Вариант I: 18 седмици x 1 час – първи или втори учебен срок

Вариант II: 18 седмици x 1 час през седмицата = 9 часа за първи или втори учебен срок

№ по ред	Учебна седмица по ред	Тема на урочната единица	Вид на урочната единица	Очаквани резултати
1	2	3	4	5
1	1	<b>Какво знам и мога в началото на 10. клас?</b>	Преговор и обобщение  <i>Входяща диагностика</i>	<b>Притежава</b> знания и умения по очакваните резултати от обучението по изобразително изкуство в началото на 10. клас за: връзка между изкуство и религия, сценични изкуства и сценографски проект, карикатура и шарж, технологии в декоративно-приложните изкуства, художествени музеи и галерии в България, професията на художника, технологии за разглеждане на художествени творби.
2	3	<b>Живот и творчество на художника</b> Тема 1. Живот и творчество на художника	Нови знания	<b>Обяснява</b> връзката между биографията и творчеството на художник от дадена епоха. <b>Различава</b> творчески етапи и особености на творческия процес на художника. <b>Практически задачи:</b> 1. Проучване на периодите в творчеството на художник от модерното изкуство. 2. Писмен коментар за анализиране на стиловите особености и изразните средства в творческия път на представител на модерното изкуство. <b>Понятия:</b> творчески път; творчески процес <b>КК-1а, б, е; КК-4а, б; КК-8</b>
3	5	<b>Творчески процес</b> Тема 1. Живот и творчество на художника	Упражнения и практически дейности	<b>Коментира</b> творби от творчеството на художника, като изразява собствено отношение. <b>Творчески задачи:</b> 1. Проучване на биографични данни, отнасящи се към творческия път на Караваджо и творческия процес на Ван Гог. 2. Създаване на композиция в две различни цветове гами. Дискусия. 3. Обсъждане на ролята на подготовителните етапи в творческия процес. Създаване на скици и ескизи по сюжета на фигурална композиция. <b>КК-1е; КК-5а; КК-6а; КК-8</b>
4	7	<b>Творци на модерното изкуство</b> Тема 2. Творци на модерното и съвременното изкуство	Нови знания	<b>Познава</b> значими представители в модерното и съвременното изкуство. <b>Обяснява</b> характерните особености на индивидуалния стил на модерни и съвременни художници. <b>Понятие:</b> индивидуален стил на художника <b>Практически задачи:</b> 1. Анализ на творби от направление в изкуството, което поставя началото на модерното изкуство. 2. Дискутиране на особености на творческия метод на художници импресионисти и на художници абстракционисти. 3. Коментирание на индивидуалния стил на художник от направление по избор в модерното изкуство. 4. Създаване на художествен проект с писмен коментар и собствена интерпретация с рисунки по творби на художник от модерното изкуство. <b>КК-1; КК-2; КК-4а, в; КК-5; КК-8</b>



УТВЪРДИЛ:

Директор: .....  
(Име, фамилия, подпис)

Методи	Забележки и коментари
6	7
Визуален тест за отчитане на входното равнище за 9. клас. Практическа задача – дружески шарж на съученик. Писмен сравнителен анализ на творби.	
Беседа за начините за проучване на творчеството на различни художници. Комплексен подход при създаването на писмен анализ или презентация.	
Беседа за писане на анализ на творби. Коментар за индивидуалния стил и етапи за създаване на произведения като творчески процес. Указания за изпълнение на изобразителните задачи. Визуален тест за самооценяване № 1.	
Беседа за възникване и развитие на течения и направления в модерното изкуство. Дискусия при усвояване на понятието „индивидуален стил“. Коментар за творчеството на видни представители на модерното изкуство. Насоки за изпълнение на задачи за проучване и изобразителна дейност – художествена интерпретация с рисунка по творба на модерното изкуство.	

1	2	3	4	5
5	9	<b>Творци на съвременното изкуство</b> Тема 2. Творци на модерното и съвременното изкуство	Нови знания	<b>Познава</b> значими представители на модерното и съвременното изкуството. <b>Различава</b> творби от различни модерни и съвременни художници. <b>Практически задачи:</b> 1. Писмен коментар на характерни стилови особености на направления в съвременното изкуство. 2. Сравнителен анализ на индивидуалния стил на модерни и съвременни художници по избор. 3. Артистична интерпретация с рисунка или колаж по впечатления от творба на художник от съвременното изкуство. 4. Създаване на дигитален проект с художествени интерпретации и коментари. <b>КК-1; КК-2; КК-4а, в; КК-5; КК-8</b>
6	11	<b>Творби на модерни и съвременни художници</b>	Преговор и обобщение	<b>Коментира</b> известни творби на модерното и съвременното изкуство. <b>Практически задачи:</b> 1. Сравнения на изразни средства в творби на художници от модерното изкуство. 2. Коментиране на характерни особености в индивидуалния стил на художници от модерното и съвременното изкуство. 3. Проучване на творби от съвременни български художници концептуалисти. <b>Творческа задача:</b> 1. Създаване на дигитална творба чрез характерен за модерното или за съвременното изкуство творчески подход. <b>КК-1а, д; КК-8</b>
6	11	<b>Мисли на художници за модерното и за съвременното изкуство</b> Тема 2. Творци на модерното и съвременното изкуство		<b>Обяснява</b> характерните особености на индивидуалния стил на модерни и съвременни художници. <b>Творческа задача:</b> 1. Разработване на дигитален проект с писмени коментари и артистична интерпретация по творба на художник от модерното или съвременното изкуство. <b>КК-1; КК-4; КК-6, в; КК-8</b>
7	13	<b>Световни музеи и галерии</b> Тема 3. Световни музеи и галерии	Нови знания	<b>Познава</b> световни художествени музеи. <b>Обяснява</b> основни особености на художествени музеи и техните експозиции. <b>Понятия:</b> музей на модерното изкуство, музей на съвременното изкуство <b>Творческа задача:</b> Създаване на плакат за тематична изложба с творби от известен музей. <b>КК-1; КК-2б; КК-6а; КК-5; КК-8</b>
8	15	<b>Световни музеи и галерии</b> Тема 3. Световни музеи и галерии	Нови знания	<b>Коментира</b> особености на музейни сбирки и колекции. <b>Творческа задача:</b> Разработване на плакат за представяне на творби от сбирка или колекция по собствен избор. <b>КК-1; КК-2б; КК-6а; КК-5; КК-8</b>
9	17	<b>Художественият процес в киното</b> Тема 4. Изобразителното изкуство и другите изкуства – екранни изкуства	Нови знания	<b>Обяснява</b> връзката на изобразителното изкуство с киното, като дава примери. <b>Дискутира</b> ролята на изобразителното изкуство в киното. <b>Различава</b> различните художествени процеси в киното. <b>Понятия:</b> бутафория, филмов декор, макет, сториборд <b>Практическа задача:</b> Разработване на бутафорен предмет, декор, макет или сториборд с цел използване в киното. <b>КК-1е; КК-2а, в; КК-4; КК-6а, б; КК-8</b>

6	7
<p>Беседа за поява и развитие на течения и направления в съвременното изкуство.            Коментар за творчеството на видни представители на съвременното изкуство – творчески методи и изразни средства в индивидуалния стил на художници.            Насоки за изпълнение на задачи за проучване и изобразителна дейност.            Обсъждане на резултати.</p>	
<p>Сравнителен анализ на изразни средства в творби на модерното и съвременното изкуство.            Дискусия за ролята на творческия метод и индивидуалния стил в творби на видни представители на модерното и съвременното изкуство.            Насоки за изпълнение на творческа задача.            Обсъждане на резултати.            Визуален тест за самооценяване № 2.</p>	
<p>Проучване в библиотека и в интернет на документална литература с мисли на художници от модерното и съвременното изкуство.            Коментирание на възгледи за изкуството на различни художници на модерното и съвременното изкуство.            Разработване на дигитален проект с коментари и артистична интерпретация с рисунка.</p>	
<p>Беседа за известни световни музеи и галерии.            Коментирание на световни музеи на модерното и съвременното изкуство. Дискусия за популяризирането на художествени творби от експозиции, сбирки и колекции.            Насоки за изпълнение на творческа задача.            Обсъждане на резултати.</p>	
<p>Беседа за художествени музеи, сбирки и изложби.            Запознаване с професията на куратора.            Коментирание на особености на експозиции, сбирки и колекции.            Насоки за изпълнение на творческа задача. Обсъждане на резултати.            Визуален тест за самооценяване № 3.</p>	
<p>Беседа за връзките между изобразителното изкуство и киното в исторически план.            Дискусия за ролята на изобразителното изкуство в киното.            Изпълнение на творческа задача.            Поставяне на задача за проучване и придобиване на допълнителни знания.</p>	



1	2	3	4	5
10	19	<b>Образи, костюми и декори в игралните филми</b> Тема 4. Изобразителното изкуство и другите изкуства – екранни изкуства	Упражнения и практически дейности	<b>Илюстрира и интерпретира</b> герои, облекло и/или обстановка по гледан филм. <b>Коментира и прилага</b> различните художествени похвати, използвани в киното. <b>Различава и разбира</b> работата на различните художествените професии в киното. <b>Практическа задача:</b> Създаване на рекламен клип за филм (трейлър). <b>КК-1е; КК-2а, в; КК-4; КК-6а, б; КК-8</b>

**ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 18 седмици x 1 час през седмица = 9 часа**

11	21	<b>Изобразително изкуство и кино</b> Тема 4. Изобразителното изкуство и другите изкуства – екранни изкуства	Преговор и обобщение	<b>Илюстрира и интерпретира</b> герои, облекло и/или обстановка по гледан филм. <b>Коментира и прилага</b> различните художествени похвати, използвани в киното. <b>Практически задачи:</b> 1. Коментиране на образи, костюми и декори в игралните филми. 2. Разработване на проекти за костюм, декор, типаж на филмов герой по избор. <b>КК-1е; КК-2а, в; КК-4; КК-6а, б; КК-8</b>
12	23	<b>Художествени форми на протест и различни медии</b> Тема 5. Протестно изкуство	Нови знания	<b>Познава</b> особеностите на протестното изкуство и неговата социална и културна функция. <b>Разграничава</b> различни форми на протестно изкуство. <b>Понятия:</b> художествен манифест, протестно изкуство <b>Практически задачи:</b> 1. Писмен коментар за появата на творби на авангардното изкуство и връзката му с протестни форми на изкуство. 2. Анализ на творби като форма на художествен протест. 3. Коментиране на изразни средства в творби на протестно изкуство. 4. Създаване на проект в подкрепа на актуална тема от съвремението. <b>КК-1; КК-2; КК-5; КК-8в; КК-9б</b>
13	25	<b>Форми на протестно изкуство</b> Тема 5. Протестно изкуство	Упражнения и практически дейности	<b>Коментира</b> различни форми на протест и изразява позиция. <b>Творчески задачи:</b> 1. Създаване на интерактивен проект с мобилни устройства като форма на протест. 2. Проектиране на плакат, графити, дигитален знак като визуално средство за протест. <b>КК-1а, б; КК-2б; КК-5; КК-8; КК-9б</b>
14	27	<b>Дизайн и технологии</b> Тема 6. Технология в дизайна	Нови знания	<b>Познава</b> най-общо нови технологии в дизайна. <b>Дискутира</b> особеностите на новите технологии в дизайна. Разбира спецификите и приложението на дигитално проектиране с нови технологии. <b>Понятия:</b> добавена реалност, 3D принтер <b>Практически задачи:</b> Проучване на нови технологии за създаване на дизайнерски решения. <b>КК-4; КК-5; КК-6; КК-8; КК-9</b>
14	27	<b>3D технологии</b> Тема 6. Технология в дизайна	Нови знания	<b>Оценява</b> значението на новите технологии в съвременния дизайн. <b>Практически задачи:</b> 1. Проучване на области, в които се прилагат новите технологии. 2. Разработване на презентация за създаването на 3D моделирани продукти в архитектурата и медицината. 3. Проучване на изображения като елементи на добавена реалност. <b>КК-4а; КК-6б; КК-7а, б; КК-8; КК-9а</b>

6	7
<p>Дискусия за образите, костюмите и декорите в игралните филми чрез сравнение между дадена картина и сцена във филм.  Беседа за професиите в киноиндустрията и различните художествени похвати, които използват.  Насоки за изпълнение на творчески проект. Поставяне на практическа задача за изпълнение на проекта.  Визуален тест за самооценяване № 4.</p>	

<p>Коментирание на образи, костюми и декори в игрални филми.  Дискусия за връзките между изобразителното изкуство и киното.  Насоки за изпълнение на практически задачи.  Обсъждане на резултатите.</p>	
<p>Беседа за появата и развитието на авангардното изкуство.  Дискусия за особеностите на протестното изкуство.  Практическа дейност.  Обсъждане на резултатите.</p>	
<p>Подготовка за реализиране на интерактивен проект.  Насоки за изпълнение на етапите в проекта.  Обсъждане на резултатите от проекта и творческите задачи.  Коментар за възможностите за публикуване и начините на взаимодействие на проектната изява.  Визуален тест за самооценяване № 5.</p>	
<p>Беседа за приложението на нови технологии в дизайна.  Коментар за създаването на дизайнерски продукти с класическите и новите технологии.  Насоки за изпълнение на практическите задачи.</p>	
<p>Дискусия за областите, в които се прилагат новите технологии.  Изпълнение на творческа задача – презентация.</p>	

1	2	3	4	5
15	29	<b>Виртуално и реално-образователен проект</b> Тема 6. Технология в дизайна	Упражнения и практически дейности	<b>Оценява</b> значението на новите технологии в съвременния дизайн. <b>Практически задачи:</b> 1. Разработване на образи, предмети, аксесоари в идейни скици с живописни или пластични материали. Прилагане на цифрови технологии в идейния проект. 2. Проучване и прилагане на електронни устройства за създаване на добавена реалност за рекламна кампания или за навигация в музей. <b>КК-4а; КК-6б; КК-7б; КК-8; КК-9а</b>
16	31	<b>Виртуални музеи</b> Тема 7. Виртуални музеи	Нови знания	<b>Познава</b> възможностите на интернет за виртуално разглеждане и изучаване на музейна информация. <b>Подбира и класифицира</b> по тематични признаци експонати на произведения от виртуални музеи. <b>Понятия:</b> виртуален музей, виртуална експозиция <b>Практически задачи:</b> 1. Посещение на виртуален музей или галерия по избор. 2. Разглеждане на виртуални експозиции с творби на художници от различни епохи. 3. Писмен коментар на детайли от избрани творби. 4. Създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи. <b>КК-1д, е; КК-2б; КК-5; КК-6а; КК-8</b>
17	33	<b>Виртуални експозиции и изложби</b> Тема 7. Виртуални музеи	Преговор и обобщение	<b>Коментира</b> експозиции на виртуални музеи. <b>Творчески задачи:</b> 1. Писмен коментар на тематични и художествени принципи, по които са подбрани творбите в разглежданите примери. 2. Разглеждане на проект „Изкуство“ по името на художник, творба, музей. Избор на художествени творби и създаване на своя виртуална изложба. 3. Разработване на електронен каталог. Споделяне на каталога в социални мрежи. <b>КК-1; КК-2б; КК-4б, в; КК-8</b>
18	35	<b>Какво научих в края на 10. клас?</b>	Контрол и оценка  <i>Изходяща диагностика</i>	Притежава знания и умения по очакваните резултати от обучението по изобразително изкуство в края на 10. клас за: – живота и творчеството на художника; – представители на модерното и съвременното изкуството; – световни музеи и галерии; – изобразителното изкуство и екранните изкуства; – художествени форми на протест и различни медии; – технологии на дизайна; – виртуални музеи. <b>Творческа задача:</b> Интерпретация по творба на художник, представител на модерното или съвременното изкуство. <b>КК-1е; КК-2а, в; КК-5; КК-6а, б; КК-8</b>



6	7
<p>Поставяне на практически задачи за отделните групи на проекта.  Насоки за изпълнение на изобразителните задачи в проекта.  Проучване на възможностите за използване на добавена реалност.  Дискусия за представяне на идейния проект.  Визуален тест за самооценяване № 6.</p>	
<p>Беседа за виртуални музеи и галерии. Сравнителен анализ на отличителни черти на виртуални художествени музеи и физическите им двойници. Коментар на виртуални музеи, експозиции и сбирки у нас.  Насоки за изпълнение на практическа задача.</p>	
<p>Разглеждане в интернет на виртуални изложби, експозиции и отделни творби.  Запознаване с проект „Виртуална изложба“. Създаване на своя виртуална изложба с творби от електронните архиви на световни виртуални музеи.  Насоки за изпълнение на творчески задачи.  Визуален тест за самооценяване № 7.</p>	
<p>1. Насоки за изпълнение на визуален тест за установяване на изходното равнище на знания и умения в края на 10. клас.  2. Представяне на план за работа за писмен анализ на творби и сравнения по отношение на: епоха, стил; вид и жанр изкуство; изразни средства, техника и технологии; изразено отношение за въздействието на творбите.  3. Оценка чрез резултата от изпълнение на визуален тест и практическата дейност за отчитане на изходното равнище от обучението в 10. клас.</p>	

РАЗРАБОТИЛ:

Учител: .....  
(Име, фамилия, погис)

## ОБЯСНИТЕЛНИ 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 годишното тематично разпределение в съответствие с учебната програма по изобразително изкуство за 10. клас са предвидени общо 18 часа за задължителна подготовка. Примерното разпределение и съотношение на задължителните часове по вида на урочните единици е следното: за нови знания – 10 часа (60%), за упражнения и практически дейности – 4 часа (22%), за преговор и обобщение – 3 часа (10%), за контрол и оценка – 1 часа (8%).

4. В колона 1 се записва с цифра номерът на урочната единица.

5. В колона 2 се записва с цифра учебната седмица, като се отчитат броят на учебните седмици по учебния план и графикът на учебното време по заповед на министъра.

6. 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. Тя може да не е същата като темата на урока в учебника. Урочните единици в годишното разпределение са с времетраене по 1 учебен час.

7. В колона 4 се посочва видът на урочната единица съобразно препоръчителното разпределение на задължителните часове за годината в учебната програма.

8. В колона 5 се описват компетентностите като очаквани резултати от обучението в рамките на конкретната урочна единица. В тази колона се посочват предвидените по раздел 5 на учебната програма „Дейности за придобиване на ключови компетентности и междупредметни връзки“. В годишното тематично разпределение са използвани следните съкращения за ключовите компетентности (КК), дейностите и междупредметните връзки (а, б, в, г, д, е, ж) по учебната програма по изобразително изкуство за 10. клас:

### КК-1 Компетентности в областта на българския език

- а) умения за изказване в дискусия;
- б) спазване на езиковите норми при изложения;
- в) умения за формулиране на теза, за привеждане на аргументи;
- г) способности за обобщаване на разсъждения за понятия: историческо развитие, културно-историческо наследство, философски идеи;
- д) умения за писмено общуване и общуване на роден език;
- е) описване на обекти, произведения на изобразителното изкуство и визуални елементи за социална комуникация.

### КК-2 Умения за общуване на чужди езици

- а) разбиране на културното многообразие чрез общуване на чужди езици;
- б) обогатяване на знанията за изобразителното изкуство и художествената култура в други страни;
- в) прилагане на знания за общуване и подбор на информация за произведения в изкуството.

### КК-3 Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите

- а) прилагане на знания за понятия с общ характер: система и подсистема, процеси, явления, устройство, модул, технология.

### КК-4 Дигитална компетентност

- а) интерактивна употреба на информационно-комуникативни технически средства за възприемане на художествени произведения, сбирки, виртуални посещения на галерии;
- б) употреба на информационни и технически средства за презентиране на произведения на съвременно изкуство.

### КК-5 Умения за учене

- а) развиване на познания за художествени творби и творчески дейности;
- б) участие в екипна работа по дейности.

### КК-6 Социални и граждански компетентности

- а) изразяване на междуличностни и межкултурни умения за общуване чрез произведения на изкуството (картини, филми, видеоклипове);

б) създаване и участие в колективни творчески проекти във виртуални диалогични пространства за изкуство;

в) изразяване на лична позиция при създаване на творчески проект в обществена среда.

#### **КК-7 Инициативност и предприемчивост**

а) развиване на инициативност, креативност и новаторство, активно участие в творчески проекти;

б) планиране и осъществяване на индивидуални и групови изследователски задачи, работа в екип.

#### **КК-8 Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество**

а) разбиране на ролята на естетическите фактори в околната среда (природна и обществена);

б) развиване на естетическо чувство чрез артистично себеизразяване и участие в културния живот;

в) формиране на художествена култура при възприемане на произведения от изобразителното изкуство в музеи, галерии и сбирки в културни центрове.

#### **КК-9 Умения за подкрепа на устойчивото развитие и за здравословен начин на живот и спорт**

а) проява на лична отговорност за опазване на околната среда и здравето на човека чрез учас-

тие в инициативи с творчески дейности и проекти;

б) решаване на социални проблеми за преодоляване на различия и неравенство между хората чрез разпространение на произведения на изкуството на социална тематика.

9. В колона 6 се посочват методите и формите за оценяване (те може да са свързани с конкретната тема на урочната единица, но може да се отнасят за цял раздел или обобщена тема). Формите за оценяване съответстват на държавните образователни стандарти за оценяване (ДОС) на резултатите от обучението на учениците. Освен работата в класната стая те обхващат и други дейности (участие в изложби на класа, пленер, работа по проекти).

При възникнали обстоятелства от обективен характер годишното тематично разпределение подлежи на изменение, допълнение и реструктуриране, което се отразява в колона 7 или в допълнителна таблица. Промените се утвърждават допълнително от директора на училището при спазване на препоръчителното процентно разпределение на задължителните учебни часове за годината.

Годишното тематично разпределение подлежи на контрол от страна на директора на училището, на регионалното управление на образованието и на Министерството на образованието и науката.

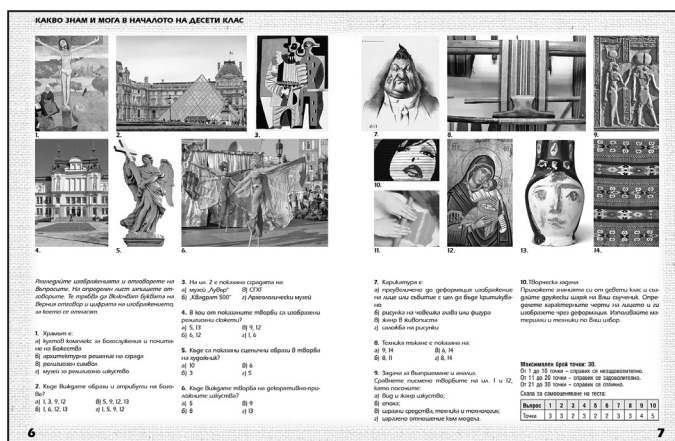


## 6. МЕТОДИЧЕСКИ НАСОКИ И РАЗРАБОТКИ НА УРОЦИТЕ

### Урок № 1

#### Тема: Какво знам и мога в началото на 10. клас

Вид на урока: *преговор и обобщение*



<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Преговор върху изучавания материал по изобразително изкуство в 9. клас.</li> <li>2. Отговор на въпроси и задачи от тест за входяща диагностика.</li> <li>3. Изпълнение на задача за възприемане и писмен анализ на творби.</li> <li>4. Творческа задача – рисуване на дружески шарж с материали и техники по избор.</li> </ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	От учебната програма по изобразително изкуство за 9. клас.
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знанията по учебната програма за 9 клас за: изкуство и религия, сценични изкуства и сценографски проект, карикатура и шарж, технологии в декоративно-приложните изкуства, художествени музеи и галерии в България, професията на художника, технологии за разглеждане на художествени творби.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Въпросите и задачите в теста обхващат учебното съдържание по учебната програма за 9. клас в следните области на компетентност: <i>Изкуството и неговата история, Художествена дейност, Визуална култура и медии.</i></li> <li>• Задачата за възприемане и писмен сравнителен анализ на две творби включва: определяне на вида и жанра изкуство; епоха, през която са създадени творбите; изразни средства, използвани техники и технологии; изразено отношение към модела.</li> </ul>
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 6 – 7: тест за входяща диагностика с включени 14 илюстрации, 8 тестови въпроса и задачи, 1 задача за възприемане и писмен сравнителен анализ и 1 задача за практическа дейност – рисуване.

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 1. ЖИВОТ И ТВОРЧЕСТВО НА ХУДОЖНИКА

### Урок № 2

#### Тема: Живот и творчество на художника

Вид на урока: *нови знания*

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Беседа за биографията и особеностите на творческия процес на различни автори.</li> <li>2. Разглеждане на зависимости и връзки между биографията и творческия процес на известни художници през различните исторически периоди.</li> <li>3. Примери за творческия процес на известни художници през различните исторически периоди.</li> <li>4. Отражения на обществените отношения, научните и техническите открития върху творческия процес.</li> <li>5. Коментар за влиянието на модерните идеологии и техническата революция през XX в. за развитието на модерното и съвременното изкуство.</li> <li>6. Характерни жанрове и автори, произведения.</li> </ol> <p><u>Практически задачи:</u> Проучване на периодите в творчеството на художник от модерното изкуство. Писмен коментар за стиловите особености и изразните средства в творческия път на представител на модерното изкуство.</p> <p>Понятия: творчески път; творчески процес</p>
----------------------	--

**ЖИВОТ И ТВОРЧЕСТВО НА ХУДОЖНИКА**

Животът на художника често е свързан с мъчителни кризи на възраждане на външната трансформация или на дълбоки преосмислителни функции. В изобразителното изкуство се срещат различни трансформации, които могат да бъдат групирани в три основни периода: първият е свързан с възраждането на изкуството, вторият е свързан с възраждането на изкуството и третият е свързан с възраждането на изкуството.

1. Първият етап е свързан с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

2. Вторият етап е свързан с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

3. Третият етап е свързан с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

4. Четвъртият етап е свързан с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

**ТВОРЧЕСКИ ПРОЦЕС**

1. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

2. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

3. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

4. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

5. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

6. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

7. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

8. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

9. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

10. Идентификацията на външната трансформация е свързана с възраждането на изкуството. Това е етапът, в който художникът се сблъсква с възраждането на изкуството.

<b>Очаквани резултати</b>	От учебната програма по изобразително изкуство за 10. клас.
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: изкуство и обществени отношения, за изкуството и неговата история, за развитието на изобразителните технологии.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Задачата за проучване на периодите в творчеството на модерен художник по избор;</li> <li>• Сравнителен анализ на две творби от творческото развитие на Пол Гоген</li> </ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване и сравнителен анализ на представител на модерното изкуство по избор и на творби на Пол Гоген.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 10 – 13: електронен вариант на учебника.

**Урок № 3**  
**Тема: Творчески процес**

*Вид на урока: упражнение и практически дейности*

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Беседа за биографията и творчеството на различни творци.</li> <li>2. Разглеждане на особеностите на творческия процес и периоди в творчеството на Ван Гог.</li> <li>3. Разглеждане на примерите от с. 14 – 15, илюстриращи подготвителните етапи за създаването на художествени творби.</li> <li>4. Изясняване на термините: скица, ескиз, етюд и проект, като етапи в творческия процес.</li> <li>5. Дискусия и практически упражнения по различните текстови и визуални примери.</li> <li>6. Избор на определен художествен похват за създаване на собствена творба.</li> </ol> <p><b>Практически задачи:</b></p> <p>Рисуване на скици и ескизи като етапи за създаване на различни форми по памет и въображение.</p>
<b>Очаквани резултати</b>	Различава творчески етапи и особености на творческия процес на художника. Коментира творби от творчеството на художника, като изразява собствено отношение.
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: творби и художници, за изкуството и неговата история, творческите етапи в творческия процес.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Скициране на композиции в различни цветови гами;</li> <li>• Изграждане на формата чрез светлосянка;</li> <li>• Създаване на ескиз за сюжет на композиция.</li> </ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване и сравнителен анализ на представители от различни периоди в изкуството. Създаване на скици и ескизи.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 14 – 15: електронен вариант на учебника.

## Текущ контрол и проверка на знания и умения по тема № 1 „ЖИВОТ И ТВОРЧЕСТВО НА ХУДОЖНИКА“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 1

Основен ресурс – учебник, с. 16: визуален тест, включващ 7 илюстрации, 8 въпроса за проучване и анализ на творби от ХХ в., интерпретация с ескиз.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 16. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 1**

1. Разледайте изображенията и отговорете на въпросите. На отделен лист запишете отговорите. Те трябва да включват буквата на верния отговор и цифрата на изображението, за което се отнасят.

2. Къде е показано произведение на модерното изкуство, повлияно от научните и техническите открития в началото на ХХ в.?  
а) 1, 5    а) 2, 5  
б) 5, 6    г) 4, 7

3. На ил. 3 е показана корицата на първото биографично описание на ренесансов художник от:  
а) художника Джорджо Вазари  
б) член на фамилия Медичи  
в) представител на Ватикана  
г) художествен критик от ХІХ в.

4. Кое произведение е на „бащата на съвременната живопис“?  
а) 4    в) 5  
б) 6    г) 2

5. На коя илюстрация е показана скица?  
а) 4    в) 3  
б) 1    г) 6

6. На коя илюстрация е показан ескиз?  
а) 6    в) 1  
б) 3    г) 4

7. Къде е показана инсталация?  
а) 7    в) 4  
б) 1    г) 6

8. Прочете творби на Ж. Сьора по отношение връзката наука – изкуство. Направете цветен ескиз като интерпретация на ил. 2.

Скала за самооценяване на тест 1:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	4	4	4	3	2	2	2	4

**Максимален брой точки: 25.**  
От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
От 21 до 25 точки – справих се отлично.

**16**

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 2. ТВОРЦИ НА МОДЕРНОТО И СЪВРЕМЕННОТО ИЗКУСТВО

### Урок № 4

#### Тема: Творци на модерното изкуство

Вид на урока: нови знания

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Възникване и развитие на течения и направления в модерното изкуство: <i>романтизъм, неокласицизъм, реализъм, импресионизъм, постимпресионизъм, фовизъм, експресионизъм, кубизъм, абстрактно изкуство, дадаизъм, сюрреализъм</i> и др.</li> <li>2. Понятието за <i>индивидуален стил на художника</i>.</li> <li>3. Сравнителен анализ на творби от модерното изкуство.</li> <li>4. Проучване творчеството на художник – виден представител на направление в модерното изкуство, по избор.</li> <li>5. Творческа задача – артистична интерпретация с рисунка по творба от проучването.</li> <li>6. Обсъждане на резултатите.</li> </ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><b>Знания:</b> Познава значими представители в модерното изкуство.</p> <p><b>Умения:</b> Обяснява характерните особености на индивидуалния стил на модерни художници.</p> <p><b>Ново понятие:</b> индивидуален стил на художника.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: основни стилове от изкуството на новото време и движения на модерното и съвременното изкуство; класически и модерни изразни средства. Осъществяват се междупредметни връзки с обучението по история, литература, музика.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Индивидуален стил на художника;</li> <li>• Стилистични особености в направления и течения на модерното изкуство;</li> <li>• Интерпретация с описание и изобразителна дейност на творби от модерното изкуство.</li> </ul>





**ТВОРБИ НА МОДЕРНИ И СЪВРЕМЕННИ ХУДОЖНИЦИ**

1. Интеракционните обекти са изградени от различни материали – дърво, обемни, филтри, за да предпазят зрителите от нежеланото осветление и да предотвратят повреда на очите при излизане от залата. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

2. Художникът използва различни материали за създаване на произведенията си. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

3. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

4. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

5. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

6. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

7. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

8. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

9. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

10. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

11. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

12. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

13. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

14. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

15. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

16. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

17. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

18. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

19. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

20. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

21. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

22. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

23. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

**МИСЛИ НА ХУДОЖНИЦИ ЗА МОДЕРНОТО И ЗА СЪВРЕМЕНОТО ИЗКУСТВО**

1. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

2. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

3. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

4. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

5. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

6. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

7. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

8. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

9. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

10. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

11. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

12. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

13. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

14. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

15. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

16. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

17. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

18. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

19. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

20. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

21. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

22. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

23. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

24. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

25. Използват се от група в Карнеги хал в Ню Йорк.

**Урок № 6**  
**Тема: Творби на модерни и съвременни художници**  
*Виг на урока: преговор и общение*  
**Мисли на художници за модерното и за съвременното изкуство**  
**Христоматия за самостоятелна работа**

<p><b>План на урока</b></p>	<p>1. Развитие на изразните средства в течения и направления на модерното и съвременното изкуство.          2. Сравнителен анализ на творби от модерното и съвременното изкуство.          3. Творческа задача – дигитална творба чрез използване на характерен за модерното или за съвременното изкуство творчески метод по избор.          4. Коментар за индивидуалния творчески стил на художника, споделени мисли, възгледи за изкуството и за творческия процес на изявени автори от модерното и съвременното изкуство.          5. Обсъждане на резултатите.          6. Текущ контрол и проверка на знания и умения – визуален тест № 2.</p>
<p><b>Очаквани резултати</b> <b>Нови понятия</b></p>	<p><b>Знания:</b> Познава значими представители в модерното и съвременното изкуство.  <b>Умения:</b> Обяснява характерните особености на индивидуалния стил на модерни и съвременни художници.          Коментира устно и писмено идеи на значими автори за изкуството и неговата история.</p>
<p><b>Актуализиране на знания, умения</b></p>	<p>Актуализират се знания за: стилови особености в направления и течения на модерното и съвременното изкуство; класически и модерни изразни средства. Осъществяват се междупредметни връзки с обучението по информатика и информационни технологии, чужди езици.</p>
<p><b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Стилови особености на течения и направления в модерното и съвременното изкуство;</li> <li>• Особенности в индивидуалния стил на видни представители на модерното и съвременното изкуство;</li> <li>• Дигитален проект за модерното или съвременното изкуство, прилагане на творчески метод по избор.</li> </ul>
<p><b>Художествени дейности и задачи</b></p>	<p>Дигитална творба с приложен творчески метод, характерен за модерното или съвременното изкуство, по избор.          Визуален тест № 2</p>
<p><b>Ресурси (основни и допълнителни)</b></p>	<p>Основен ресурс – учебник, с. 22 – 23, с. 24 – 25: общо 31 илюстрации, визуализирана хронология на основни направления и течения в модерното и съвременното изкуство; информационни текстове, въпроси и задачи за сравнения, проучване и изобразителна дейност.          Електронен вариант на учебника: виртуални разходки в художествени музеи и галерии.          Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.</p>

## Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 2 „ТВОРЦИ НА МОДЕРНОТО И СЪВРЕМЕННОТО ИЗКУСТВО“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 2

Основен ресурс – учебник, с. 26: визуален тест, включващ 7 илюстрации, 8 въпроса за възприемане и сравнителен анализ на творби от модерното и съвременното изкуство.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 26. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 2**

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Разгледайте изображенията и отговорете на въпросите. На отворен лист запишете отговорите. Те трябва да включват буквата на верния отговор и цифрата на изображението, за което се отнасят.

- Модерното изкуство възниква
  - Франция
  - Германия
  - САЩ
  - страна от Източна Европа
- Кой от художниците е виден представител на импресионизма?
  - Моне
  - Пикасо
  - Ван Гог
  - Гоген
- Творба на художник постимпресионист е показана на:
  - 3
  - 4
  - 6
  - 7
  - 2
- Индивидуален стил на художника е:
  - техника в живописта
  - изображение с материали и техники
  - система на художника от закономерности за предаване на рисунък, форма, цветове, тема в творбата
  - начин за представяне на творби в изложба
- Къде е показана творба на художник кубист?
  - 3
  - 7
  - 6
  - 1
- Творба от попарт е показана на:
  - 8
  - 4
  - 6
  - 7
- Концептуалното изкуство включва:
  - артинсталации, перформанс
  - пърформанс, графити
  - абстрактна живопис
  - комикси, колажи
- Електронните средства и технологии имат приложение в съвременното изкуство като:
  - дигитално изкуство и видеоарт
  - нямат приложение в съвременното изкуство.
  - техника в кубизма
  - изразно средство в абстракционизма

Скала за самооценяване на тест 2:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	2	3	3	3	3	3	4	4

**Максимален брой точки: 25.**  
 От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
 От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
 От 21 до 25 точки – справих се отлично.

**26**

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 3. СВЕТОВНИ МУЗЕИ И ГАЛЕРИИ

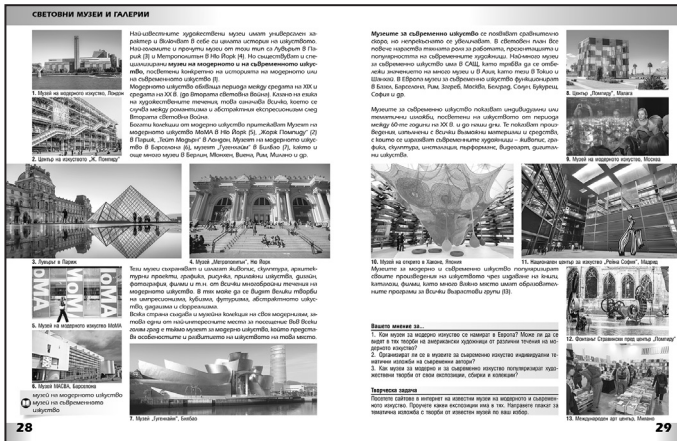
### Урок № 7

#### Тема: Световни музеи и галерии

Вид на урока: нови знания

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Понятие за музей на модерното изкуство, музей на съвременното изкуство.</li> <li>Проучване в сайтове за изкуството на информация за известни музеи на модерното и съвременното изкуство.</li> <li>Творческа задача – плакат за тематична изложба с творби от музеи на модерното и съвременното изкуство.</li> <li>Обсъждане на резултатите.</li> </ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><b>Знания:</b> Познава световни художествени музеи.</p> <p><b>Умения:</b> Обяснява основни особености на художествени музеи и техните експозиции.</p> <p><b>Нови понятия:</b> музей на модерното изкуство, музей на съвременното изкуство</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: музеи, галерии и изложбени центрове в страната и в чужбина. Осъществяват се междупредметни връзки с обучението по информатика и информационни технологии, чужди езици.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Музеи на модерното и съвременното изкуство;</li> <li>Експозиции, сбирки и колекции в музеи на модерното и съвременното изкуство;</li> <li>Творческа задача – плакат за тематична изложба с творби от известен музей на модерното и съвременното изкуство по избор.</li> </ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване в интернет на експозиции в музеи на модерното и съвременното изкуство. Създаване на плакат за тематична изложба с творби от известен музей по избор.





**Ресурси (основни и допълнителни)**

Основен ресурс – учебник, с. 28 – 29: 13 илюстрации, информационни текстове, въпроси и задачи за сравнения, проучване и изобразителна дейност.

Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.

**Урок № 8**  
**Тема: Световни музеи и галерии**  
*Вид на урока: нови знания*

<p><b>План на урока</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Музейни сбирки, колекции и изложби – характерни особености.</li> <li>Художествени проекти в музеи и галерии.</li> <li>Художествени професии в музеи и галерии.</li> <li>Творческа задача – плакат за представяне на творби от сбирка или колекция по избор.</li> <li>Обсъждане на резултатите.</li> <li>Текущ контрол и проверка на знания и умения – визуален тест № 3.</li> </ol>
<p><b>Очаквани резултати</b> <b>Нови понятия</b></p>	<p><b>Знания:</b> Познава световни художествени музеи.  <b>Умения:</b> Коментира особености на музейни сбирки и колекции.</p>
<p><b>Актуализиране на знания, умения</b></p>	<p>Актуализират се знания за: музеи, галерии и изложбени центрове в страната и в чужбина; творбата и музея; основни художествени професии.</p>
<p><b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Художествени музеи, колекции и изложби;</li> <li>Виртуална разходка в музея за съвременно изкуство MOMA. Видове колекции.</li> <li>Художествени обекти (творби на визуалното изкуство) и научноизследователски материали в музейни фондове;</li> <li>Особености на експонати и експозиции в художествени музеи.</li> </ul> <p>Творческа задача – плакат за представяне на творби от сбирка или колекция по избор.</p>
<p><b>Художествени дейности и задачи</b></p>	<p>Проучване в интернет на колекции, изложби и културни събития в музей на модерното или съвременното изкуство.</p> <p>Писмен коментар на скулптурни творби и рисунки от творчеството на Хенри Мур.</p> <p>Създаване на плакат за представяне на творби от сбирка или колекция по избор.</p> <p>Изпълнение на визуален тест № 3.</p>
<p><b>Ресурси (основни и допълнителни)</b></p>	<p>Основен ресурс – учебник, с. 30 – 31: 13 илюстрации, информационни текстове, въпроси и задачи за сравнения, проучване и изобразителна дейност; визуален тест № 3 на с. 32, включващ 8 илюстрации, 8 тестови въпроса и задачи за възприемане, сравнения и практическа дейност.</p> <p>Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.</p> <p>Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.</p>



## Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 3 „СВЕТОВНИ МУЗЕИ И ГАЛЕРИИ“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 3

Основен ресурс – учебник, с. 32: визуален тест, включващ 8 илюстрации, 6 въпроса и задачи за възприемане и идентификация, 1 задача за писмен сравнителен анализ, 1 практическа задача – интерпретация с рисунка, колаж или пластични материали на творба от илюстративния материал в теста.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 32. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 4. ИЗОБРАЗИТЕЛНОТО ИЗКУСТВО И ДРУГИТЕ ИЗКУСТВА – ЕКРАННИ ИЗКУСТВА

### Урок № 9

#### Тема: Художественият процес в киното

*Вид на урока: нови знания*

**ТЕСТ 3**

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Разгледайте изображенията и отговорете на въпросите. На отворен лист запишете отговорите. Те трябва да включват буквата на верния отговор и цифрата на изображението, за което се отнасят.

1. На 2 е показано:  
а) арт-инсталация  
б) част от центъра за съвременно изкуство „Жорж Помпиду“, Франция  
в) бизнес сграда  
г) гаражи в жилищен комплекс

2. Експозиция само със съвременна живопис е показана на:  
а) 1, 7  
б) 4, 7  
в) 3, 7  
г) 6, 7

3. Художествена изложба е:  
а) пространството, в което се показват художествени творби  
б) хранилище за картини  
в) интериор в музей  
г) ателие на художник

4. Експозиция с творби на съвременно изкуство е показана на:  
а) 7  
б) 1  
в) 2  
г) 5

5. Къде виждате зала с инсталация?  
а) 2  
б) 7  
в) 8  
г) 6

6. Музей за модерно и съвременно изкуство са показани на:  
а) 5  
б) 6  
в) 4  
г) 7

7. Сравнете писмено творбите от експозициите на 6 и 7 по отношение на:  
а) вид изкуство;  
б) материали и технологии  
в) представяне в експозиция;  
г) въздействие на творбите

8. Направете ваша интерпретация с рисунка, колаж или пластични материали. Обяснете писмено резултата.

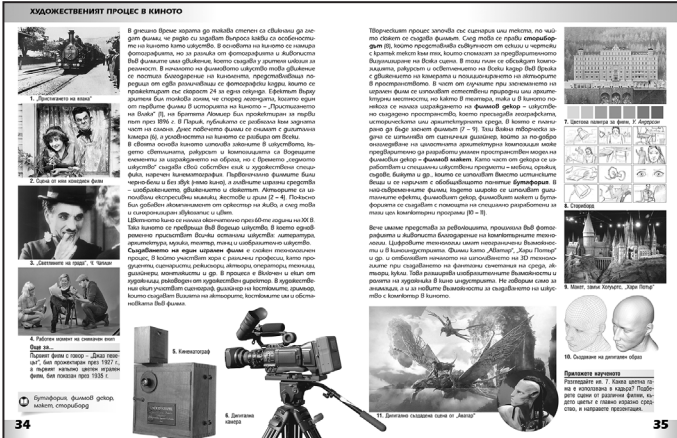
Скала за самооценяване на тест 3:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	2	2	2	4	4	2	4	5

**Максимален брой точки: 25.**  
От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
От 21 до 25 точки – справих се отлично.

**32**

<b>План на урока</b>	1. Връзки между изобразителното изкуство и киното в исторически план. 2. Понятия за: бутафория, филмов декор, макет, сториборд в екранните изкуства. 3. Творческа задача – разработване на бутафорен предмет, декор, макет или сториборд с цел използване в киното. 4. Обсъждане на резултатите.
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<i>Знания:</i> Обяснява връзката на изобразителното изкуство с киното, като дава примери. <i>Дискутира</i> ролята на изобразителното изкуство в киното. <i>Умения:</i> Различава различните художествени процеси в киното. <i>Нови понятия:</i> бутафория, филмов декор, макет, сториборд.
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: връзката на изобразителното изкуство и другите изкуства – сценични изкуства, изготвяне на сценографски проект за спектакъл, основни и нови техники и технологии в декоративно-приложните изкуства. Правят се връзки с часовете по литература, информатика и информационни технологии.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Поява и развитие на екранните изкуства;</li> <li>• Бутафория, филмов декор, макет, сториборд в екранните изкуства;</li> <li>• Творческа задача – разработване на бутафорен предмет, декор, макет или сториборд с цел използване в киното.</li> </ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за появата и развитието на екранните изкуства, за връзки на изобразителното изкуство и киното.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 34 – 35: 10 бр. илюстрации, информационни текстове, въпроси и задачи за прилагане на наученото в нов контекст, задача за творческа дейност. Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.



## Урок № 10

### Тема: Образи, костюми и декори в игралните филми

Вид на урока: нови знания

<p><b>План на урока</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Образи, костюми и декори в игралните филми чрез сравнение между дадена картина и сцена във филм.</li> <li>Професиите в киноиндустрията и различните художествени похвати, които използват.</li> <li>Творческа задача – създаване на рекламен клип за филм (трейлър), етапи на изпълнение, работа в екип.</li> </ol>
<p><b>Очаквани резултати</b> <b>Нови понятия</b></p>	<p><b>Знания:</b> Коментари и прилага различните художествени похвати, използвани в киното; различава и разбира работата на различните художествените професии в киното.</p> <p><b>Умения:</b> Илюстрира и интерпретира герои, облекло и/или обстановка по гледан филм.</p>
<p><b>Актуализиране на знания, умения</b></p>	<p>Актуализират се знания за: връзка на изобразителното изкуство и другите изкуства – сценични изкуства, екранни изкуства, изготвяне на сценографски проект за спектакъл, основни и нови техники и технологии в декоративно-приложните изкуства. Правят се връзки с съветите по литература, информатика и информационни технологии.</p>
<p><b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Образи, костюми и декори в игралните филми;</li> <li>Професиите в киноиндустрията и различните художествени похвати, които те използват;</li> <li>Творческа задача – създаване на рекламен клип за филм (трейлър).</li> </ul>
<p><b>Художествени дейности и задачи</b></p>	<p>Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за образи, костюми и декори в игрални филми; художествени похвати и професии в киноиндустрията.</p>
<p><b>Ресурси (основни и допълнителни)</b></p>	<p>Основен ресурс – учебник, с. 36 – 37; 11 бр. илюстрации, информационни текстове, работа в екип за изпълнение на проект (стъпки 1 – 6). Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.</p>

## Урок № 11

### Тема: Изобразително изкуство и кино

Вид на урока: преговор и обобщение





<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Коментиране на образи, костюми и декори в игрални филми.</li> <li>2. Художествени похвати в екранните изкуства.</li> <li>3. Бутафория, филмов декор, макет в екранните изкуства – видове и предназначение.</li> <li>4. Творческа задача – разработване на проекти за костюм, декор, типаж на филмов герой по избор.</li> <li>5. Обсъждане на резултата.</li> <li>6. Текущ контрол и проверка на знания и умения – визуален тест № 4.</li> </ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Знания:</i> Коментира и прилага различните художествени похвати, използвани в киното.</p> <p><i>Умения:</i> Илюстрира и интерпретира герои, облекло и/или обстановка по гледан филм.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: връзката на изобразителното изкуство и другите изкуства – сценични изкуства, екранни изкуства, изготвяне на сценографски проект за спектакъл, основни и нови техники и технологии в декоративно-приложните изкуства. Правят се връзки с часовете по литература, информатика и информационни технологии.
<b>Образователни проб- леми, разгледани в темата и в художестве- ната практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Образи, костюми и декори в игралните филми;</li> <li>• Художествени похвати в екранните изкуства.</li> <li>• Творческа задача – разработване на проекти за костюм, декор, типаж на филмов герой.</li> </ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за образи, костюми и декори в игрални филми; художествени похвати и професии в киноиндустрията.
<b>Ресурси (основни и допълни- телни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 38 – 39: 11 бр. илюстрации, информационни текстове, сравнителни анализи и коментари на образи, костюми и декори в игрални филми. Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.

## Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 4 „ИЗОБРАЗИТЕЛНОТО ИЗКУСТВО И ДРУГИТЕ ИЗКУСТВА – ЕКРАННИ ИЗКУСТВА“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 4

Основен ресурс – учебник, с. 40: визуален тест, включващ – 8 илюстрации, 8 въпроса и задачи за възприемане и идентификация по илюстративния материал в теста.

*Инструкция:* Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 40. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

*Забележка:* Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 4**

1. Къде е показана разработка на 3D герой за филм?  
а) 3      в) 6  
б) 8      г) 2

2. Какво е бутафория?  
а) ракурсет и осветлението във всеки кадър  
б) заснети във филм природни или архитектурни обекти  
в) дигитални ефекти  
г) създадени предмети от нетрайни материали, които се използват вместо истинските вещи в киното

3. На коя от снимките можете да видите сцена от филм без звук?  
а) 1      в) 2  
б) 3      г) 5

4. Какво е филмов декор?  
а) умален пространствен модел  
б) художествен образ във филм  
в) изкуствено създадено пространство  
г) движението на камерите и актьорите в пространството

5. Какво е сториборд?  
а) художествената специфика на киното  
б) поредица от ескизи и чертежи за визуализиране на филмови сцени  
в) текстът на филмовия сюжет  
г) художественият екип във филм

6. Коя от посочените снимки демонстрира работата на гримьора в киното?  
а) 6      в) 2  
б) 3      г) 8

7. Кое от изброените твърдения НЕ е вярно?  
а) Художественият екип се ръководи от художествен директор.  
б) Екипът се състои от художници с различни професионални умения.  
в) Екипът създава визията на актьорите и цялостната визия във филма.  
г) Екипът няма решаваща роля за филма.

8. На кое от посочените изображения можете да видите виртуална среда за игра?  
а) 1      в) 6  
б) 2      г) 8

Скала за самооценяване на тест 4:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	2	2	4	4	4	2	4	3

**Максимален брой точки: 25.**  
От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
От 21 до 25 точки – справих се отлично.

**40**

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 5. ПРОТЕСТНО ИЗКУСТВО

### Урок № 12

#### Тема: Художествени форми на протест и различни медии

Вид на урока: нови знания

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Изясняване на понятието <i>художествен манифест</i>. Нови творчески идеи на художниците през ХХ в.:<ul style="list-style-type: none"><li>• манифест на футуристите;</li><li>• манифест на дадаистите.</li></ul></li><li>2. Нови творчески идеи в изкуството през ХХ в.</li><li>3. Художествени форми на протест в публичното пространство:<ul style="list-style-type: none"><li>• графити, дигитални прожекции в архитектурна среда и т.н.;</li><li>• неформални младежки движения през миналия век.</li></ul></li><li>4. Дискусия за творби със социална ангажираност.</li><li>5. Развитие на авангардните форми в изкуството.</li><li>6. Творческа задача – проучване на темите в протестното изкуство; създаване на проект за визуална комуникация.</li><li>7. Обсъждане на резултатите.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Знания:</i> Познава особеностите на протестното изкуство и на художествения манифест; неговата социална и културна функция.</p> <p><i>Умения:</i> Разграничава различни форми на протестно изкуство.</p> <p><i>Нови понятия:</i> художествен манифест, протестно изкуство.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: развитие на изкуството през различни исторически периоди; изразни средства в различните видове изкуства; изкуство и виртуална среда. Правят се връзки с часовете по история и цивилизации, философия, информатика и информационни технологии.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Художествени манифести и авангардни творци;</li><li>• Форми на протест;</li></ul> Творческа задача – създаване на проект за визуална комуникация като форма на протестно изкуство.
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за темите в протестното изкуство. Създаване на собствена творба за визуална комуникация в подкрепа на актуална за съвременното ни тема.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 42 – 43: илюстрации на творби и документи по темата, информационни текстове, проучване и анализ на протестни произведения, творческа дейност. Допълнителни ресурси – интернет ресурси, свързани с историята на авангардното изкуство и на творби за протест в съвременното.

### Урок № 13

#### Тема: Форми на протестно изкуство

Вид на урока: преговор и обобщение

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Създаване на интерактивен проект с мобилни устройства.</li><li>2. Определяне на групите за разработване на клип с подходящ сюжет.</li><li>3. Избор на художествените изразни средства за визуализация на идеята и начините за презентирането ѝ.</li><li>4. Творческа задача – създаване на идейни проекти на социални и екологични теми с традиционни и дигитални средства.</li><li>5. Обсъждане на резултатите.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<i>Умения:</i> Коментира различни форми на протест и изразява позиция.
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: изразните средства при рисуване и моделиране на образи, пропорции на човешката фигура, създаване на изображения за информация и комуникация; дигитални творби и проекти във виртуална среда. Правят се връзки с часовете по български език и литература, информатика и информационни технологии, чужди езици.



**ХОУДЖЕСТВЕНИ ФОРМИ НА ПРОТЕСТ И РАЗЛИЧНИ МЕДИИ**

**MANIFESTE**  
**FUTURISME**  
1909

Протестите в изкуството в началото на ХХ в. започват с пречистване на изкуството от всички естетически концепции, които не са свързани с изкуството и изкуството от изкуството. В изкуството се появяват нови форми, които не са свързани с изкуството и изкуството от изкуството. В изкуството се появяват нови форми, които не са свързани с изкуството и изкуството от изкуството.

1. Манфестът на футуризма  
2. Манфестът на дадаизма  
3. Манфестът на супрематизма  
4. Манфестът на абстракционизма

5. Манфестът на конструктивизма  
6. Манфестът на конструктивизма

7. Манфестът на конструктивизма  
8. Манфестът на конструктивизма

9. Манфестът на конструктивизма  
10. Манфестът на конструктивизма

11. Манфестът на конструктивизма  
12. Манфестът на конструктивизма

13. Манфестът на конструктивизма  
14. Манфестът на конструктивизма

15. Манфестът на конструктивизма  
16. Манфестът на конструктивизма

17. Манфестът на конструктивизма  
18. Манфестът на конструктивизма

19. Манфестът на конструктивизма  
20. Манфестът на конструктивизма

21. Манфестът на конструктивизма  
22. Манфестът на конструктивизма

23. Манфестът на конструктивизма  
24. Манфестът на конструктивизма

25. Манфестът на конструктивизма  
26. Манфестът на конструктивизма

27. Манфестът на конструктивизма  
28. Манфестът на конструктивизма

29. Манфестът на конструктивизма  
30. Манфестът на конструктивизма

31. Манфестът на конструктивизма  
32. Манфестът на конструктивизма

33. Манфестът на конструктивизма  
34. Манфестът на конструктивизма

35. Манфестът на конструктивизма  
36. Манфестът на конструктивизма

37. Манфестът на конструктивизма  
38. Манфестът на конструктивизма

39. Манфестът на конструктивизма  
40. Манфестът на конструктивизма

41. Манфестът на конструктивизма  
42. Манфестът на конструктивизма

43. Манфестът на конструктивизма  
44. Манфестът на конструктивизма

45. Манфестът на конструктивизма  
46. Манфестът на конструктивизма

47. Манфестът на конструктивизма  
48. Манфестът на конструктивизма

49. Манфестът на конструктивизма  
50. Манфестът на конструктивизма

**ФОРМИ НА ПРОТЕСТНО ИЗКУСТВО**

Изкуството е средство за протест и израз на социални проблеми. В изкуството се появяват нови форми, които не са свързани с изкуството и изкуството от изкуството. В изкуството се появяват нови форми, които не са свързани с изкуството и изкуството от изкуството.

1. Протестна акция  
2. Протестна акция  
3. Протестна акция  
4. Протестна акция  
5. Протестна акция  
6. Протестна акция  
7. Протестна акция  
8. Протестна акция  
9. Протестна акция  
10. Протестна акция  
11. Протестна акция  
12. Протестна акция  
13. Протестна акция  
14. Протестна акция  
15. Протестна акция  
16. Протестна акция  
17. Протестна акция  
18. Протестна акция  
19. Протестна акция  
20. Протестна акция  
21. Протестна акция  
22. Протестна акция  
23. Протестна акция  
24. Протестна акция  
25. Протестна акция  
26. Протестна акция  
27. Протестна акция  
28. Протестна акция  
29. Протестна акция  
30. Протестна акция  
31. Протестна акция  
32. Протестна акция  
33. Протестна акция  
34. Протестна акция  
35. Протестна акция  
36. Протестна акция  
37. Протестна акция  
38. Протестна акция  
39. Протестна акция  
40. Протестна акция  
41. Протестна акция  
42. Протестна акция  
43. Протестна акция  
44. Протестна акция  
45. Протестна акция

<p><b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използване на класически и нови технологии в проекти, свързани с протестното изкуство;</li> <li>• Творческа задача – създаване на художествени проекти на социални и екологични теми с традиционни и дигитални средства.</li> <li>• Начини за презентиране и комуникация във виртуалното пространство.</li> </ul>
<p><b>Художествени дейности и задачи</b></p>	<p>Разглеждане на интернет сайтове за протестно изкуство, проучване на информация за стрийт арт изяви, проучване на социални мрежи, свързани с протестно изкуство, и споделяне на собствено творчество.</p>
<p><b>Ресурси (основни и допълнителни)</b></p>	<p>Основен ресурс – учебник, с. 44 – 45: илюстрации, насоки за работа за създаване на проект, въпроси и задачи за проучване и художествена дейност. Допълнителни ресурси – ползване на материали в интернет.</p>

**Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 5 „ПРОТЕСТНО ИЗКУСТВО“**

**Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 5**

Основен ресурс – учебник, с. 46: визуален тест, включващ 8 илюстрации, 6 въпроса и 2 задачи за възприемане и дискусия по темата, 1 практическа задача – интерпретация с рисунка или колаж на творба от илюстративния материал в теста.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 46. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 5**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Разгледайте изображенията и отговорете на въпросите. На отделен лист запишете отговорите. Те трябва да включват буквата на верния отговор и шифрата на изображението, за което са отнасят.

1. На коя илюстрация е показана акция за защита на морално право с визуални средства?  
а) 5 б) 1 в) 6 г) 8

2. Протестно изкуство е показано на:  
а) 4 б) 7 в) 1, 3, 4 г) 8

3. Къде е показано протестно изкуство със светлинно-цветови визуални ефекти?  
а) 1 б) 7 в) 5 г) 6 д) 2 е) 4 ж) 3 з) 8

4. С изразните средства на хепънинг, перформанс, акция може мирно да се протестира:  
а) само по проблеми на екологията б) на политическа тема в) за човешките права г) за всичко изброено по-горе

5. На коя илюстрация е показан стрийт арт?  
а) 1, 3, 8 б) 1, 3, 4 в) 2, 4, 7 г) 2, 5, 8

6. Кои произведения на страницата са свързани с актуална тема за Европа през ХХ в.?  
а) 2 б) 4 в) 7 г) 3

7. Разгледайте илюстрациите на страницата. Опишете писмено какви други визуални решения бихте използвали, за да изразите иницието си по конкретната проблематика чрез изкуство. Защо?

8. Направете ваша интерпретация с рисунка или колаж по темата на творбата на 6.

Скала за самооценяване на тест 5:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	2	3	2	2	3	4	4	5

Максимален брой точки: 25.  
От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
От 21 до 25 точки – справих се отлично.

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 6. ТЕХНОЛОГИЯ НА ДИЗАЙНА

### Урок № 14

#### Тема: Дизайн и технологии

Вид на урока: нови знания

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Начини за проектиране и създаване на художествена форма като дизайнерски продукт.</li><li>2. Ролята на съвременните технологии в дизайна:<ul style="list-style-type: none"><li>• същност и приложение на 3D принтирането в дизайна;</li><li>• използване на добавена реалност в дизайнерски проекти.</li></ul></li><li>3. Практически задачи – проучване на области в дизайна за приложението на 3D принтирането и добавена реалност в продуктивния дизайн, архитектурата, природната среда, медицината и др.</li><li>4. Обсъждане на резултатите.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Знания:</i> Познава най-общо нови технологии в дизайна.</p> <p><i>Умения:</i> Дискутира особеностите на новите технологии в дизайна.</p> <p><i>Нови понятия:</i> добавена реалност, 3D принтер.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: техники и технологии в изкуството; изкуство и виртуална среда – дигитални творби и проекти. Правят се връзки с часовете по информационни технологии.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Нови технологии в проектирането и създаването на дизайнерски продукти;</li><li>• Творчески задачи – проучване и коментар за приложението на новите технологии в дизайна.</li></ul>
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване и излагане на информация за различните технологии в дизайна. Дискусия за процесите на проектиране и дизайн с нови технологии.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 50 – 51: 12 илюстрации, информационни текстове, въпроси за проучване. Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.

### Урок № 15

#### Тема: Виртуално и реално-образователен проект

Вид на урока: упражнения и творческа дейност

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Дискусия за възможностите на дигиталните технологии за разработване на творчески проекти.</li><li>2. Създаване на идеен проект за дизайн с традиционни и дигитални средства по сюжет на приказка или комикс:<ul style="list-style-type: none"><li>• творческа работа в малки групи за създаване на образи на герои като рисунки, обемни фигури, снимки на пространства;</li><li>• използване на дигитални технологии за обработка на образите и създаване на сториборд.</li></ul></li><li>3. Електронна комуникация за разпространение на резултатите от работата по идейния проект.</li><li>4. Обсъждане на резултатите.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Умения:</i> Оценява значението на новите технологии в съвременния дизайн.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: груповата работа, художествени материали, техники и технологии в изкуството и дизайна; създаване на дигитални творби и проекти. Правят се връзки с часовете по български език и литература, информационни технологии.



**3D ТЕХНОЛОГИИ**

3D технологията е огромна промяна в света на изобретенията и промотивите. Тява позволява прототипи на формулите и изобретенията да бъдат създадени бързо и лесно, а това означава, че изобретенията могат да бъдат тествани и подобрени много по-лесно, отколкото преди. Това означава, че изобретенията могат да бъдат тествани и подобрени много по-лесно, отколкото преди. Това означава, че изобретенията могат да бъдат тествани и подобрени много по-лесно, отколкото преди.

**Добавена реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**ВИРТУАЛНО И РЕАЛНО – ОБРАЗОВАТЕЛЕН ПРОЕКТ**

Програмите си, че могат виртуално и реално да имат много разлика. С помощта на виртуална реалност могат да се създават реални виртуални обекти и сценарии.

**Добавена реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Дигитална реалност** е област от информационните технологии, която позволява на потребителите да взаимодействат с виртуални обекти в реалния свят. Това се прави чрез използване на специални устройства, които могат да променят формата на обектите в реалния свят.

**Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея**

- Създаване на идеен проект за дизайн с традиционни и дигитални техники;
- Реализиране на идеен проект – създаване на рисунки, моделирани форми, снимки;
- Използване на компютърни технологии за създаване на сториборд.

**Творчески задачи – проучване и дизайн с мобилно приложение за добавена реалност.**

**Художествени дейности и задачи**

Проект за дизайн с виртуална разходка в музей или рекламна кампания за интериорен дизайн или навигация в музей.

**Ресурси (основни и допълнителни)**

Основен ресурс – учебник, с. 52 – 53: насоки за разработване на проекта, въпроси за проучване, илюстрации, свързани с темата.  
 Допълнителни ресурси – ползване на информация от учители – специалисти, дизайнери, интернет приложения.

## Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 6 „ТЕХНОЛОГИЯ В ДИЗАЙНА“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 6

Основен ресурс – учебник, с. 54: визуален тест, включващ 9 бр. илюстрации, 7 въпроса, практическа задача – идейно решение за използване на добавена реалност като елемент в дизайна на интериор.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 60. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 6**

1. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 2. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 3. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 4. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 5. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 6. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 7. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 8. Използване на виртуална реалност за дизайн.  
 9. Използване на виртуална реалност за дизайн.

**Разгледайте изображенията и отговорете на въпросите. На отворените лист записете отговорите. Те трябва да влизат буквално на изобразенията, за които се отнасят.**

- От дизайнерските екипи се изисква:
  - използват да имат естетична визия
  - да са на базата на научните открития в различни области
  - да са съобразени с моралните и етичните норми
  - с всичко изброено
- Къде е показана снимка на добавена реалност?
  - 1, 4
  - 2, 3
  - 3, 7
  - 4, 5
- Съвременните дизайнерски решения включват:
  - дигитални изображения
  - нови и съществуващи технологии за проектиране и производство
  - моделиране в реални размери на модели
  - традиционни техники и материали за производство
- 3D принтирането се използва за:
  - предмети
  - части в машиностроенето
  - дигитални ефекти
  - в различни научни области, в дизайна и бита
- Коя от посочените снимки демонстрира работата на 3D принтер?
  - 1, 6
  - 2, 3
  - 3, 6
  - 6, 8
- Къде се използва добавена реалност?
  - в изкуството и като част от обективната среда
  - като конструктивна скица
  - като художествена илюстрация
  - като прототип на изделие
- За 3D принтирането се изисква:
  - цифрова технология
  - технология в дизайна
  - хартия
  - цифрова технология и специализирано машинно оборудване
- Създайте проект за интериор в магазин и отбележете елементите, които ще са обект на добавена реалност.

**Скала за самооценяване на тест 6:**

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	3	3	4	3	2	3	3	4

**Максимален брой точки: 25.**  
 От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
 От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
 От 21 до 25 точки – справих се отлично.

## ГЛОБАЛНА ТЕМА 7. ВИРТУАЛНИ МУЗЕИ

### Урок № 16

#### Тема: Виртуални музеи

Вид на урока: нови знания

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Понятие за <i>виртуален музей</i> и <i>виртуална експозиция</i>.</li><li>2. Виртуални музеи и техни физически двойници.</li><li>3. Виртуална разходка и разглеждане на виртуални изложби и експозиции с помощта на интерактивна карта за навигация от сайта на художествен музей.</li><li>4. Виртуални експозиции и изложби на културни обекти в България.</li><li>5. Творческа задача – създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи.</li><li>6. Обсъждане на резултатите.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Знания:</i> Познава възможностите на интернет за виртуално разглеждане и изучаване на музейна информация.</p> <p><i>Умения:</i> Подбира и класифицира по тематични признаци експонати на произведения от виртуални музеи.</p> <p><i>Нови понятия:</i> виртуален музей, виртуална експозиция.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: музеи, галерии и изложбени центрове в страната и в чужбина; художествената култура и новите средства за информация и комуникация; изкуство и виртуална среда – дигитални творби и проекти. Правят се връзки с часовете по информатика и информационни технологии.
<b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Виртуални музеи, експозиции и изложби;</li><li>• Нови технологии за разглеждане на виртуални музеи, експозиции и изложби.</li></ul> Творческа задача – създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи по избор.
<b>Художествени дейности и задачи</b>	Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за виртуални музеи, експозиции и изложби. Виртуална разходка и разглеждане на творби във виртуални музеи, експозиции и изложби. Създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи.
<b>Ресурси (основни и допълнителни)</b>	Основен ресурс – учебник, с. 56 – 57: 9 бр. илюстрации, информационни текстове, въпроси и задачи за сравнения, проучване и художествена дейност. Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.

### Урок № 17

#### Тема: Виртуални експозиции и изложби

Вид на урока: преговор и обобщение

<b>План на урока</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Писмен коментар на тематични и художествени принципи, по които са подбрани творбите в разглежданите примери.</li><li>2. Разглеждане в интернет на проект „Изкуство“ по името на художник, творба, музей.</li><li>3. Творчески задачи – участие в проект „Виртуална изложба“:<ul style="list-style-type: none"><li>– създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи.</li><li>– разработване на електронен каталог.</li></ul></li><li>4. Обсъждане на резултатите.</li><li>5. Текущ контрол и проверка на знания и умения – визуален тест № 7.</li></ol>
<b>Очаквани резултати Нови понятия</b>	<p><i>Знания:</i> Познава възможностите на интернет за виртуално разглеждане и изучаване на музейна информация.</p> <p><i>Умения:</i> Подбира и класифицира по тематични признаци експонати на произведения от виртуални музеи.</p>
<b>Актуализиране на знания, умения</b>	Актуализират се знания за: музеи, галерии и изложбени центрове в страната и в чужбина; художествената култура и новите средства за информация и комуникация; изкуство и виртуална среда – дигитални творби и проекти. Правят се връзки с часовете по информатика и информационни технологии.



**ВИРТУАЛНИ МУЗЕЙ**

Съвременните музеи вече предлагат специални туристически и образователни услуги, които са свързани с виртуалните музеи. Виртуалните музеи предлагат виртуални експозиции, които са свързани с виртуалните музеи. Виртуалните музеи предлагат виртуални експозиции, които са свързани с виртуалните музеи.

1. Виртуален музей в онлайн режим

2. Виртуален музей на Билбао

3. 3D реконструкция на Билбао

4. Виртуален музей в онлайн режим

5. Виртуален музей в онлайн режим

6. Виртуален музей в онлайн режим

7. Виртуален музей в онлайн режим

8. Виртуален музей в онлайн режим

9. Виртуален музей в онлайн режим

10. Виртуален музей в онлайн режим

11. Виртуален музей в онлайн режим

12. Виртуален музей в онлайн режим

13. Виртуален музей в онлайн режим

14. Виртуален музей в онлайн режим

15. Виртуален музей в онлайн режим

16. Виртуален музей в онлайн режим

17. Виртуален музей в онлайн режим

18. Виртуален музей в онлайн режим

19. Виртуален музей в онлайн режим

20. Виртуален музей в онлайн режим

21. Виртуален музей в онлайн режим

22. Виртуален музей в онлайн режим

23. Виртуален музей в онлайн режим

24. Виртуален музей в онлайн режим

25. Виртуален музей в онлайн режим

26. Виртуален музей в онлайн режим

27. Виртуален музей в онлайн режим

28. Виртуален музей в онлайн режим

29. Виртуален музей в онлайн режим

30. Виртуален музей в онлайн режим

31. Виртуален музей в онлайн режим

32. Виртуален музей в онлайн режим

33. Виртуален музей в онлайн режим

34. Виртуален музей в онлайн режим

35. Виртуален музей в онлайн режим

36. Виртуален музей в онлайн режим

37. Виртуален музей в онлайн режим

38. Виртуален музей в онлайн режим

39. Виртуален музей в онлайн режим

40. Виртуален музей в онлайн режим

41. Виртуален музей в онлайн режим

42. Виртуален музей в онлайн режим

43. Виртуален музей в онлайн режим

44. Виртуален музей в онлайн режим

45. Виртуален музей в онлайн режим

46. Виртуален музей в онлайн режим

47. Виртуален музей в онлайн режим

48. Виртуален музей в онлайн режим

49. Виртуален музей в онлайн режим

50. Виртуален музей в онлайн режим

51. Виртуален музей в онлайн режим

52. Виртуален музей в онлайн режим

53. Виртуален музей в онлайн режим

54. Виртуален музей в онлайн режим

55. Виртуален музей в онлайн режим

56. Виртуален музей в онлайн режим

57. Виртуален музей в онлайн режим

58. Виртуален музей в онлайн режим

59. Виртуален музей в онлайн режим

**ВИРТУАЛНИ ЕКСПОЗИЦИИ И ИЗЛОЖБИ**

С помощта на онлайн интерактивни и специализирани софтуерни приложения, виртуалните музеи предлагат виртуални експозиции и изложби. Виртуалните музеи предлагат виртуални експозиции и изложби. Виртуалните музеи предлагат виртуални експозиции и изложби.

1. Виртуален музей в онлайн режим

2. Виртуален музей в онлайн режим

3. Виртуален музей в онлайн режим

4. Виртуален музей в онлайн режим

5. Виртуален музей в онлайн режим

6. Виртуален музей в онлайн режим

7. Виртуален музей в онлайн режим

8. Виртуален музей в онлайн режим

9. Виртуален музей в онлайн режим

10. Виртуален музей в онлайн режим

11. Виртуален музей в онлайн режим

12. Виртуален музей в онлайн режим

13. Виртуален музей в онлайн режим

14. Виртуален музей в онлайн режим

15. Виртуален музей в онлайн режим

16. Виртуален музей в онлайн режим

17. Виртуален музей в онлайн режим

18. Виртуален музей в онлайн режим

19. Виртуален музей в онлайн режим

20. Виртуален музей в онлайн режим

21. Виртуален музей в онлайн режим

22. Виртуален музей в онлайн режим

23. Виртуален музей в онлайн режим

24. Виртуален музей в онлайн режим

25. Виртуален музей в онлайн режим

26. Виртуален музей в онлайн режим

27. Виртуален музей в онлайн режим

28. Виртуален музей в онлайн режим

29. Виртуален музей в онлайн режим

30. Виртуален музей в онлайн режим

31. Виртуален музей в онлайн режим

32. Виртуален музей в онлайн режим

33. Виртуален музей в онлайн режим

34. Виртуален музей в онлайн режим

35. Виртуален музей в онлайн режим

36. Виртуален музей в онлайн режим

37. Виртуален музей в онлайн режим

38. Виртуален музей в онлайн режим

39. Виртуален музей в онлайн режим

40. Виртуален музей в онлайн режим

41. Виртуален музей в онлайн режим

42. Виртуален музей в онлайн режим

43. Виртуален музей в онлайн режим

44. Виртуален музей в онлайн режим

45. Виртуален музей в онлайн режим

46. Виртуален музей в онлайн режим

47. Виртуален музей в онлайн режим

48. Виртуален музей в онлайн режим

49. Виртуален музей в онлайн режим

50. Виртуален музей в онлайн режим

51. Виртуален музей в онлайн режим

52. Виртуален музей в онлайн режим

53. Виртуален музей в онлайн режим

54. Виртуален музей в онлайн режим

55. Виртуален музей в онлайн режим

56. Виртуален музей в онлайн режим

57. Виртуален музей в онлайн режим

58. Виртуален музей в онлайн режим

59. Виртуален музей в онлайн режим

<p><b>Образователни проблеми, разгледани в темата и в художествената практика към нея</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Виртуални музеи, експозиции и изложби;</li> <li>• Нови технологии за разглеждане на виртуални музеи, експозиции и изложби;</li> </ul> <p>Творчески задачи – създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи по избор; разработване на електронен каталог.</p>
<p><b>Художествени дейности и задачи</b></p>	<p>Проучване в интернет сайтове за изкуство на информация за виртуални музеи, експозиции и изложби. Виртуална разходка и разглеждане на творби във виртуални музеи, експозиции и изложби. Създаване на собствена виртуална експозиция с творби от различни виртуални музеи; представяне на творбите с електронен каталог.</p>
<p><b>Ресурси (основни и допълнителни)</b></p>	<p>Основен ресурс – учебник, с. 58 – 59: 9 илюстрации, информационни текстове, въпроси и задачи за сравнения, проучване и художествена дейност. Допълнителни ресурси – ползване на материали от интернет на български, английски и други езици.</p>

## Текущ контрол и проверка на знания и умения по глобална тема № 7 „ВИРТУАЛНИ МУЗЕЙ“

### Визуален тест за текущ контрол и самооценка на знания и умения № 7

Основен ресурс – учебник, с. 60: визуален тест, включващ 8 илюстрации, 6 въпроса и задачи за възприемане и идентификация, 1 задача за писмен сравнителен анализ, 1 практическа задача – интерпретация с рисунка, колаж по творба от илюстративния материал в теста.

**Инструкция:** Верният отговор на всеки от въпросите се оценява с определен брой точки, посочени в скала за самооценяване на с. 32. Неверните отговори се оценяват с 0 точки. Максималният брой точки за верните отговори е 25.

**Забележка:** Отговорите на теста са посочени на с. 42.

**ТЕСТ 7**

1. Виртуален музей в онлайн режим

2. Виртуален музей в онлайн режим

3. Виртуален музей в онлайн режим

4. Виртуален музей в онлайн режим

5. Виртуален музей в онлайн режим

6. Виртуален музей в онлайн режим

7. Виртуален музей в онлайн режим

8. Виртуален музей в онлайн режим

**Разгледайте изображенията и отговорете на въпросите. На откритите места запишете отговорите. Те трябва да включват буквата на верния отговор и цифрата на изображението, за което се отнасят.**

1. Виртуален художествен музей е:  
 а) колекция от електронни данни за творби  
 б) сайт в интернет  
 в) колекция от художествени произведения  
 г) място за представяне на картини

2. Къде виждате виртуална експозиция в музей?  
 а) 1, 8      в) 2, 3  
 б) 2, 4      г) 1, 4

3. Къде са показани творби на един и същ автор в музей и във виртуална изложба?  
 а) 3, 4      в) 2, 8  
 б) 5, 6      г) 1, 2

4. Как може да разгледа виртуален художествен музей?  
 а) като отиде в него.  
 б) чрез интернет сайт за музея  
 в) чрез каталог на музея  
 г) от публикации в интернет

5. Виртуалната експозиция:  
 а) представя в електронни файлове експозиции от музей  
 б) е зала в музей  
 в) е изложба на картини в галерия  
 г) е информационен център в музей

6. На ил. 6 е показано:  
 а) виртуална изложба  
 б) концептуално изкуство  
 в) дигитална живопис  
 г) видеоарт

7. Сравнете писмено виртуалните експозиции на ил. 2 и 6 по отношение на:  
 – направления/течения в модерното или в съвременното изкуство;  
 – автори и творби;  
 – материали, техники, технологии.

8. Направете ваша интерпретация с рисунка или колаж на художествените обекти в експозиция на ил. 5.

Скала за самооценяване на тест 7:

Въпрос	1	2	3	4	5	6	7	8
Точки	2	2	2	3	3	3	5	5

Максимален брой точки: 25.  
 От 1 до 10 точки – справих се незадоволително.  
 От 11 до 20 точки – справих се задоволително.  
 От 21 до 25 точки – справих се отлично.

**60**

## 7. УЧЕБНА ПРОГРАМА ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО ЗА 10. КЛАС (ОБЩООБРАЗОВАТЕЛНА ПОДГОТОВКА)

Приложение № 11

### КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Обучението по изобразително изкуство в първи гимназиален етап е насочено към умения, знания и отношения, които формират цялостен и задълбочен интерес към постиженията на националната и световната художествена култура. Художествено-образованието през този етап е базирано върху индивидуалния опит и творческия потенциал на всеки ученик и неговите възможности за свободно изразяване на идеи и позиции чрез знания и умения от областта на изобразителните изкуства. Учебният предмет изобразително изкуство през първи гимназиален етап развива и систематизира знания, които ученикът е придобил в прогимна-

зиалния етап. Нов акцент се явяват знанията и дейностите, свързани с теорията и историята на изкуството и връзката между изкуството и виртуалната среда. Основна цел на обучението по изобразително изкуство е стремежът към изграждане на художествена култура и съвременни критерии за ориентиране в света на изкуството.

Обучението по изобразително изкуство в 10. клас е насочено към: овладяване на знания за функционирането на изкуството в контекста на модерната и съвременната култура; разширяване на знанията за връзката на изобразителното изкуство със съвременната реклама и средствата за масова информация и комуникация; овладяване на знанията за ролята на изобразителните средства в екранните изкуства; усъвършенстване на уменията за прилагане на дигитални технологии за възприемане на изкуство, в творческата дейност на учениците и при разглеждане на теми, свързани с общочовешките ценности и гражданското общество; развиване на умения за възприемане, оценяване и интерпретация на художествени произведения; усвояване на информация за световноизвестни художествени музеи и галерии и формиране на интереси към световното художествено наследство.

### ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО В КРАЯ НА КЛАСА

ОБЛАСТИ НА КОМПЕТЕНТНОСТ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И ОТНОШЕНИЯ
Изкуството и неговата история	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> най-общо модерни и съвременни форми на художествен израз.</li> <li>• <b>Разбира</b> ролята на изкуството за защитата на политическите права и свободи, като илюстрира чрез примери.</li> <li>• <b>Описва</b> и съпоставя творби на изкуството от различни исторически епохи и култури.</li> <li>• <b>Коментира</b> устно или писмено идеи и възгледи за изкуството на различни автори.</li> <li>• <b>Познава</b> най-общо биографии и творчество на художници от различни епохи, назовава и коментира техни творби, като изразява собствено мнение.</li> <li>• <b>Анализира</b> връзките на изкуствата с науката, философията, популярната култура и медиите.</li> <li>• <b>Обяснява</b> особеностите на различни художествени произведения.</li> <li>• <b>Познава и оценява</b> ролята на музеи и изложбени центрове в съвременния свят.</li> <li>• <b>Познава</b> световни музеи и шедеври в тях, като интерпретира различни мнения и информации.</li> <li>• <b>Оценява</b> значението на световните художествени музеи за съвременната култура, като дискутира различни публични позиции.</li> <li>• <b>Коментира</b> устно и писмено идеи на значими автори за изкуството и неговата история.</li> </ul>
Художествена дейност	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Създава</b> творби, които демонстрират разбиране за връзката между замисъл и използвани изразни средства в областта на екранните изкуства и дизайна.</li> <li>• <b>Разбира</b> специфични особености на основни техники и технологии в екранните изкуства и дизайна.</li> <li>• <b>Обяснява</b> значението на теми, образи и символи в свои проекти, ангажирани със защита на политически права и свободи.</li> <li>• <b>Разработва</b> проекти, като прилага подходящ софтуер и коментира използваните инструменти от съответната програма.</li> </ul>
Визуална култура и медии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Използва</b> възможностите на новите медии за комуникация със съвременното изкуство.</li> <li>• <b>Описва</b> съвременни модели за визуализиране на социален опит за решаване на актуални проблеми: човешки права, опазване на околната среда, солидарност и благосъстояние.</li> <li>• <b>Демонстрира</b> умения за проучване на художествени музеи в света чрез интернет.</li> <li>• <b>Осъзнава</b> възможностите на изкуството за интерпретиране на теми, свързани с етническа принадлежност, вероизповедания и хора в неравностойно положение.</li> </ul>

## УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

ТЕМИ	КОМПЕТЕНТНОСТИ КАТО ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО	НОВИ ПОНЯТИЯ
<b>Живот и творчество на художника</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Обяснява</b> връзката между биографията и творчеството на художник от дадена епоха.</li> <li>• <b>Различава</b> творчески етапи и особености на творческия процес на художника.</li> <li>• <b>Коментира</b> творби от творчеството на художника, като изразява собствено отношение.</li> </ul>	творчески път творчески процес
<b>Творци на модерното и съвременното изкуството</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> значими представители в модерното и съвременното изкуството.</li> <li>• <b>Обяснява</b> характерните особености на индивидуалния стил на модерни и съвременни художници.</li> <li>• <b>Различава</b> творби от различни модерни и съвременни художници.</li> <li>• <b>Коментира</b> известни творби на модерното и съвременното изкуство.</li> </ul>	индивидуален стил
<b>Световни музеи и галерии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> световни художествени музеи.</li> <li>• <b>Обяснява</b> основни особености на художествени музеи и техните експозиции.</li> <li>• <b>Коментира</b> особености на музейни сбирки и колекции.</li> </ul>	музей за модерно изкуство музей за съвременно изкуство
<b>Изобразителното изкуство и другите изкуства – екранни изкуства</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Обяснява</b> връзката на изобразителното изкуство с киното, като дава примери.</li> <li>• <b>Илюстрира</b> герои, облекло и/или обстановка по гледан филм.</li> <li>• <b>Дискутира</b> ролята на изобразителното изкуство в киното.</li> </ul>	бутафория филмов декор макет сториборд
<b>Художествени форми на протест и различни медии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> особеностите на протестното изкуство и неговата социална и културна функция.</li> <li>• <b>Разграничава</b> различни форми на протестно изкуство.</li> <li>• <b>Коментира</b> различни форми на протест и изразява позиция.</li> </ul>	художествен манифест изкуство на протеста
<b>Технологии на дизайна</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> най-общо нови технологии в дизайна.</li> <li>• <b>Дискутира</b> за особеностите на новите технологии в дизайна.</li> <li>• <b>Оценява</b> значението на новите технологии в съвременния дизайн.</li> </ul>	добавена реалност 3D принт
<b>Виртуални музеи</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Познава</b> възможностите на интернет за виртуално разглеждане и изучаване на музейна информация.</li> <li>• <b>Подбира</b> и класифицира по тематични признаци експонати на произведения от виртуални музеи.</li> <li>• <b>Коментира</b> експозиции на виртуални музеи.</li> </ul>	виртуален музей виртуална експозиция

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

Годишен брой часове за изучаване на предмета в 10. клас – 18 часа

Новите знания се въвеждат чрез теоретични уроци (уроци, свързани с теория и с историята на изкуството) и уроци с практически изобразителни задачи. Практическите дейности са свързани с усвояване на нови знания и умения, съдействат за затвърждаване и развиване на изобразителни умения и навици, за разгръщане на творчески способности и въображение.

Упражненията в обучението по изобразително изкуство се включват в практическите дейности и

са неразделна част от художествената практика на ученика.

Учебната програма предоставя свобода при подбора на методите и средствата за постигане на очакваните резултати. В този смисъл темите за учебно съдържание не следва да са в задължителна последователност.

Съотношението между разпределението на часовете по различните дейности, цитирани в таблицата, е относително и приложението му зависи от конкретните условия в учебната практика.

<b>За нови знания</b>	<b>60%</b>
<b>За упражнения и практически дейности</b>	<b>22%</b>
<b>За преговор и обобщение</b>	<b>10%</b>
<b>За контрол и оценка</b>	<b>8%</b>



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

### Текущо оценяване:

- на теоретическата подготовка – знания от теорията и историята на изкуството чрез текущо изпитване (устно или писмено/тестове).
- на практическата подготовка – резултат от изпълнение на изобразителни задачи с традиционни и нетрадиционни материали и изразни средства според очакваните резултати по темите на учебното съдържание и индивидуалните умения и интереси на учениците.
- на възложени задачи за домашна работа.

**Забележка:** По време на обучението в клас и извън училище се възлагат проекти или друг тип проучвателни или изобразителни задачи, които се оценяват по критериите на компетентностите (знания, умения, отношения).

### Комплексна оценка

Оценката е комплексна. Тя включва резултатите от теоретическата и практическата подготовка. Комплексната оценка отразява участието на ученика в учебния процес по изобразително изкуство съобразно неговите предпочитания към теоретическата или практическата подготовка.

Активността на ученика се поощрява.

## Съотношение при формиране на срочна оценка:

Текущи оценки (от устни, от писмени, от практически изпитвания)	60%
Оценки от контролни работи	10%
Оценки от други участия (работа в час, изпълнение на домашни работи, работа по проекти – портфолио, колективни прояви и изложби, конкурси и др.)	30%

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

Дейностите по *изобразително изкуство* в 10. клас могат да се реализират в класната стая, на територията на училището или извън училище.

Тези дейности не са свързани само с конкретна тема, а имат междупредметен характер и са насочени към придобиване на определени ключови компетентности.

Обучението по *изобразително изкуство* в 10. клас осигурява възможности за осъществяване на учебен процес в следните видове форми:

Дейности, реализирани във или извън класната стая	Дейности, реализирани извън училището	Дейности в природна и в социално-културна среда
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участие в изложби, конкурси, срещи с дейци на културата и художници</li> <li>• Участие в живота на класа, училището с художествени изяви</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участие в учебни екскурзии</li> <li>• Участие в пленер</li> <li>• Посещения в изложбени зали, ателиета на художници, културни центрове, музеи и художествени галерии</li> <li>• Възприемане на скулптурни творби на открито, архитектурни паметници</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участие във фестивали</li> <li>• Участие в панаири</li> <li>• Участие в екологични акции</li> <li>• Участие в културни инициативи и празници, представящи културното многообразие</li> <li>• Участие в информационни и културно-образователни инициативи</li> </ul>

Учебният предмет *изобразително изкуство* допринася за обогатяване на познанията и практическия опит на учениците със средствата на изобразителното изкуство.

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-исто-

рическо наследство, епоха, стил, течение, направление, вид, жанр, сюжет, тема, изразни средства, знаци и символи, форма, обем, пространство, композиция, хармония, контраст, ритъм, движение, пропорции, перспектива, асоциация, памет, въображение, творчество.

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, ориентирани към личностното развитие на ученика.



<b>Ключови компетентности</b>	<b>Дейности и междупредметни връзки</b>
<i>Компетентности в областта на българския език</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• умения за изказване в дискусия;</li> <li>• спазване на езиковите норми при изложението;</li> <li>• умения за формулиране на теза, за привеждане на аргументи;</li> <li>• способности за обобщаване на разсъждения за понятия: историческо развитие, културно-историческо наследство, философски идеи;</li> <li>• умения за писмено общуване и общуване на роден език в културни ситуации;</li> <li>• описване на обекти, произведения на изобразителното изкуство и визуални елементи за социална комуникация;</li> </ul>
<i>Умения за общуване на чужди езици</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• разбиране на културното многообразие чрез общуване на чужди езици;</li> <li>• обогатяване на знанията за изобразителното изкуство и художествената култура в други страни, прилагане на знания за общуване и подбор на информация за произведения в изкуството;</li> </ul>
<i>Математическа компетентност и основни компетентности в областта на природните науки и на технологиите</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• прилагане на знания за понятия с общ характер: система и подсистема, процеси, явления, устройство, модул, технология;</li> </ul>
<i>Дигитална компетентност</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• интерактивна употреба на информационно-комуникативни технически средства за възприемане на художествени произведения, сбирки, виртуални посещения на галерии;</li> <li>• употреба на информационни и технически средства за презентиране на произведения на съвременното изкуство;</li> </ul>
<i>Умения за учене</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развиване на познания за художествени творби и творчески дейности;</li> <li>• участие в екипна работа по дейности;</li> </ul>
<i>Социални и граждански компетентности</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• изразяване на междуличностни и межкултурни умения за общуване чрез произведения на изкуството (картини, филми, видео клипове);</li> <li>• създаване и участие на колективни творчески проекти във виртуални диалогични пространства за изкуство;</li> <li>• изразяване на лична позиция при създаване на творчески проект в обществена среда;</li> </ul>
<i>Инициативност и предприемчивост</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развиване на инициативност, креативност и новаторство, активно участие в творчески проекти;</li> <li>• планиране и осъществяване на индивидуални и групови изследователски задачи, работа в екип;</li> </ul>
<i>Културна компетентност и умения за изразяване чрез творчество</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• разбиране на ролята на естетическите фактори в околната среда (природна и обществена);</li> <li>• развиване на естетическо чувство чрез артистично себеизразяване и участие в културния живот;</li> <li>• формиране на художествена култура при възприемане на произведения от изобразителното изкуство в музеи, галерии и сбирки в културни центрове;</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>• проява на лична отговорност за опазване на околната среда и здравето на човека чрез участие в инициативи с творчески дейности и проекти;</li> <li>• решаване на социални проблеми за преодоляване на различия и неравенство между хората чрез разпространение на теми и произведения на изкуството.</li> </ul>

*Забележка:* Посочените дейности са примерни и не изчерпват възможностите за изграждане на междупредметни връзки.

## 8. ОТГОВОРИ НА ТЕСТОВЕТЕ В УЧЕБНИКА

Отговори на тест 1, страница 16

1	2	3	4	5	6	7	8
г	в	а	в	а	в	г	творческа задача
4 т.	4 т.	4 т.	3 т.	2 т.	2 т.	2 т.	4 т.

Отговори на тест 2, страница 26

1	2	3	4	5	6	7	8
а	а	б	в	а	г	а	а
2 т.	3 т.	3 т.	3 т.	3 т.	3 т.	4 т.	4 т.

Отговори на тест 3, страница 32

1	2	3	4	5	6	7	8
б	а	а	а	б	а	отв. отговор	творческа задача
2 т.	2 т.	2 т.	4 т.	4 т.	2 т.	4 т.	5 т.

Отговори на тест 4, страница 40

1	2	3	4	5	6	7	8
б	г	г	в	б	в	г	в
2 т.	2 т.	4 т.	4 т.	4 т.	2 т.	4 т.	3 т.

Отговори на тест 5, страница 46

1	2	3	4	5	6	7	8
б	г	б	г	а	в	отв. отговор	творческа задача
2 т.	3 т.	2 т.	2 т.	3 т.	4 т.	4 т.	5 т.

Отговори на тест 6, страница 54

1	2	3	4	5	6	7	8
г	г	б	г	а	а	г	творческа задача
3 т.	3 т.	4 т.	3 т.	2 т.	3 т.	3 т.	4 т.

Отговори на тест 7, страница 60

1	2	3	4	5	6	7	8
а	б	г	б	а	а	отв. отговор	творческа задача
2 т.	2 т.	2 т.	3 т.	3 т.	3 т.	5 т.	5 т.

**КНИГА ЗА УЧИТЕЛЯ ПО  
ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО  
за 10. клас**

***Автори***

Петя Иванова  
Десислава Кралева  
Ния Табакова

***Редактор***

Десислава Кралева

***Графичен дизайн***

Боряна Паскалева

***Коректор***

Мила Томанова

***Предпечатна подготовка***

Валентина Иванова  
Асен Балкански

Българска. Първо издание, 2019 г.  
Формат 60x90/8, печатни коли 5,25  
ISBN 978-954-18-1428-4

***Издател***

„КЛЕТ БЪЛГАРИЯ“ ООД  
1574 София, ул. „Никола Тесла“ № 5, BSR 2, етаж 4  
тел.: 02 8061 300  
e-mail: [administration@bulvest2000.com](mailto:administration@bulvest2000.com)  
[www.bulvest.com](http://www.bulvest.com)





