

Република Србија  
Основна школа „Никола Тесла“  
Дубље  
Дел.бр:819



**I АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА  
ОШ „НИКОЛА ТЕСЛА“ ДУБЉЕ  
ЗА ПЕРИОД 2022/2026.**

**РАЗРЕД: ТРЕЋИ**  
**ПРЕДМЕТ: ДИГИТАЛНИ СВЕТ**

**Циљ предмета:** 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.

**Тема/ област**

**Број часова**

**САДРЖА  
Ј:**

ИЗМЕНА  
НАСТАВН  
ОГ  
ПРОГРАМА  
ЗА

ПРЕДМЕТ ДИГИТАЛНИ СВЕТ ЗА ТРЕЋИ РАЗРЕД

		Обрада	Утврђивање	Остало	Укупно
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО				12
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА				12
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА				12
<b>Укупно:</b>					<b>36</b>

Ред. бр. теме / области	Садржаји програма	Исходи	Начин реализације
1.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>– унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста;</li> <li>– селекује и измени (обрише, дода) текст;</li> <li>– именује, сачува и поново отвори текстуалну датотеку;</li> <li>– допише текст на слику коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике;</li> <li>– именује, сачува и поново отвори</li> </ul>	<p><b>Активности наставника:</b> даје инструкције за рад, објашњава, прегледа домаће задатке, записује наслов на табли, бележити успешност ученичких одговора, мотивише ученике, усмерава ученике да заједнички дођу до значења задатих појмова.</p> <p><b>Активности ученика:</b></p>

	(прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и рангирани; критички однос према резултатима претраге). Етичко коришћење туђих дигиталних материјала. Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.	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;	- учествује у игри меморије; - уочава, повезује и описује слике; - износи своје мишљење; - слуша одговоре других ученика; - записује наслов лекције у свеску. -исказује утиске након рада; пева
2.	Дигитални углед. Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника. Дигитално насиље. Примерена комуникација у дигиталном окружењу. Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.	– 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; – 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;	<b>Наставне методе:</b> Метода усменог излагања (монологска), метода разговора (дијалогска), илустративна метода, демонстративна метода, едукативна игра <b>Облици рада:</b> Фронтални, индивидуални, групни
3.	Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема. Оператори поређења и аритметички оператори.	– направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ наставника; – означи начин комуникације путем	

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

<b>Међупредметно повезивање</b>	Српски језик, Свет око нас, Музичка култура, Физичко и здравствено васпитање, Ликовна култура
<b>Међупредметне компетенције</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компетенција за учење;</li> <li>• Дигитална компетенција;</li> <li>• Естетичка компетенција;</li> <li>• Рад с подацима и информацијама;</li> <li>• Сарадња</li> </ul>
<b>Начини провере остварености образовних стандарда, исхода, циљева учења</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- усмени одговори;</li> <li>- увид у решења задатака у радном уџбенику</li> <li>- увид у цртеже ученика.</li> </ul>

АНКЕС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ДОНЕТ ЈЕ НА СЕДНИЦИ ШКОЛСКОГ ОДБОРА ДАНА  
31.8.2022 ГОДИНЕ ПОД ДЕЛОВОДНИМ БРОЈЕМ 819

Директор школе:

С. Мажеић-Роберт



Председник ШО:

Весна Тодић

Република Србија  
ОШ „ Никола Тесла “  
Ђ.Драже Михајловића бр.8  
15359 Дубље  
02 Дел. број : 819/1  
Датум : 31.08.2022.године



Телефон и факс:  
015-440-005 и 440-254

E-mail:  
[osntddublje@gmail.com](mailto:osntddublje@gmail.com)  
[osntdsekretar@gmail.com](mailto:osntdsekretar@gmail.com)

На основу члана 119. став 1. тачка 2) Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС“, број: 88/2017, 27/2018 – др.закон, 10/2019, 6/2020 и 129/2021), члана 27. Закона о основном образовању и васпитању („Службени гласник РС“ бр. 55/2013, 101/2017, 27/2018-др.закон, 10/2019, 129/2021 и 129/2021-др.закон) и члана 104. Статута школе (02дел.бр.467 од 17.06.2022.године), Школски одбор ОШ „ Никола Тесла “ у Дубљу на седници одржаној 31.08.2022.године, донео је

#### О Д Л У К У

- I **ДОНОСИ СЕ** Анекс I Школског програма за период 2022-2026.године.
- II Одлука ступа на снагу даном доношења.

#### О б р а з л о ж е њ е

Одредбама члана 119. став 1. тачка 2) Закона о основама система образовања и васпитања и члана 104. став 1. тачка 2) Статута школе прописано је да Школски одбор доноси школски односно васпитни програм (програм образовања и васпитања). Одредбама члана 27. Закона о основном образовању и васпитању прописано је да се поједини делови школског програма иновирају у току његовог остваривања.

На основу горе наведеног Школски одбор донео је одлуку као у изреци.

Председник Школског одбора  
  
Весна Бабић

