

На основу Закона о основама система образовања и васпитања ("Службени гласник РС", бр. 88/2017, 27/2018 - др. закон, 10/2019, 27/2018 - др. закон, 6/2020 и 129/2021) и Закона о основном образовању и васпитању ("Службени гласник РС", бр. 55/2013, 101/2017, 10/2019, 27/2018 - др. закони 129/2021). Школски одбор Основне школе „Милоје Симовић“, у Драгобраћи, на седници одржаној 14.09.2022. године

АНЕКС ШКОЛСКОМ ПРОГРАМУ ЗА ПЕРИОД ОД 2022/2023.ГОДИНА ДО 2025/2026.ГОДИНЕ

Драгобраћа, 14. Септембар 2022.

Председник Школског одбора

Милена Обрадовић

Дигитални свет

Разред: 3

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.

Редни број теме /области	Тема/ област	Садржаји	Исходи	Начини остваривања програма /методе и технике/
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Shift, Enter, Space bar, Caps Lock, Delete, Backspace тастера). Селектовање и основно едитовање текста (брисање, додавање). Чување текстуалног документа, именовање и поновно отварање. Додавање текстуалног објашњења на слику, чување, именовање и поновно отварање. Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и ранжирани; критички однос према	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; – 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	Наставне методе: - демонстративна - илустративна - вербална -текстуална -дијалогска - монолошка - анализа -писани радови Облик рада: -индивидуални -групни -фронтални -рад у пару

		<p>результатима претраге). Етичко коришћење туђих дигиталних материјала. Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.</p>	<p>животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно; – 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 наставника; – 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;</p>	
2.	<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p>	<p>Дигитални углед. Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника. Дигитално насиље. Примерена комуникација у дигиталном окружењу. Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.</p>	<p>– очисти 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 операторе (+, -, * 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>	
3.	<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>	<p>Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема. Оператори поређења и аритметички оператори. Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику. Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен. Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>	<p>– очисти 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 операторе (+, -, * 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>	

Наставник: Ивана Васовић