

Основна школа "Бранко Радичевић"

Мелница

АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА

Дигитални свет

Трећи разред

за период од 2022. до 2026. године

Предмет: ДИГИТАЛНИ СВЕТ

Разред: трећи разред

ФОНД ЧАСОВА	недељно	1 час
	годишње	36 часова
ЦИЉ	Дигитални свет је развијање дигиталне компетенције ученика ради њиховог оспособљавања за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење, комуникацију, сарадњу и развој алгоритамског начина размишљања.	

ОБЛАСТ/ТЕМА	ИСХОДИ	САДРЖАЈИ ПРОГРАМА	НАЧИНИ И ПОСТУПЦИ ЗА ОСТВАРИВАЊЕ ПРОГРАМА
ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	По завршеној области/теми ученик ће бити у стању да: <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	Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Shift, Enter, Space bar, Caps Lock, Delete, Backspace тастера). Селектовање и основно едитовање текста	I. ПЛАНИРАЊЕ НАСТАВЕ И УЧЕЊА 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

	<p>коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике;</p> <p>– именује, сачува и поново отвори графичку датотеку;</p> <p>– објасни својим речима сврху коришћења прегледача и претраживача за приступ садржајима светске мреже;</p> <p>– осмисли кључне речи на основу којих ће на интернету тражити потребне дигиталне садржаје;</p> <p>– објасни својим речима на који начин се формирају резултати претраге интернета;</p> <p>– објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету;</p> <p>– објасни својим речима због чега</p>	<p>(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</p>	<p>Наведене исходе потребно је остварити са различитим нивоима расположивости дигиталних уређаја намењених за коришћење од стране ученика. 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.</p> <p>Дигитално друштво</p> <p>У циљу достизања наведених исхода, покренути одабрани програм за унос и обраду текста и, не улазећи у детаље радног окружења, показати ученицима простор (виртуелни лист папира) у оквиру којег ће се приказати слова и знакови откуцани помоћу физичке или виртуелне тастатуре. Увести појам <i>курсор</i> указујући ученицима</p>
--	---	--	--

<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p>	<p>је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин;</p> <p>– наведе примере дигитализације у свакодневном животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно;</p> <p>– објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује;</p> <p>– одабира дигиталне садржаје на основу PEGI ознаке у складу са својим узрастом;</p> <p>– препозна дигитално насиље и реагује на одговарајући начин;</p> <p>– направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ наставника;</p> <p>– означи начин комуникације путем интернета који највише одговара контексту у коме се комуникација дешава;</p>	<p>дигиталних материјала.</p> <p>Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.</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> <p>Осмишљавање алгоритама са</p>	<p>да је то мала усправна линија која пулсира како би нам показала на ком месту ће се појавити текст када га будемо откуцали.</p> <p>Задатак за ученике је да помоћу тастатуре откуцају једноставан текст (сачињен од кратких реченица). Након уноса текста, указати на могућности измене текста. Показати основно едитовање текста (брисање (Delete, Backspace) и додавање знакова), селектовање текста и његово брисање. Скренути пажњу на могућност провере исправности унетог текста и демонстрирати начин коришћења опције за проверу правописа (Правопис и граматика).</p> <p>Демонстрирати поступак именовања и чувања текстуалне датотеке, а на следећем часу поступак отварања претходно сачуване датотеке, у којој ће ученици наставити да уносе и едитују текст.</p> <p>У трећем разреду ученици се поново сусрећу са коришћењем програма за цртање и обраду слика. Показати унос текста на слику наглашавајући да се акције примењиване у програму за обраду текста на</p>
---	---	---	--

	<p>– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева понављање (програмски циклус);</p> <p>– утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма/програма који садржи понављање;</p> <p>– уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/програму који садржи понављање;</p> <p>– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева гранање;</p> <p>– наведе неке од оператора поређења (мање, веће и једнако) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања</p>	<p>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 програму.</p>	<p>исти начин спроводе у програму за цртање.</p> <p>Препоручени број часова: 4 (1 обрада, 3 утврђивање)</p> <p>Обраду наставних садржаја који се односе на претраживање интернета треба започети демонстрацијом начина на који приступамо садржајима светске мреже.</p> <p>Правећи разлику између програма прегледача и програма претраживача, објаснити да нам је прегледач потребан да видимо садржаје светске мреже, док нам претраживач обезбеђује да на интернету пронађемо оно што нам је потребно.</p> <p>У основи потребе да критички прилазимо информацијама доступним на интернету стоји отвореност интернета – свако може да постави на светску мрежу што год да пожели. Овакав приступ носи извесне ризике, али доноси бројне предности које их далеко превазилазе – могућности за дељење знања, информација, приказе иновација и сл.</p> <p>Садржаји на интернету имају своје власнике. У том смислу, није дозвољено присвајати их. Уколико, за потребе наставе и учења, користимо материјале пронађене на интернету, у обавези смо да наведемо</p>
--	---	--	--

	<p>(тачно, нетачно);</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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>одакле смо их преузели. Такође, није дозвољено да остварујемо материјалну корист од туђих материјала преузетих са интернета осим уколико то није јасно назначено.</p> <p>Препоручени број часова: 8 (5 обрада, 3 утврђивање).</p> <p>Постављати питања ученицима која воде ка спознаји да дигитални уређај памти веб-места која смо посетили на интернету, након чега нам сам дигитални уређај предлаженова веб-места са сличним садржајем. Ученике треба упознати са примерима као што је дигитални</p> <p>маркетинг персонализован за корисника: на основу историје претраживања на интернету уређај препознаје интересовања, старосну доб, пол итд. корисника и на основу тога приказује рекламни материјал.</p> <p>Препоручени број часова: 2 (1 обрада, 1 утврђивање).</p> <p>Безбедно коришћење дигиталних уређаја</p>
--	--	--	--

<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>			<p>Указати на чињеницу да сваки корисник интернета има свој дигитални углед. Дигитални углед се гради на основу: садржаја наших порука (нпр. у Вајбер групи) и начина на који су написане, на основу фотографија и видео-записа које делимо, онога што „лајкујемо”, видео-игрица које играмо, група у које смо укључени, веб-сајтова које посећујемо итд.</p> <p>Пре него што било шта (о себи или другима) поделимо или објавимо на интернету, веома је важно да застанемо и размислимо шта објављујемо, због чега, ко ће то моћи да види (вршњаци, родитељи, наставница), шта ће други мислити о нама, да ли тиме што објављујемо или шаљемо можемо некога да повредимо, како ће се осећати особе на које се то односи итд.</p> <p>Препоручени број часова: 1</p> <p>У оквиру теме Безбедно коришћење дигиталних</p>
---	--	--	---

			<p>уређаја</p> <p>потребно је посебну пажњу посветити времену током кога ученици користе дигиталне уређаје којима имају приступ. Како многа истраживања показују да деца овог узраста проводе превише</p> <p>времена на интернету и уз мобилне телефоне, уколико су им доступни, указати на значај креирања личног плана коришћења доступних дигиталних уређаја. Препоручени број часова: 1</p> <p>Тако да је за овакав вид дигиталне комуникације најприкладнија електронска пошта (ученици тада користе имејл налоге својих родитеља). За размену мишљења везану за оно што се у школи учи, за групне школске задатке користи се</p> <p>школска платформа за онлајн учење. За неформалну комуникацију са вршњацима и родитељима прикладније је користити платформе за размену порука попут Вајбера и сличних платформи у оквиру којих је мало вероватно да</p> <p>ће дете ступити у контакт са непознатим особама.</p>
--	--	--	---

			<p>Алгоритамски начин размишљања</p> <p>У оквиру овог дела теме, ученици у специфичним окружењима за блоковско програмирање локализованих на српски језик (попут code.org) решавају једноставне проблеме чије решавање захтева понављање (програмске циклусе).</p> <p>Препоручени број часова: 3</p> <p>Појам гранања у програмима наставник не треба да уведе експлицитно, већ кроз проблемски оријентисан приступ. Најбоље је да се ученици сусретну са овим принципом кроз рад у неком од специфичних окружења за блоковско програмирање локализованих на српски језик (попут code.org), у оквиру којих ће се бавити једноставним проблемима чије решавање</p>
--	--	--	--

			<p>захтева гранање.</p> <p>Кроз наведене активности наставник треба да укаже на програмске блокове који омогућавају гранање, као и на постојање дефинисаног <i>услова</i> на основу кога се гранање реализује.</p>
--	--	--	--

ОБЛАСТ/ТЕМА/МОДУЛ		МЕСЕЦ										ОБРАДА	УТВРЂИВАЊЕ	СВЕГА
		IX	X	XI	XII	I	II	III	IV	V	VI			
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	4	4	5	4	1	2	-	-	-	-	9	11	20
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	-	-	-	-	-	1	4	-	-	-	3	2	5
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	-	-	-	-	-	-	1	3	4	3	4	7	11
УКУПНО		4	4	5	4	1	3	5	3	4	3	16	20	36

		МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ
Р. БР.	ОБЛАСТ/ТЕМА/МОДУЛ	Изучавањем предмета развијају се:
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	<p>Компетенција за целоживотно учење</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ослањајући се на претходна знања и искуства ученик уме да планира време за учење и да организује процес учења и управља њим. - Ефикасно користи различите стратегије учења, прилагођава их природи градива и циљевима учења. - Уме да процени сопствену успешност у учењу; идентификује тешкоће у учењу и зна како да их превазиђе самостално или у групи.
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	<p>Рад с подацима и информацијама</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анализира и критички приступа садржајима на интернету. - Дигиталне садржаје пронађене на интернету користи на етички начин. - Бира информације које објављује јер њима гради свој дигитални углед. <p>Дигитална компетенција</p> <ul style="list-style-type: none"> - Приликом решавања проблема бира одговарајућа ИКТ средства. - За приступ потребним дигиталним садржајима ефикасно користи прегледаче и претраживаче интернета. - Бира начин комуникације путем интернета која највише одговара контексту у коме се комуникација дешава. <p>Решавање проблема</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације. - Ученик упоређује различита могућа решења проблемске ситуације сходно релевантним
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	

		<p>критеријумима, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ученик припрема примену изабраног решења, прати његову примену усклађујући се са новим сазнањима које стиче током примене датог решења и успева да реши проблемску ситуацију. - Ученик вреднује примену датог решења, идентификује његове добре и слабе стране и формулише препоруке за наредно искуство са истим или сличним проблемским ситуацијама. <p>Сарадња</p> <ul style="list-style-type: none"> - Конструктивно, аргументовано и креативно доприноси раду пара/групе, усаглашавању и остварењу заједничких циљева. - Активно слуша и поставља релевантна питања поштујући саговорнике и сараднике, а дискусију заснива на аргументима. - Конструктивно доприноси решавању разлика у мишљењу и ставовима и при томе поштује друге као равноправне чланове групе. - Ангажује се у реализацији преузетих обавеза у оквиру групног рада на одговоран, истрајан и креативан начин. - Учествује у критичком, аргументованом и конструктивном преиспитивању рада групе и доприноси унапређењу рада групе. <p>Одговоран однос према здрављу</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ученик анализира и критички вреднује дигиталне садржаје у вези са прилагођености његовом узрасту и могућности штетних садржаја по његово здравље. <p>Естетичка компетенција</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анализира и критички вреднује дигитални производ у контексту естетике и корисничког
--	--	--

		<p>дoживљаја.</p> <p>Предузимљивост и предузетничка компетенција</p> <p>- Искузује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликта.</p>
--	--	--

Председник Школског одбора

Мирјана Лукић