



АНГЛИЙСКА ЕЗИКОВА ГИМНАЗИЯ „ГЕО МИЛЕВ“ – РУСЕ

РАЗРАБОТИЛ:


ВЕНЕЛИН МОЛНАР

Учител теоретична подготовка

УТВЪРДИЛ:


МАРГАРИТА ЯНАКИЕВА

Директор на АЕГ „Гео Милев“ – Русе

(Заповед № 1322/09.09.2026 г.)



ИНОВАТИВЕН УЧЕБЕН ПРЕДМЕТ ВИЗУАЛНА АНТРОПОЛОГИЯ УЧЕБНА ПРОГРАМА

СПЕЦИАЛНОСТ „КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ“
РАЗШИРЕНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА
XI – XII КЛАС

УЧЕБНА 2026/2027 ГОДИНА, 2027/2028 ГОДИНА

КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Визуалната антропология е интердисциплинарна област, която съчетава теоретични познания по антропология с практически умения за създаване и анализ на визуални медии като фотография, филм, анимация, навлизане във визуалното пространство на средата за живеене. Обучението по визуална антропология е насочено към формиране на знания, умения и нагласи, свързани с разбирането на визуалните образи като културни, социални и комуникационни практики. В рамките на разширена професионална подготовка на учениците от специалност „Компютърна анимация“ предметът се изучава в XI клас (72 часа) и XII клас (29 часа) и надгражда знанията на учениците от хуманитарния и художествения цикъл, като създава връзка между изкуство, медии, технологии и общество.

Изследване на културата чрез образи: Основната цел е да се представи визуалната антропология като дисциплина, която изследва видимото в културата и използва визуални форми (филми, видео, анимация, фотографии) като посредник между изследвателя и средата. В хода на обучение по такава дисциплина учениците се срещат, опознават и развиват умения за изразяване в области като документиране на социалния живот, работа по сензорна етнография, градска семиотика, антропология на дизайна, изграждане на нов дигитален слой и добавена реалност.

Целта на обучението е учениците да развият умения за **анализ, интерпретация и създаване на визуални послания**, като разбират тяхната роля в изграждането на идентичности, социални отношения и културни значения в съвременната дигитална среда. Обучението се реализира чрез разглеждане на визуални практики от различни културни и исторически контексти, анализ на изображения, филми, медийни и дигитални продукти, както и чрез работа по казуси и практически задачи.

Знанията, уменията и отношенията, формирани в резултат на обучението по визуална антропология, могат да се обобщят по следния начин:

1. **Знания** – познаване на основни понятия и подходи във визуалната антропология, визуалната култура и визуалната комуникация; разбиране на връзката между образ, култура, общество и технологии
2. **Умения** – анализ и интерпретация на визуални източници; прилагане на изследователски подходи; работа с визуални материали; представяне и аргументиране на идеи чрез визуални и устни форми.
3. **Отношения** – формиране на критично и етично отношение към визуалната среда; уважение към културното многообразие; осъзнаване на социалната отговорност при създаването и разпространението на визуални послания.

В рамките на обучението учениците работят **самостоятелно и в екип**, решават казуси, участват в дискусии, анализират визуални примери и разработват малки изследователски и творчески проекти. Прилагат се подходите на **учене чрез правене, учене чрез откриване и проектно-базирано обучение**, като ролята на учителя е на фасилитатор и ментор в процеса на учене.

Иновативният предмет развива критично мислещи, визуално грамотни ученици, способни да анализират и създават образи в съвременна дигитална среда. Учебното съдържание създава условия за междупредметно обучение, проектна дейност и мултиплициране на добри педагогически практики.

Учебната програма създава условия за **междупредметни връзки** с български език и литература, история и цивилизации, философия, изобразително изкуство, информационни технологии и чужди езици, както и за надграждане на ключови компетентности, необходими за обучение, професионална реализация и активна гражданска позиция в съвременното общество.

УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

XI клас -72 часа

№	Часове	Модул / Тема	Очаквани резултати	Методи / дейности	Ключови компетентности	Форми на оценяване
1	10	Модул 1: Какво е визуална антропология? <ul style="list-style-type: none"> • Антропология и култура; • Образът като културен и социален документ; • Разлика между „гледане“ и „наблюдение“; • Визуална грамотност; • Ярки световни и родни примери 	Учениците разбират концепцията за визуална антропология, различават гледане и наблюдение, идентифицират визуални културни артефакти	Анализ на визуални примери, дискусия, работа с изображения	Критично мислене, визуална грамотност, културна компетентност	Устни презентации, анализ на примери, участие в дискусии

№	Часове	Модул / Тема	Очаквани резултати	Методи / дейности	Ключови компетентности	Форми на оценяване
2	14	Модул 2: Визуална култура и идентичност <ul style="list-style-type: none"> • Личност и образ; • Пол, възраст, етнос във визуалните медии; • Стереотипи и визуални клишета; • Представяне на „другия“ 	Учениците анализират визуални източници, идентифицират стереотипи, разбират представянето на различни групи	Работа с казуси, дискусии, създаване на визуални примери	Критично мислене, межкултурна компетентност, етична осведоменост	Проектни задачи, групови дискусии, писмени анализи
3	14	Модул 3: Фотография и филм като антропологичен източник <ul style="list-style-type: none"> • Документална фотография, фотожурналистика, фоторазказ; • Антропологичен филм; • Истина, манипулация и монтаж; • Анализ на визуални примери 	Учениците прилагат методи за анализ на фото и видео, разграничават документално и художествено съдържание, разбират монтажни техники	Проектиране на фото/видео казус, анализ, дискусия	Визуална грамотност, аналитични умения, медийна компетентност	Портфолио, анализи на визуални материали, устна защита на проекти
4	18	Модул 4: Визуален разказ и основи на наратива	Учениците създават визуални наративи, разпознават семиотични кодове, прилагат	Работа по проекти, storyboard, анализ на	Творческо мислене, визуална компетентност, комуникация	Проектни задачи, портфолио, устна и писмена аргументация

№	Часове	Модул / Тема	Очаквани резултати	Методи / дейности	Ключови компетентности	Форми на оценяване
		<ul style="list-style-type: none"> • Кадър, композиция, перспектива, цетова хармония, типография; • Визуален наратив; • Символика и визуални кодове, семиотика; • Примери от компютърната анимация 	принципи на композиция и визуален стил	примери, дискусия		
5	16	Модул 5: Практически изследователски проект <ul style="list-style-type: none"> • Мини визуално антропологично изследване (училище, квартал, дигитална общност); • Събиране и анализ на визуални данни; • Представяне, рефлексия и самооценка 	Учениците провеждат теренни изследвания, събират и анализират визуални данни, създават малък проект и го представят	Теренна работа, анализ, презентация, екипна и индивидуална работа	Изследователски умения, аналитично мислене, екипна работа	Портфолио, презентации, рефлексия и самооценка

XII клас – 29 часа

№	Часове	Модул / Тема	Очаквани резултати	Методи / дейности	Ключови компетентности	Форми на оценяване
1	6	Модул 1: Визуална памет, градска среда и културно наследство <ul style="list-style-type: none"> Архиви и визуална история; Памет и идентичност; Културната памет и социалната идентичност чрез анимирани образи 	Учениците разбират връзката между визуалната памет и културното наследство, анализират исторически и съвременни образи	Работа с архиви, дискусия, визуален анализ	Историческа компетентност, аналитично мислене, визуална грамотност	Анализ на архиви, дискусии, кратки писмени задания
2	6	Модул 2: Власт, медии и визуални послания <ul style="list-style-type: none"> Пропаганда и образ; Реклама и манипулация; Социални мрежи и визуална идентичност 	Учениците разпознават медийни манипулации, анализират визуални послания и социални мрежи	Казуси, дискусии, анализ на медийни материали	Критическо мислене, медийна грамотност, социална компетентност	Писмени анализи, групови дискусии, презентации
3	6	Модул 3: Етика на визуалното представяне и AI <ul style="list-style-type: none"> Авторско право и етични стандарти; Образът на „другия“; Генерирани образи и изкуствен интелект 	Учениците прилагат етични стандарти, разбират авторски права, анализират AI-генерирани образи	Дискусии, анализ на примери, екипни проекти	Етична компетентност, дигитална грамотност, критическо мислене	Устни и писмени анализи, участие в дискусии, проектни задачи

4	6	Модул 4: Антропология в анимационния проект <ul style="list-style-type: none"> • Проучване и концепция; • Визуален стил, вдъхновен от култура и социални теми; • Storyboard и концепт арт 	Учениците създават концепция за анимационен проект с антропологично съдържание, разработват визуален стил и storyboard	Проектно-базирано обучение, екипна работа, презентация	Творческо мислене, визуална и естетическа компетентност, комуникация	Проект, портфолио, устна защита
5	5	Модул 5: Финален професионален проект <ul style="list-style-type: none"> • Анимационен или визуален проект с антропологично съдържание и тематика; • Публична защита и професионално портфолио 	Учениците представят финален проект, защитават визуалните решения и интегрират антропологично съдържание	Самостоятелен проект, публична защита, портфолио	Проектно управление, креативност, комуникация, професионална компетентност	Финален проект, публична защита, портфолио

Междупредметни връзки:

В различните модули при разглеждане на конкретни теми и методи на работа (интерпретация и аргументация, културен и социален контекст, етика, идентичност, права; дигитални визуални инструменти) се прави връзка с една или повече от следните предметни области: български език и литература, история и цивилизации, география и икономика, психология, философия и гражданско образование, право, изобразително изкуство, информационни технологии, компютърна анимация, дизайн, медийни изкуства, чужди езици