

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

## НАИМЕНОВАНИЕ НА ВАШЕТО УЧИЛИЩЕ

Утвърдил:

Директор: .....

(име, фамилия, подпис)

### ГОДИШНО ТЕМАТИЧНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ по Интерактивен Графичен Дизайн за 6. клас

**ПЪРВИ УЧЕБЕН СРОК: 18 седмици x 2 час седмично = 36 часа**

№ по ред	Учебна седмица по ред (1 – 18)	Тема на урочната единица	Вид урочна единица	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия	Контекст и дейности за всяка урочна единица	Методи и форми на оценяване по теми и/или раздели	Забележка
/1/	/2/	/3/	/4/	/5/	/6/	/7/	/8/	/9/
1.	1	Начален инструктаж и установяване на входното ниво.	Диагностична на входно ниво	Ученикът се запознава със своя дигитален профил в платформата. Постава снимка. Персонализира профила си.		Ученикът: - се запознава с правилата за работа в компютърните кабинети и интернет и удостоверява това с подписа си; -попълва тест за входно ниво или участва в дискусия за определяне на познанията и	Тест за проверка на началните знания/участие в дискусия.	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

							компетентностите му	
Тема 1: Въведение във векторния графичен дизайн.								
2.	2	1.1 Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознава не с интерфей са на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Познава работното поле на конкретна визуална среда.</li> <li>Разпознава типа изображения, изображенията, изработвани с векторен дизайн.</li> </ul>	Среда за компютърен графичен дизайн. Прозорец; Бутон;	Ученикът: - влиза и излиза от своя дигитален профил; - разпознава елементите на средата на компютърния графичен дизайн, които се появяват на екрана при стартирането на приложението;	Практическа работа в интерактивната платформа; участие в дискусия; използване на правилна терминология при обясняване на понятията и дейностите от урока.	
3.	3	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознава не с интерфей са на средата.	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Знае да работи с инструмент за рисуване на кръгове, и на елипси</li> <li>Знае да завърта фигури /по два начина/</li> </ul>	Завъртане на фигури; Инструмент за очертаване на фигури.	Ученикът изработва кръгови и елипсовидни изображения /Светофар/.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
4	4	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознава	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Подравнява елементите на изображението</li> <li>Оцветява фигура</li> <li>Задава дебелина на очертание</li> </ul>	Дебелина на очертание; Подравняване на елементи	Изработва поничка, като увеличава дебелината на очертанието на позната фигура/кръг/	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		не с интерфейса на средата.						
5	5	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва познати инструменти за изработване на нови изображения</li> </ul>		Изработва Емоджи	Практическа работа в интерактивната платформа;	
6	6	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на средата.	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва познати инструменти за изработване на нови изображения</li> </ul>		Рисува циферблат на часовник	Практическа работа в интерактивната платформа;	
7	7	Въведени е във векторния графичен дизайн. Запознаване с интерфейса на	Упражнения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Използва познати инструменти за изработване на нови изображения</li> </ul>		Рисува цвете	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		средата.						
<b>Тема 2: Работа със слоеве</b>								
8	8	Запознаване със слоевете в графичния дизайн	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Познава инструмента за слоеве.</li> <li>Умее да подрежда слоеве</li> </ul>	Слоевете в графичния дизайн	Ученикът: <ul style="list-style-type: none"> <li>работи с инструмент за подреждане на слоеве</li> <li>работи в среда за интерактивен графичен дизайн;</li> <li>разбира, че различна подредба на слоевете може да доведе до идентичен или до различен резултат.</li> </ul>	Практическа работа; участие в дискусия; правилно използване и разбиране на терминологията от урока.	
9	9	Създаване на слоеве	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Умее да добавя и преименува слоеве</li> </ul>		Работи с познати бутони и обекти. Подрежда съставките на хамбургер.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
10	10	Изчертаване на правоъгълници	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Работи с нов инструмент: За рисуване на правоъгълници.</li> </ul>	Инструмент за изчертаване на правоъгълници и квадрати	Изработва дъска за шах.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
11	11	Работа със слоеве	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> <li>Подрежда слоеве</li> </ul>		Изработва пейзаж.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
12	12	Преоразмеряване на обекти	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използва инструмент за точно преоразмеряване</li> </ul>	Преоразмеряване	Преоразмерява обекти /по 2 начина/: Чрез запазване на пропорциите, и без запазване на пропорциите	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

13	13	Проверка на знанията	Проверка на знанията	Решава тест		Групово изпитване		
14	14	Работа със слоеве и познати инструменти	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използва познати инструменти в графичната среда</li> </ul>	Бутон path tool	Изработва кубчето на Рубик	Практическа работа в интерактивната платформа;	
<b>Тема 3: Инструментът path tool</b>								
15	15	Запознаване с инструмента за <b>path tool</b>	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Използва бутона за изчертаване на по-сложни форми</li> </ul>		Ученикът: - рисува емотикон, и лице	Практическа работа в интерактивната платформа;	
16	16	Работа с инструмента за <b>path tool</b>	Упражнение	<ul style="list-style-type: none"> <li>Изчертава заоблени фигури</li> </ul>		Ученикът: - рисува хълмове и планини, с path tool - рисува стилизиран пейзаж	Практическа работа в интерактивната платформа;	
17	17	Работа с инструмента за <b>path tool</b>	Нови знания и умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Изчертава заоблени фигури</li> </ul>		Ученикът: - изработва покемон топче	Практическа работа в интерактивната платформа;	
18	18	Междинна проверка на знанията	Проверка на знанията					
19.	19.	Използва	Нови	<ul style="list-style-type: none"> <li>Умее да добавя и форматира</li> </ul>	Бутон за добавяне	Ученикът:	Практическа	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		бутона AI за добавяне на текст	знания и умения	текст в графична среда	на текст към изображение: AI	- добавя текст към изображение; - форматира текст	работа в интерактивната платформа;	
20	20	Инструмент за групиране	Упражнение	• Работа с познати бутони		Ученикът: - рисува елха, облаци	Практическа работа в интерактивната платформа;	
21	21	Инструмент за групиране	Упражнение	• Работа с познати бутони		Ученикът рисува облаци по различни начини: групиране на форми, инструмент за неправилни форми.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
22	22	Работа със слоеве	Упражнение	• Работа с познати бутони		Ученикът: - рисува лунен пейзаж	Практическа работа в интерактивната платформа;	
23	23	Работа със слоеве	Упражнение	• Работа с познати бутони		Ученикът: - подрежда естетически: горски пейзаж с хижа.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
24	24	Работа със слоеве	Упражнение	• Работа с познати бутони		Ученикът: Подрежда естетически игра с платформи.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
25	25	Работа със слоеве	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Подрежда естетически планински пейзаж.	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

26	26	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	платформа; Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на терминология при комуникация.		
<b>Тема 4: Създаване на лого и емблема</b>									
27	27	Създаване на лого и емблема	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: - създава лого на магазин за бургери	Практическа работа в интерактивната платформа;		
28	28	Създаване на лого и емблема	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: - добавя текст към емблема	Практическа работа в интерактивната платформа;		
29	29	Създаване на брошура	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава коледна брошура	Практическа работа в интерактивната платформа;		
30	30	Създаване на коледни изображения	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава изображения: Коледна украса	Практическа работа в интерактивната платформа;		

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		ния					платформа;	
31	31	Създаване на брошура	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава брошура за магазин	Практическа работа в интерактивната платформа;	
32	32	Създаване на лого	Упражнение	Работи с познати бутони	Ефект към изображение	Ученикът: Създава ефектно лого	Практическа работа в интерактивната платформа;	
33	33	Създаване на картичка за рожден ден	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Създава картичка за рожден ден	Практическа работа в интерактивната платформа;	
34	34	Създаване на стилизирано изображение	Упражнение	Работи с познати бутони	Стилизирано изображение	Ученикът: Рисува стилизирана чаша за кафе	Практическа работа в интерактивната платформа;	
35	35	Създаване на стилизирано изображение	Упражнение	Работи с познати бутони		Ученикът: Рисува стилизирана чаша за чай	Практическа работа в интерактивната платформа;	
36	36	<b>Междина Проверка на</b>	<b>Проверка на знанията</b>	<b>Решава тест</b>		<b>Групово изпитване</b>	<b>Проверка на знанията</b>	



Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		знанията						
--	--	----------	--	--	--	--	--	--

## ВТОРИ УЧЕБЕН СРОК – 16 седмици x 2 часа седмично = 32 часа

№ по ред	Учебна седмица по ред (19 – 34)	Тема на урочната единица	Вид урочна единица	Компетентности като очаквани резултати от обучението	Нови понятия	Контекст и дейности за всяка урочна единица	Методи и форми на оценяване по теми и/или раздели	Забележка
/1/	/2/	/3/	/4/	/5/	/6/	/7/	/8/	/9/
37	37	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
38	38	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на терминологи	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovaniето.info](http://www.Obrazovaniето.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

							я при комуникация.	
<b>Тема 5: Цветовете в графичния дизайн</b>								
39	39	Цветна палитра	Нови знания и умения	Работи с цветна палитра.	Цветно колело	Ученикът: Се запознава с цветното колело	Практическа работа в интерактивната платформа;	
40	40	Аналогови цветовете.	Нови знания и умения	Аналогови цветовете. Допълващи се цветовете в дизайна	Аналогови цветовете	Ученикът: Се запознава с Аналогови цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
41	41	Зелен пейзаж	Нови знания	Работи с цветна палитра.	Комплементарни цветовете	Ученикът: Се запознава с Комплементарни цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
42	42	Монохроматични цветовете	Нови знания	Работи с цветна палитра.	Монохроматични цветовете	Ученикът се запознава с: - Монохроматични цветовете	Практическа работа в интерактивната платформа;	
43	43	Монохроматични цветовете	Упражнение	Изработва стилизирани изображения	Монохроматични цветовете	Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
44	44	Аналогов и цветовете	Нови знания и умения	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

							платформа;	
45	45	Аналогов и цветовете	Упражнение	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
46	46	Комплементарни цветовете	Нови знания и умения	Изработва стилизирани изображения		Ученикът изработва изображения.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
47	47	<b>Проверка на знанията</b>	<b>Проверка на знанията</b>	<b>Решава тест</b>		<b>Групово изпитване</b>	<b>Проверка на знанията</b>	
48	48	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
49	49	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
50	50	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по	Практическа работа; участие в	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

				учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните бутони; - работи уверено в средата за графичен дизайн;		изпълнението на една или две практически задачи по избор.	дискусия; взаимно оценяване; използване на терминологи я при комуникация.	
<b>Тема 6: Векторно изображение по миниатюра</b>								
51	51	Как да превърнем хартиената рисунка в компютърна?		Работи с понятието "Миниатюра".		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
52	52	Как да превърнем хартиената рисунка в компютърна?		Работи с "Миниатюра". Изработва компютърно векторно изображение по миниатюра.		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
53	53	Миниатюри в графичния дизайн		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в интерактивната платформа;	
54	54	Миниатюри в		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Работи с миниатюра	Практическа работа в	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

		графичния дизайн					интерактивната платформа;	
55	55	Векторно изображение		Работа с миниатюри в графичния дизайн		Ученикът: Оцветява векторно изображение: Роботчето Робо.	Практическа работа в интерактивната платформа;	
56	56	Какво направихме до тук?		Преговор на материала			Практическа работа в интерактивната платформа;	
57	57	Нарисувай Angry bird		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird	Практическа работа в интерактивната платформа;	
58	58	Нарисувай Angry bird - 2		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird, 2	Практическа работа в интерактивната платформа;	
59	59	Нарисувай Angry bird - 3		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Angry bird, 3	Практическа работа в интерактивната платформа;	
60	60	Нарисувай Angry bird - 4		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Pokemon	Практическа работа в интерактивната платформа;	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

61	61	Работа по проект		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Популярен герой по свой избор	Практическа работа в интерактивната платформа;	
62	62	Работа по проект		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Популярен герой по свой избор	Практическа работа в интерактивната платформа;	
63	63	Работа по проект		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Популярен герой по свой избор	Практическа работа в интерактивната платформа;	
64	64	Работа по проект		Рисуване на популярен герой		Ученикът рисува: Популярен герой по свой избор	Практическа работа в интерактивната платформа;	
65	65	Какво научихте дотук?	Контрол и оценка		-	Решава тест.	Групово писмено изпитване	
66	66	Обобщение	Упражнение	Ученикът: - си припомня и затвърдява изучаваните понятия през учебната година; - си припомня предназначението на изучаваните инструменти на графичната среда;		Ученикът: - отговаря на въпроси; - работи в отбор по изпълнението на една или две практически задачи по избор.	Практическа работа; участие в дискусия; взаимно оценяване; използване на терминология при	

Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)

							комуникация.	
67	67	Изходно ниво	Диагностика изходно ниво	Проверка на знанията				
68	68	Обобщение на резултатите от изходното ниво и дискусия с учениците			-	Анализ на резултатите и дискусия във връзка с изученото учебно съдържание и срещнатите затруднения при усвояване на новите знания и умения през учебната година.		

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

Пояснителни 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 колона 1 се записва поредният номер на учебния час. Броят на учебните часове в тематичното разпределение трябва да отговаря на броя на часовете по училищен учебен план за съответния клас.

**Уважаеми колеги, родители, ученици: За допълнителна информация как може да включите и в своето училище часове по Интерактивен графичен дизайн, и да работите с платформата на <http://design.programiram.com/> /По програма, проект, Кръжочна дейност или лятна школа: 0897 948 215, г-жа Светла Матева: [www.Obrazovanieto.info](http://www.Obrazovanieto.info), [www.Programiram.com](http://www.Programiram.com)**

4. В колона 2 се посочва учебната седмица по ред, като следва да се отчита броят на учебните седмици по заповед на министъра за графика на учебното време.
5. 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 и може да не е същата като темата на урока в учебника или темата в учебната програма.
6. В колона 4 се посочва урочната единица, като за ориентир може да се използва съответната таблица в учебната програма за препоръчителното процентно разпределение.
7. В колона 5 се описват накратко компетентностите като очаквани резултати от обучението в рамките на конкретната урочна единица.
8. В колона 6 се описват новите понятия за конкретната урочна единица (ако има такива).
9. В колона 7 се записват учебни дейности, свързани с преподаване на нов учебен материал, упражнения, преговор, както и за гарантиране на изпълнението на учебната програма в съответствие с предвиденото в раздел „Дейности за придобиване на ключови компетентности и междупредметни връзки“ на съответната учебна програма.
10. В колона 8 се посочват методите и формите за оценяване (те може да са свързани с конкретната тема на урочната единица, но може и да са ориентирани върху цял раздел) при спазване на ДОС за оценяване на резултатите от обучението на учениците, както и за оценяване на другите дейности (домашни работи, лабораторни упражнения, семинари, работа по проекти и др.), и при отчитане на съотношението при формиране на срочна и годишна оценка в раздел „Специфични методи и форми за оценяване на постиженията на учениците“ на съответната учебна програма.
11. При възникнали обстоятелства от обективен характер годишното тематично разпределение подлежи на изменение, допълнение и реструктуриране, което се отразява в колона 9 или в допълнителна таблица и се утвърждава допълнително от директора на училището при спазване на препоръчителното процентно разпределение на задължителните учебни часове за годината.