

***АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА
Основне школе "3. Октобар" Бор***

*за 3. разред - наставни предмет:
„Дигитални свет“
за период 2020/24.године*

На основу члана 67. став 1. Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС”, бр. 88/17, 27/18 – др. закони, 10/19, 6/20 и 129/21) и члана 17. став 4. и члана 24. став 2. Закона о Влади („Службени гласник РС”, бр. 55/05, 71/05 – исправка, 101/07, 65/08, 16/11, 68/12 – УС, 72/12, 7/14 – УС, 44/14 и 30/18 – др. закон),

Министар просвете, науке и технолошког развоја доноси

ПРАВИЛНИК

о допуни Правилника о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања

Члан 1.

У Правилнику о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС – Просветни гласник”, бр. 5/19, 1/20 и 6/20) у делу: „3. ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ”, после програма предмета: „ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ВАСПИТАЊЕ”, додаје се програм предмета: „ДИГИТАЛНИ СВЕТ.

На основу садржаја из поменутог Правилника, школа саставља Анекс Школског програма у наставку.

Назив предмета	ДИГИТАЛНИ СВЕТ	
Циљ	Циљ наставе и учења предмета Дигитални свет јесте развијање дигиталне компетенције ученика неопходне за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење, комуникацију, сарадњу и развијање основа алгоритамског начина размишљања.	
Разред	Трећи	
Годишњи фонд часова	36 часова	
ИСХОДИ По завршетку разреда ученик ће	ОБЛАСТ/ТЕМА	САДРЖАЈИ

<p>бити у стању да:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> – унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста; – селекује и измени (обрише, дода) текст; – именује, сачува и поново отвори текстуалну датотеку; – допише текст на слику коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике; – именује, сачува и поново отвори графичку датотеку; – објасни својим речима сврху коришћења прегледача и претраживача за приступ садржајима светске мреже; – осмисли кључне речи на основу којих ће на интернету тражити потребне дигиталне садржаје; – објасни својим речима на који начин се формирају резултати претраге интернета; 	<p>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</p>	<p>Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Shift, Enter, Space bar, CapsLock, Delete, Backspace тастера).</p> <p>Селектовање и основно едитовање текста (брисање, додавање).</p> <p>Чување текстуалног документа, именовање и поновно отварање.</p> <p>Додавање текстуалног објашњења на слику, чување, именовање и поновно отварање.</p> <p>Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и ранжирани; критички однос према резултатима претраге).</p> <p>Етичко коришћење туђих дигиталних материјала.</p> <p>Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету; – објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин; – наведе примере дигитализације у свакодневном животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно; 	<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p>	<p>Дигитални углед.</p> <p>Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника.</p> <p>Дигитално насиље.</p> <p>Примерена комуникација у дигиталном окружењу.</p> <p>Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.</p>
<ul style="list-style-type: none"> – објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује; – одабира дигиталне садржаје на основу PEGI ознаке у складу са својим узрастом; – препозна дигитално насиље и реагује на одговарајући начин; – направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ 	<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>	<p>Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема.</p> <p>Оператори поређења и аритметички оператори.</p> <p>Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику.</p> <p>Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен.</p> <p>Уочавање и исправљање грешака у</p>

<p>наставника;</p> <ul style="list-style-type: none"> – означи начин комуникације путем интернета који највише одговара контексту у коме се комуникација дешава; – решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева понављање (програмски циклус); – утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма/програма који садржи понављање; – уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/програму који садржи понављање; – решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева гранање; – наведе неке од оператора поређења (мање, веће и једнако) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања (тачно, нетачно); – наведе аритметичке операције (+, -, * и /) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања; – примени блокове оператора поређења при креирању програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање; – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима. 		<p>програму.</p>
---	--	------------------

Кључни појмови садржаја: уређивање текста, обрада слике, претраживање интернета, дигитални материјали, понашање у дигиталном окружењу, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику.

УПУТСТВО ЗА ДИДАКТИЧКО-МЕТОДИЧКО ОСТВАРИВАЊЕ ПРОГРАМА

Предмет Дигитални свет намењен је развијању дигиталне компетенције код ученика трећег разреда основне школе. Програм наставе и учења за трећи разред оријентисан је на процес учења и остваривање исхода.

Исходи су искази о томе шта ученици умеју да ураде на основу знања која су стекли учећи предмет Дигитални свет. Представљају опис интегрисаних знања, вештина, ставова и вредности ученика, који су груписани у три наставне теме: *Дигитално друштво*, *Безбедно коришћење дигиталних уређаја* и *Алгоритамски начин размишљања*.

I. ПЛАНИРАЊЕ НАСТАВЕ И УЧЕЊА

Полазећи од датих исхода и садржаја наставник најпре креира свој годишњи – глобални план рада из кога ће касније развијати своје оперативне планове. Дефинисани исходи олакшавају наставнику даљу операционализацију исхода на ниво конкретне наставне јединице. При планирању треба, такође, имати у виду да се исходи разликују, да се неки лакше и брже могу остварити, али је за већину исхода потребно више времена и више различитих активности.

Наставник је у планирању, припреми и остваривању наставе и учења аутономан. За сваки час треба планирати и припремити средства и начине провере остварености пројектованих исхода.

II. ОСТВАРИВАЊЕ НАСТАВЕ И УЧЕЊА

Наведене исходе потребно је остварити са различитим нивоима расположивости дигиталних уређаја намењених за коришћење од стране ученика. Наставник треба да реализује наставу у кабинету за Информатику и рачунарство и омогући ученицима да користе рачунаре на начин који директно доприноси остваривању дефинисаних исхода учења. Препорука је да два ученика користе један рачунар како би се развило вршњачко учење, делила одговорност и развијао тимски рад. Вероватно је да ученици имају искуства са коришћењем дигиталних уређаја. Од изузетног је значаја да та искуства наставник увиди и уважи. Ученици могу бити вешти корисници технологије, али то не значи да су и компетентни у овој области. У том смислу, наставник има слободу да наставу организује у складу са техничким могућностима, предзнањима и потребама својих ученика.

Током реализације наставе, рад наставника мора бити континуирано усмерен ка смањивању дигиталног јаза. Важно је да наставници помогну ученицима који немају могућност приступа технологији од куће тако што ће их, у кабинету за Информатику и рачунарство, повезати са ученицима који су дигитално спретни и радити на поспешивању вршњачког учења. Обавезивање ученика да користе наставне материјале за које им је потребан приступ интернету од куће неправедно је према онима који га немају. За такве ученике наставник мора да обезбеди алтернативу – могућност приступа школским дигиталним уређајима, пре или после наставе.

Директор школе:

Снежана Савићевић