ООУ „ ЃОРЃИ СУГАРЕВ“ - БИТОЛА

ПЛАНИРАЊЕ НА РЕАЛИЗАЦИЈА НА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА

ПО ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА

ОСМО ОДДЕЛЕНИЕ

УЧЕБНА 2026 / 2027 ГОДИНА

НАСТАВНИ ТЕМИ	
Современа информатичка технологија	8 часа
Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи	6 часа
Програмирање во C++	28 часа
Креирање проекти со програми за канцелариско работење	10 часа
Програма за растерска графика	10 часа
Онлајн живеење	10 часа
ВКУПНО	72 часа

Наставен предмет	ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА
Вид / категорија на наставен предмет	Задолжителен
Одделение	VIII – осмо одделение
Теми / подрачја во наставната програма	1. Современа информатичка технологија (8 часа) 2. Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи (6 часа) 3. Програмирање во C++ (28 часа) 4. Креирање проекти со програми за канцелариско работење (10 часа) 5. Програма за растерска графика (10 часа) 6. Онлајн живеење (10 часа)
Број на часови	2 час неделно / 72 часа годишно
Опрема и средства	✓ Компјутери, проектор, микробит ✓ Интернет ✓ Микробит ✓ Хартија, хамер, тетратка, молив

Предмет : Техничко образование и информатика	
Тема : Програма за растерска графика (10 часа)	Време на реализација 10 часа
Изготвил: м-р Оливера Шиклеска-Грозданова	Од ООУ: „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирале:	

РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕ

Ученикот/ученичката ќе биде способен/способна да:

- разликува растерска и векторска графика;
- уредува објекти од растерска графика;
- уредува слики со помош на основни алатки;
- копира и преместува делови од една слика, брише делови од слика, доделува ефекти на слика;
- се ослободи од недостатоци на слика;
- користи скенер/дигитален фотоапарат/мобилен телефон за вчитување на слики;
- ги применува стекнатите знаења при креирање оригинален производ.

содржини (и поими)	стандарди за оценување	часови	активности	средства	следење на напредокот
Растерска и векторска графика	•Разликува растерска и векторска графика и ги објаснува нивните предности и недостатоци. •Наведува формати на графички датотеки. •Наведува примери за програми за растерска и векторска графика и ги објаснува нивните можности.	1	• Учениците вршат споредба на соодветно избрани слики од страна на наставникот изработени со векторска и растерска графика.	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор Претходно подготвени слики од наставникот	Усни одговори на прашања поставени од наставникот Придонес во дискусии Придонес во донесување заклучоци

• Алатки во програма за растерска графика (селекција, преместување, отсекување, бришење, слободна трансформација, клонирање, цртање основни фигури, работа со четки, работа со слоеви)	• Користи работна околина на програма за растерска графика, • Самостојно користи алатки од програма за растерска графика. • Работи со слоеви. • Доделува ефекти на слика. • Користи скенер/дигитален фотоапарат/мобилен телефон за вчитување на слики.	4	• Учениците следат демонстрација за можностите и работа во програмата за растерска графика (предлог: ГИМП, Адобе Фотошоп); • Учениците реализираат практична работа со алатките од програмата за растерска графика, исполнуваат со боја и градиент: отсекуваат делови од слика, од две слики комбинираат една, од слики од овошје и зеленчук креираат измислен лик на анимиран готвач, од едно цвеќе со алатката за клонирање креираат букет од цвеќиња, креираат разгледница од омиленото место, фотоколаж, дизајнираат лик за омилена игра;	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор Рограма за растерска графика Дидактички водич и работи листови https://blog8gs.blogspot.com/p/5.html	Усни одговори на прашања поставени од наставникот Придонес во дискусии Практична работа на компјутер Придонес во донесување заклучоци
• Изработка на проект во програма за растерска графика	• Самостојно изработува оригинален производ со примена на стекнатите знаења.	4	• Учениците реализираат практична работа со слоеви, воочуваат предност од користење слоеви: две слики поставуваат една врз друга креирајќи оригинален производ, креираат омот за музичко ЦД, постер за отворање на ресторан, постер за омилениот филм, етикета за негазиран сок, омот за чоколадо, креираат лого за личен бренд, креираат покана за настан – музички концерт, изложба и слично. • Учениците претвораат слика во боја во црно бела варијанта, или претвораат слика во црно бела варијанта со тоа што еден елемент оставаат во боја.	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор програма за растерска графика	Усни одговори на прашања поставени од наставникот Придонес во дискусии Практична работа на компјутер Придонес во донесување заклучоци
Оценување на наученото		1	Учениците ги презентираат своите трудови пред наставникот и соучениците во одделението, а потоа дискутираат за нивните постигнувања и можни подобрувања во идни слични активности.		