

# АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА 4.РАЗРЕД ОШ"ВУК КАРАЏИЋ" БОР

## ПРОГРАМ РАДА НАСТАВЕ ЗА ДИГИТАЛНИ СВЕТ

<b>ЦИЉ</b>	<b>Циљ</b> 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.	
<b>ГОДИШЊИ ФОНД</b>		
<b>ИСХОДИ</b>	<b>ОБЛАСТ/ТЕМА</b>	<b>БРОЈ ЧАСОВА</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● промени величину и боју текста, подебља га, искоси и подвуче у програму за обраду текста;</li> <li>● исече, копира и налепи исечени/копирани текст на одговарајуће место у програму за обраду текста;</li> <li>● уметне слику у текст, дода јој оквир и позиционира је на жељени начин у односу на текст у програму за обраду текста;</li> <li>● активно учествује у наставном пројекту чији продукт представља граматички коректан текстуални документ намењен познатој публици који садржи слике са текстуалним објашњењима и информације које су пронађене на интернету;</li> <li>● активно учествује у наставном пројекту којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета;</li> <li>● сарађује са осталим члановима групе у свим фазама пројектног задатка;</li> <li>● вреднује своју улогу у групи при изради пројектног задатка и активности из свог задужења;</li> </ul>	<b>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</b> (Путовање кроз дигитални свет)	19
		<b>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ</b> <b>ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b> (Опрезно и паметно у дигиталном свету)
<ul style="list-style-type: none"> <li>● креира програм у визуелном програмском језику на основу датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање;</li> <li>● примени блокове аритметичких оператора при креирању програма у визуелном програмском језику;</li> <li>● предвиди садржај променљиве на основу интеракције корисника са програмом (нпр. блок Питај и чекај и блок Одговор) у датом</li> </ul>	<b>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН</b> <b>РАЗМИШЉАЊА</b> (Уметност програмирања)	11

## АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА 4.РАЗРЕД ОШ"ВУК КАРАЏИЋ" БОР

једноставном програму; ● креира програм у коме остварује интеракцију са корисником, користећи променљиве, уз помоћ наставника.		
<b>УКУПНО</b>		<b>36</b>

### Начин остваривања програма

Наставне методе	Наставни облици рада	Наставна средства
<ul style="list-style-type: none"> <li>- монолошка</li> <li>- дијалогска</li> <li>- демонстративна</li> <li>- метода практичног рада</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фронтални</li> <li>- групни</li> <li>- рад у пару</li> <li>- индивидуални</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- дигитални уређаји</li> <li>- дигитални уџбеници</li> <li>- уџбеници</li> <li>- визуелна</li> <li>- аудитивна</li> <li>- аудио-визуелна</li> <li>- текстуална</li> </ul>

Активности		Евалуација	Корелација
Ученика	Наставника		
-развијају своје дигиталне компетенције – препознају дигиталне уређаје из окружења – наведе неке од животних ситуација у којима дигитални уређаји олакшавају обављање послова -користе различите дигиталне уређаје	-креира и осмишљава процес наставе и учења -демонстрира коришћење дигиталних уређаја -процењује искуства ученика у ранијем коришћењу дигиталних уређаја -смањује код ученика дигитални јаз - за ученике које немају код куће приступ интернету или немају дигиталне уређаје, обезбеђује алтернативу – могућност приступа школским дигиталним уређајима, пре или после	– самопроцена – вршњачка процена – отворена питања домаћи задаци, усмено и писмено испитивање, практичан рад ученика, ученички радови и продукти ученичких	са свим предметима

## АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА 4.РАЗРЕД ОШ"ВУК КАРАЏИЋ" БОР

<p>-упоређују начине креативног изражавања у ликовној уметности (вајарство) са дигиталним уређајима и без њих</p> <p>- користе дигиталне уџбенике</p> <p>- упоређују дигиталне и класичне штампане уџбенике</p> <p>- користе дигиталне платформе</p> <p>-решавају тестове у уџбеницима и играју образовне игре</p> <p>– упоређују традиционалне видове комуникације са комуникацијом посредством дигиталних уређаја;</p> <p>- решавају јеноставне алгоритме</p> <p>- испробавају коришћење- управљање понашањем дигиталних уређаја, у складу са симболима исказаним алгоритмом</p>	<p>наставе</p> <p>- упознаје ученике са стереотипом да је бављењем информатиком и програмирањем поље рада резервисано за мушку популацију и демантује то кроз навођење адекватних примера</p> <p>-креира образовну ситуацију у којој ученици могу да увиде да су дигитални уређаји свуда око њих</p> <p>-подстиче ученике да поделе са вршњацима животне ситуације које су их увериле у корисност дигиталних уређаја</p> <p>-ствара услове за хеуристички разговор</p> <p>- демонстрира коришћење дигиталних уџбеника и платформи</p> <p>-указује на предност дигиталне комуникације</p> <p>-упознаје ученике са тим шта је интернет и шта нам он пружа</p> <p>-упознаје ученике са могућностима комуникације на релацији човек - дигитални уређај</p> <p>- води ученике у музеј (уколико постоје могућности), а потом их и виртуелно води у обилазак неког светског музеја</p> <p>- упознаје ученике са занимањима у којима се као доминантна средства за рад користе дигитални уређаји</p> <p>- подстиче и неговање здравих навика када је употреба дигиталних уређаја у питању; демонстрира и примењује начине коришћења дигиталних уређаја на безбедан начин по здравље</p> <p>- указују ученицима на опасности при коришћењу интернета и на дигитално насиље</p>	<p>активности,</p> <p>разговор са ученицима, посматрање и стално праћење активности ученика</p>	
--	---	---	--

## АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА 4.РАЗРЕД ОШ"ВУК КАРАЏИЋ" БОР

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>- уводи термин алгоритам (упутство за решавање неког проблема или извођење неког поступка)</li><li>-демонстрира како се дигитални уређај понаша у складу са алгоритмом</li><li>-прати, процењује и вреднује резултате постигнућа ученика</li><li>- оспособљава ученике за процену сопственог напретка</li><li>- јача самопоуздање ученика и саморегулацију у учењу ученика</li></ul>		
--	--	--	--