

Наставна програма по слободен избран предмет **Графички дизајн** од VII(седмо) до IX (девето) одд.

ОСНОВНИ ПОДАТОЦИ ЗА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА

Наставен предмет	Графички дизајн
Изготвил	Слободан Тимчевски
Училиште	ООУ „Браќа Миладиновци“ - Куманово
Вид/категорија на наставен предмет	Изборен предмет за интереси на учениците кои не се дел од наставните предмети -(применета уметност)
Одделение	VII (седмо), VIII (осмо) и IX (девето)
Теми/подрачја во наставната програма	• Вовед во графички дизајн • Рекламен материјал • Дизајн на амбалажа • Илустрација како сегмент на графичкиот дизајн
Број на часови	2 часа неделно/36 часа во текот на едно полугодие
Опрема и средства	• Аудиовизуелни средства (фотоапарат, LCD-проектор, дигитална камера, компјутер, паметна табла, таблет, печатач, мобилен телефон и други дигитални уреди). • Интернет и софтвери. • Визуелни алатки (цртежи, фотографии, списанија, книги, банери, постери, апликации, илустрации, проспекти и интернет претражувачи др.). • Средства и материјали за сликање и цртање (моливи, акварел бои, хартија за акварел, гваш бои и темперни, акрилни бои, фломастери, дрвени бои, четки за сликање, палета за мешање бои, сликарски штафелај и др.)

Наставна програма по слободен изборен предмет Графички дизајн за VII до IX одделение

ПОВРЗАНОСТ СО НАЦИОНАЛНИТЕ СТАНДАРДИ

Наставната програма вклучува релевантни компетенции од подрачјето **Уметничко изразување и култура** од Националните стандарди:

Ученикот/ученичката знае и/или умее:

VIII-A.1	да манифестира познавање на различните форми на уметничко изразување од сите области на културата (литературата, музиката, визуелните уметности, изведбените уметности, декоративните уметности, архитектурата, дизајнот),
VIII-A.2	да ги идентификува различните манифестации на популарната култура и нивното влијание врз развојот на естетските вредности,
VIII-A.3	да ги изразува сопствените идеи, искуства и емоции користејќи уметнички или други форми на креативно изразување (индивидуални или колективни),
VIII-A.4	да ги интерпретира идеите, искуствата и емоциите изразени во уметничките продукти креирани од другите што се припадници на сопствената или на други култури,
VIII-A.5	да манифестира познавање на сопствената култура и на различните начини на нејзино изразување преку литературата и визуелните уметности, музиката и танците, градбите и другите културни продукти,
VIII-A.6	да ги идентификува разликите и сличностите меѓу сопствената култура и другите култури во своето потесно и пошироко опкружување и да ја анализира нивната поврзаност и меѓузависност,

VIII-A.7	да препознава и објаснува како културните обележја се менуваат со текот на времето и во различни контексти,
VIII-A.9	да препознае и објасни како култура на која ѝ припаѓа (вклучително и на традицијата и религијата) влијаела на формирање на неговиот/нејзиниот идентитет и поглед на светот,
VIII-A.10	да ги идентификува и преиспитува стереотипите и предасудите кон припадниците на другите културни групи што се манифестираат во неговото/нејзиното опкружување,
VIII-A.11	да препознава присуство на етноцентризам и да ги идентификува елементите во културата коишто придонесуваат за негова манифестација,
VIII-A.12	да го интерпретира светот не само од гледна точка на припадниците на сопствената култура, туку и низ перспективата на други култури.

Ученикот/ученичката разбира и прифаќа дека:

VIII-B.1	уметноста и другите форми на културно изразување придонесуваат за разбирање и менување на светот,
VIII-B.2	критичкиот однос конразличните продукти на уметноста е битен за развивање на индивидуалните и општествените естетски вредности,
VIII-B.3	почитувањето и промовирањето на сопствената култура придонесува за јакнење на културниот идентитет и дигнитет,
VIII-B.4	културниот диверзитет влијае врз развојот на идентитет на припадниците на различни култури,
VIII-B.5	на разликите меѓу културите треба да се гледа како на можности за учење и како предизвик за заемно разбирање и напредување,
VIII-B.6	почитувањето и промовирањето на другите култури придонесува за обезбедување почит за сопствената култура од страна на другите.

Наставната програма вклучува и релевантни компетенции од следните подрачја на Националните стандарди :

Јазична писменост, Дигитална писменост, Личен и социјален развој, Општество и демократска култура и Техника, Технологија и претприемништво.

Ученикот/ученичката знае и/или може:

I-A.1	да ги изразува и пренесува своите мисли, чувства, информации и ставови во различни комуникациски ситуации на својот мајчин јазик, преку различни медиуми и за различни цели,
I-A.4	да го користи стандардизираниот јазик, со почитување на граматичките и правописните правила при усно и писмено изразување,
I-A.10	да разбира визуелно прикажани содржини (дијаграми, табели и графикони, илустрации, анимации и др.): да може да ги издвои, анализира, оценува/вреднува и резимира визуелно прикажаните содржини и да ги објасни (писмено и усно),
I-A.12	да користи информации од различни извори и медиуми и критички да пристапува кон нив, земајќи го предвид изворот, контекстот, целта и веродостојноста на презентираниите информации.
IV-A.1	да ги истражува и споредува можностите на познати и нови дигитални уреди и самостојно да процени, одбере и да ги користи тие што се најсоодветни за конкретна потреба и ситуација
IV-A.2	да процени кога и на кој начин за решавање на некоја задача/проблем е потребно и ефективно користење на ИКТ, да одбере и инсталира програми што му се потребни, да користи програми за заштита и да реши рутински проблеми во функционирањето на дигиталните уреди и мрежи
IV-A.3	да користи различни начини на организирање и безбедно чување и споделување на содржини на различни уреди и мрежи во дигиталното опкружување

IV-A.4	во соработка со други да анализира проблем, да развие идеја и план за негово истражување и решавање и да испланира кога и за што ќе користи ИКТ
IV-A.5	да определи какви информации му/и се потребни, да најде, избере и преземе дигитални податоци, информации и содржини, и да ја процени нивната релевантност во однос на конкретната потреба и веродостојноста на изворот,
IV-A.6	да избере и користи различни алатки за обработка на податоци, да ги анализира податоците и да ги претстави на различни начини почитувајќи ги правилата за користење
IV-A.7	да одбере и користи соодветни ИКТ алатки за комуникација, безбедно да сподели информации, да контактира и да соработува со други на онлајн проекти, во социјални активности или за лични потреби,
IV-A.8	на безбеден и одговорен начин да ги користи дигиталните содржини, образовните и социјални мрежи, и дигитални облаци,
IV-A.10	да се грижи за својот дигитален идентитет, безбедност и репутација и да ги почитува политиките за приватност.
V-A.4	да прави процена на сопствените способности и постигања (вклучувајќи ги силните и слабите страни) и врз основа на тоа да ги определува приоритетите што ќе му/и овозможат развој и напредување,
V-A.5	да ги препознава емоциите кај себе си и кај другите, да ги согледа последиците од сопствените емоционални реакции во различни ситуации и да користи соодветни стратегии за справување со емоциите,
V-A.6	да си постави цели за учење и сопствен развој и да работи на надминување на предизвиците што се јавуваат на патот кон нивно остварување,
V-A.7	да ги користи сопствените искуства за да си го олесни учењето и да го прилагоди сопственото однесување во иднина,
V-A.8	да го организира сопственото време на начин кој ќе му/и овозможи ефикасно и ефективно да ги оствари поставените цели и да ги задоволи сопствените потреби,

V-A.11	да дејствува самостојно, со целосна свесност од кого, кога и како може да побара помош.
V-A.12	успешно да се справува со социјални притисоци,
V-A.13	да комуницира со другите и да се презентира себеси соодветно на ситуацијата,
V-A.14	да слуша активно и соодветно да реагира, покажувајќи емпатија и разбирање за другите и да ги искажува сопствените загрижи и потреби на конструктивен начин,
V-A.15	да соработува со други во остварување на заеднички цели, споделувајќи ги сопствените гледишта и потреби со другите и земајќи ги предвид гледиштата и потребите на другите,
V-A.16	да ги препознава проблемите во релациите со другите и да приоѓа конструктивно во разрешување на конфликтите, почитувајќи ги правата, потребите и интересите на сите вклучени страни,
V-A.17	да бара повратна информација и поддршка за себе, но и да дава конструктивна повратна информација и поддршка во корист на другите,
V-A.18	да истражува, поставувајќи релевантни прашања, со цел да ги открие проблемите, да ги анализира и вреднува информациите и предлозите и да ги проверува претпоставките,
V-A.19	да дава предлози, да разгледува различни можности и да ги предвидува последиците со цел да изведува заклучоци и донесува рационални одлуки,
V-A.21	да го анализира, проценува и подобрува сопственото учење.
VI-A.5	да ги разбира разликите помеѓу луѓето по било која основа (родова и етничка припадност, возраст, способности, социјален статус, сексуална ориентација, итн.),
VI-A.6	да препознава присуство на стереотипи и предрасуди кај себе и другите и да се спротивставува на дискриминација,
VI-A.7	да препознава манифестација на вербално и физичко насилство во сопственото опкружување, да ги согледува последиците од насилството и да се спротиставува на него,

VI-A.8	да согледа што ги поврзува, а што ги разединува луѓето во заедницата, да изнаоѓа начини да придонесе за напредокот на заедницата, имајќи ги предвид потребите и интересите на сите,
VI-A.13	да го анализира концептот на човекови права и правата на децата, да идентификува случаи на повреда на правата и да презема активности за нивно неселективно почитување,
VI-A.15	да идентификува ситуации во кои граѓаните можат да влијаат врз животот во заедницата и се ангажира за подобрување на состојбите,
VI-A.17	да го анализира влијанието на пишаните, електронските и социјалните медиуми врз јавното мислење и да избира веродостојни извори на информации врз кои ќе ги базира сопствените ставови.
VII-A.1	да ги поврзува сознанијата од науките со нивната примена во техниката и технологијата и со секојдневниот живот.
VII-A.3	да објасни како напредните технички и технолошки системи/продукти го подобруваат секојдневниот живот на луѓето,
VII-A.4	да генерира идеи и осмислува активности што водат до продукти и/или услуги,
VII-A.8	да осмисли и спроведе рекламна кампања за определен продукт користејќи лого, слоган, презентација, интернет страница и сл.
VII-A.9	активно да учествува во тимска работа според претходно усвоени правила и со доследно почитување на улогата и придонесот на сите членови на тимот,

Ученикот/ученичката разбира и прифаќа дека:

I-B.2	со употребата на јазикот во различни контексти и средини, и во различни форми, се овозможува ефикасна комуникација и интеракција (секогаш имајќи во предвид со кого се остварува комуникацијата),
--------------	---

I-Б.3	преку читање текстови со различна содржина и структура се развива писменоста, се формира поширок поглед за себе и за светот и се поттикнува пишувањето од потреба и од задоволство,
I-Б.4	содржината и начинот на изразување на сопственото мислење може да придонесе за одржување и за подобрување на комуникацијата, но и да предизвика недоразбирање и конфликти,
IV-Б.1	дигиталната писменост е неопходна за секојдневното живеење - го олеснува учењето, животот и работата, придонесува за проширување на комуникацијата, за креативност и иновативност, нуди разни можности за забава,
IV-Б.2	неодговорното и неумешното користење на ИКТ има органичувања и може да носи ризици за поединецот или општеството,
IV-Б.3	потенцијалите на ИКТ ќе се зголемуваат и треба да се следат и користат, но и дека треба да се има критичен однос кон веродостојноста, доверливоста и влијанието на податоците и информациите што се достапни преку дигиталните уреди,
V-Б.2	осознавањето на сопствениот идентитет придонесува за јакнење на самовербата и за развојот на личноста,
V-Б.3	сопствените постигања и добросостојба во најголема мера зависат од трудот што самиот/самата го вложува и од резултатите што самиот/самата ги постигнува,
V-Б.4	секоја постапка што ја презема има последици по него/неа и/или по неговата/нејзината околина,
V-Б.7	иницијативноста, упорноста, истрајноста и одговорноста се важни за спроведување на задачите, оstarување на целите и надминување на предизвиците во секојдневните ситуации,
V-Б.9	барањето повратна информација и прифаќањето конструктивна критика води кон личен напредок на индивидуален и социјален план,
VI-Б.1	не смее да прави дискриминација врз основа на разликите меѓу луѓето (родова и етничка припадност, возраст, способности, социјален статус, сексуална ориентација, итн.)

VI-Б.2	сите луѓе, вклучувајќи ги и децата, имаат право да ги изразуваат своите мислења и ставови и да учествуваат во донесувањето одлуки кои се поврзани со нивните потреби и интереси,
VI-Б.3	човековите права се универзални, а границите на правата на секој човек се правата и слободите на другиот,
VI-Б.4	неселективно почитување на човековите права и слободи е клучно за добросостојбата на поединците и за општеството во целина,
VI-Б.6	личниот ангажман и соработката со другите се битни за остварување заеднички јавен интерес,
VI-Б.9	секоја граѓанин треба да презема одговорност за промените во природата предизвикани од активностите на човекот,
VI-Б.12	нашата држава е мултикултурно/мултиетничко општество во кое живеат припадници на различни култури/етникуми и секој нејзин граѓанин е одговорен да придонесува за интеркултурна размена и почитувањето на човековите права во интерес на заедничкото живеење во интегрирано, етнички кохезивно општество,
VI-Б.13	националниот идентитет, кој произлегува од припадноста на државата Република Северна Македонија, е битна компонента на идентитетот на сите граѓани на државата.
VII-Б.2	успешните идеи коишто водат кон лични, социјални и финансиски придобивки се резултат на креативност, иницијативност, посветеност и истрајност.
VII-Б.4	работната етика, културната чувствителност и односот кон другите се значајни за креирање и одржување позитивна работна клима.

РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕ

Тема 1: **ВОВЕД ВО ГРАФИЧКИ ДИЗАЈН** Вкупно часови: 4

Знаења/Вештини :

- Ја разбира разликата меѓу графички дизајн како дводимензионална уметност во однос на индустрискиот дизајн;
- Ги знае и препознава ликовните елементи и принципи во графичкиот дизајн.

Ставови/Вредности:

- Разбира дека графичкиот дизајн е важен дел од современата визуелна култура и комуникација.;
- Ја прифаќа важноста на ликовните елементи и принципи за создавање визуелно графичко решение.

Содржини (и поими)	Број на часови	Примери на активности:
Вовед во графички дизајн? (графички дизајн,визуелни комуникации ,печатени медиуми, дигитални медиуми,примена на графички дизајн, визуелен идентитет и др.)	2	• Учениците се запознаваат со предметот Графички дизајн и неговиот тек за оваа полугодие • Вовед во дизајнот,неговата употреба и улога во визуелна култура и животот. • Разговараме за Графички дизајн како дводимензионален дизајн во однос на индустрискиот. • Кратка дискусија со прашања: „Каде го гледате графичкиот дизајн секој ден?“, „Дали дизајнот влијае на вашите одлуки?“. Наставникот запишува клучни зборови на табла (порака, изглед, внимание...). • Заедно дефинираат дека графичкиот дизајн е визуелно графичко решение кое пренесува пораки преку комбинација на текст, слика и анимација.

		Групна активност „Дизајн детективи“ – идентификување на примери на дизајн во слики од секојдневието и одредување на нивната цел
Елементи и принципи на дизајнот (елементи: линија, форма, боја, текстура, простор; принципи: рамнотежа, контраст, нагласување, ритам, пропорција, хармонија))	2	- Кратка презентација со примери на секој елемент и принцип во дизајнот - Анализа на постер со нагласени елементи (боја, линија, форма, текстура) и принципи (рамнотежа, контраст, ритам). - Дискусија преку прашања: „Кој елемент ви го привлече вниманието прво?“ „Какви линии, форми или бои забележувате?“ „Дали дизајнот изгледа урамнотежено или динамично? Зошто?“ - Задача: секој ученик создава мала скица користејќи барем два елемента и еден принцип на дизајн.

Тема 2: **РЕКЛАМЕН МАТЕРИЈАЛ** Вкупно часови: 10

Знаења/Вештини :

- Го разбира значењето и улогата на рекламниот материјал во промоција на производ или настан.
- Разликува поими лого, слоган, постер, амбалажа и ја знае нивната примена.
- Ги идентификува основните елементи и принципи во дизајн на амбалажа.
- Може да објасни како дизајнот на рекламниот материјал влијае врз емоциите и вниманието на публиката.
- Умее да изработи едноставен лого-дизајн и постер со дигитална алатка или рачна техника.
- Сфаќа дека доследноста во боите, формите и типографија е важна за успешно решение кое ќе создаде визуелна комуникација со гледачот.
- Го применува процесот на осмислување слоган кој пренесува јасна порака до публиката.
- Може да осмисли и визуелно да претстави амбалажа за производ.
- Соработува во група при подготовка на мини маркетинг кампања.

Ставови/Вредности:

- Почитува креативност, оригиналност при креирање на заштитен знак лого.
- Вреднува креативност во претставување на производ или настан.
- Разбира дека дизајнот треба да биде јасен и транспарентен.
- Смета дека визуелното решение може да пренесува позитивни и општествено корисни пораки.
- Покажува одговорност во користење на дизајнот и неговата порака.
- Се залага за тимска работа, соработка и почитување на идеите на другите.
- Има позитивен став кон користење на софтвер со кој ќе создаде рекламен материјали за образовни и хуманитарни цели.

Содржини (и поими)	Број на часови	Примери на активности:
Креирај лого за нов бренд (лого, симбол, форма, боја, стилизаци, трансформација, оригиналност)	2	• Наставникот покажува примери на познати логоа и кратко ја објаснува нивната симболика. • Учениците дизајнираат лого на (слаткарница, спортски клуб, продавница за играчки и др.) по можност да бидат креативни и оригинални. • Скицираат лого на хартија, а потоа го префрлаат во соодветен софтвер. • Презентација и избор на најкреативно лого.

Дизајнирај постер за училишен настан (постер, композиција, боја, типографија, целна публика)	2	- Учениците избираат настан (хуманитарна акција, спортски натпревар, драмска претстава). - Осмислуваат визуелна и текстуална порака. - Го изработуваат постерот дигитално или на хартија. - Поставување на постерите во училница.
Осмисли слоган за својот бренд (слоган, типографија, порака, креативност, краткост, јасност)	2	- Наставникот дава примери на познати слогани и ги анализира заедно со учениците. - Што е типографија го нудиме како прашање и отвараме дискусија со примери. - Учениците креираат слоган за измислен бренд (може да биде оној од претходната задача). - Споделување и дискусија кој слоган најдобро ја пренесува пораката.
Дизајнирај амбалажа за даден производ (амбалажа, дизајн, визуелна привлечност, информации за производ)	2	- Наставникот покажува примери на интересни пакувања (кутија, кеса, етикета). - Учениците замислуваат свој измислен производ (чоколадо, пијалак, играчка). - Цртаат или изработуваат дизајн за пакување со лого и слоган. - Презентација и кратка дискусија: „Што ја прави амбалажата привлечна?“
Мини маркетинг кампања (маркетинг кампања, медиум, порака, промоција)	2	- Учениците во групи избираат измислен или реален производ на образовен или хуманитарен настан - Создаваат мини кампања: лого, слоган и еден промотивен материјал (постер или дигитална објава). - Презентација пред класот и маркетинг стратегија врзана за кампањата.

Тема 3: **ДИЗАЈН НА АМБАЛАЖА** Вкупно часови: 10

Знаења/Вештини :

- Препознава разлика меѓу декоративна и функционална амбалажа.
- Ги идентификува елементите на дизајнот на амбалажа: форма, боја, текст и др
- Може да опише како изгледа целокупниот процес на дизајнирање на кутија за подарок, етикета и др.
- Создава едноставен и визуелно привлечен дизајн за етикета или омот.
- Разбира како боите, формите и текстот имаат важна улога во дизајнот.
- Го применува принципот на поврзаност во серија пакувања.
- Сфаќа дека етикетата треба да содржи основни информации за производот.
- Има познавања за различни материјали и форми во дизајн на амбалажа.
- Соработува во група при подготовка на креативни решенија за серија пакувања.

Ставови/Вредности:

- Показува почит кон оригинални и креативни решенија во дизајнот на амбалажа.
- Вреднува дека пакувањето треба да биде и функционално и естетски привлечно.
- Прифаќа дека ново идно решение е секогаш предизвик во дизајнот кон кое се тежнее.
- Се залага за користење на еколошки и рециклирани материјали при изработка на амбалажа.
- Показува позитивен став кон минималистички и јасен дизајн на кеса.
- Ја осудува употребата на лажни информации во дизајнот.
- Разбира дека серија пакувања можат да имаат различни форми и облици но мора да се визуелно поврзани помеѓу себе преку елементи.

Содржини (и поими)	Број на часови	Примери на активности:
Дизајн и макета на кутија за подарок (пакување, форма, боја, декоративни елементи, функционално)	2	- Учениците добиваат шаблон за кутија или самите изработуваат шаблон за кутија по своја идеја и избор на материјал, која на крај мораат да ја состават и да направат дизајн решение кое ќе биде декоративно и функционално истовремено. - Ја украсуваат индивидуално со избрани бои и мотиви за одредена пригода (роденден, Нова година и др.). - Презентација и објаснување на изборот на материјал и на дизајнот.
Етикета за пијалак (етикета, типографија, информација, бренд)	2	- Наставникот покажува примери на етикети, ги насочуваме кон анализирање на дизајнот со дискусија и фокус на форма, боја и текст. Употреба на информации кои се точни врзани за производот. - Учениците осмислуваат име за пијалак и дизајнираат етикета во боја.
Дизајн на кеса за луксузни производи (рекламна кеса, визуелен идентитет, едноставен дизајн, слоган, минимализам)	2	- Учениците избираат тема (златара, бутик за чевли, продавница за парфеми). - Цртаат дизајн за кеса на хартија со место за лого и слоган и по можност да пробаат да бидат минималистички настроени во овој случај и после се преминува на негова реализација (рачна или дигитална) - На крај избираме најдобро решение преку отворена дискусија, селекција и гласање.
Дизајн на омот за чоколадо (обвивка, боја, илустрација, целна група или публика)	2	- Разгледуваме примери од постоечки дизајни на чоколади и се потсетуваме дека дизајните од зависност на вкусот се разликуваат. - Учениците избираат вкус на измислено чоколадо. - Креираат дизајн на хартија со илустрации и текст - На крај дискусија за боите и нивната функција и улога во дизајнот.
Дизајн на различни типови пакувања (серија производи, конзистентност, палета на бои)	2	- Наставникот покажува примери на брендови кои имаат цела линија производи (на пр. сокови со различни вкусови, чоколади со различни полнења, козметика со различни креми и серуми). - Учениците работат во групи и замислуваат измислен бренд (пијалак, чоколади, козметика). - Секоја група дизајнира 3 различни пакувања за истиот бренд – секое со различен вкус/варијанта, но со заеднички визуелни елементи (боја, лого, форма).

		• Се организира „мини изложба“: сите пакувања се поставуваат на маса или табла. Учениците разгледуваат и даваат позитивни коментари за конзистентноста на дизајнот. • Гласање за најуспешна „колекција“ според критериуми: оригиналност, препознатливост, уредност.
--	--	--

Тема 4: **ИЛУСТРАЦИЈА КАКО СЕГМЕНТ НА ГРАФИЧКИОТ ДИЗАЈН** Вкупно часови: 12

Знаења/Вештини :

- Го разбира значењето, улогата и разликата меѓу илустрација и фотографија
- Ги идентификува основните техники на илустрирање (рачно, дигитално) и ги применува во своите задачи.
- Објаснува како илустрацијата пренесува порака или приказна .
- Умее да изработи едноставна илустрација за плакат, книга, апликација или икона.
- Разбира како бојата, формата, композицијата и ритмот влијаат на изразноста на илустрација создадена од музика.
- Сфаќа дека илустрацијата има важна улога во дизајнирање на апликација и нејзина икона.
- Знае дека креативниот процес вклучува истражување, скицирање и финализирање.
- Има познавања за примена на илустрациите со еко содржини.

Ставови/Вредности:

- Показува почит кон личниот стил стиловите на своите соучениците.
- Го вреднува значењето на илустрацијата како средство за визуелна комуникација.
- Прифаќа дека екологијата е добар извор на инспирација во дизајн на илустрација, плакат.
- Се залага да користи илустрации како инструмент за позитивни и едукативни еко-пораки.
- Има позитивен став кон музиката како инспирација за креација и како создава различни визуелни асоцијации кај секого.
- Верува дека илустрацијата може да инспирира, едуцира и забавува.
- Поддржува илустрации на животни.
- Разбира дека секоја илустрација носи порака, дури и без текст.

Содржини (и поими)	Број на часови	Примери на активности:
Илустрирај приказна (илустрација, композиција, наратив)	2	• Учениците добиваат кратка приказна или ја осмислуваат сами. • Ги потсетуваме на тоа дека ќе добиеме различни резултати поради различни стилови од една иста приказна и да ги почитуваме различностите кон кои тежееме а со една иста цел. • Се прави скица нацрт за илустрацијата и се идентификува техника која ќе биде најдобра за да се изработи дизајнот (рачна или дигитална). • Изработуваат една или две страници илустрирани за дел од приказната. • Потоа, во парови ги разменуваат цртежите и раскажуваат приказна користејќи ги сликите на соученикот.
Плакат со еко-порака (постер, порака, симболика, општествена тема)	2	• Учениците ја добиваат екологија како најинспиративна тема во времето во кое живееме и желбата некако да помогнеме и ние самите во неа и одбираат еко-тема од (рециклирање, заштита на животни, чиста и здрава животна средина) и да создадат плакат со јасна еко-порака.

		• Илустрираат постер со кратка порака во која можат да користат најдени и сопствени фотографии и ја објаснуваме разликата помеѓу нив. • Презентација и кратко објаснување од страна на учениците за плакатот за користени ликовни елементи.И на крај објаснување за еко пораката.
Илустрирај музичка песна <i>(како пред дизајн решение за музичко цд)</i> (ритам, емоција, боја)	2	• Наставникот пушта избрана песна. • Учениците цртаат што замислуваат додека ја слушаат музиката. • По завршување на цртањето, учениците ги изложуваат своите илустрации. • Во мала група или пред цел клас, секој ученик објаснува: • ☞ „Кој дел од песната те инспирираше?“ • ☞ „Кои бои или форми најмногу ја претставуваат музиката?“ • Се прави кратка дискусија за тоа како истата песна може да предизвика различни визуелни асоцијации кај секого. • Како музиката лично нас може да не инспирира, едуцира и забавува.
Дизајнирај апликација и нејзина икона (икона, симбол, едноставност, визуелна препознатливост)	2	• Наставникот покажува примери на апликации (на пр. апликации, сообраќајни знаци, пиктограми). • Која е намената на апликациите? • Дискусија: „Зошто иконите се едноставни и лесни за паметење?“ • Учениците замислуваат категорија и дизајнираат апликација и икона со минимални елементи. • Изложување на дизајните и заедничка анализа: Кој дизајн најдобро ја пренесува својата порака?
Илустрирај го твоето омилено животно (илустрација, форма, карактер, боја, израз)	2	• Наставникот покажува примери на илустрации на животни (реалистични и стилизирани). • Учениците избираат омилено животно (куче, мачка, лав, змеј) и го илустрираат со свој креативен стил. • Потоа додаваат кратка карактеристика или „особина“ на животното (весело, брзо, храбро, комично). • Се прави мини-изложба на „зоо-паркот од илустрации“ во училницата.

Дизајнирај плакат за школска завршна изложба (плакат, композиција, боја, слоган, информација, типографија)	2	• Наставникот покажува примери на постери/плакати (школски, културни, спортски). • Кратка дискусија: „Што го прави еден плакат привлечен?“ (боја, големина на текст, слики). • Учениците добиваат задача да осмислат плакат за завршната изложба во училиштето. • Вклучуваат: наслов (Завршна изложба), датум, место, кратка порака/слоган. • Користат симболи или илустрации поврзани со уметност и дизајн. • Изработка на плакатот (рачно со фломастери, бои или дигитално ако има услови). • Мини-изложба на готовите плакати во училница – секој ученик накратко го објаснува својот дизајн. • Заедничка дискусија: „Кој плакат најмногу би ја привлекол публиката?“ • И избираме најдобар плакат!
---	----------	--

Напомена: Секој ученик од оваа програма избира самостојно како ќе ја изведе задачата традиционално на хартија или дигитално на уред кој го поседува и софтвер од кој има најмногу познавање и му одговара за изведба!