



**Школа са домом
за ученике оштећеног слуха**

**АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА
ЗА ЧЕТВРТИ РАЗРЕД ОСНОВНЕ ШКОЛЕ
-ДИГИТАЛНИ СВЕТ-**

у Крагујевцу, јун 2023. године

Наставни предмет: **Дигитални свет**

разред: **Четврти**

фонд часова: **36**

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.

Компетенције:

Компетенција за учење, комуникација, сарадња, рад са подацима и информацијама, дигитална компетенција, решавање проблема

Корелација:

Са свим обавезним, изборним и факултативним предмета, кроз примену дигиталних уџбеника и савремене ИКТ технологије при обради садржаја, самосталном учењу и сл.

ТЕМЕ	БРОЈ ЧАСОВА И ВРЕМЕ РЕАЛИЗАЦИЈЕ	ИСХОДИ по завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА	АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА (методе, технике и облици)	ЕВАЛУАЦИЈА
ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	19 часова септембар-јануар	<ul style="list-style-type: none"> – промени величину и боју текста, подебља га, искоси и подвуче у програму за обраду текста; – исече, копира и налепи исечени/копирани текст на одговарајуће место у програму за обраду текста; – уметне слику у текст, дода јој оквир и позиционира је на жељени начин у односу на текст у програму за обраду текста; – 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; – активно учествује у наставном пројекту којим се промовише безбедно и 	<ul style="list-style-type: none"> -препознаје -именује -закључује -усваја -примењује -анализира -учи -пореди -опажа 	<ul style="list-style-type: none"> -управља -показује -анализира -мотивише -организује -припрема -обучава -помаже -илуструје -демонстрира -примењује -евалуира 	<ul style="list-style-type: none"> -Метода усменог излагања (објашњавање и описивање) -метода разговора (дијалог) -метода показивања (демонстрација) -рад са уџбеником и дигиталним уџбеником -рад са дигиталним уређајима -пројекат 	<ul style="list-style-type: none"> -радови ученика -ангажовање на часу -домаћи задаци

ТЕМЕ	БРОЈ ЧАСОВА И ВРЕМЕ РЕАЛИЗАЦИЈЕ	ИСХОДИ по завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА	АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА (методе, технике и облици)	ЕВАЛУАЦИЈА
		<p>одговорно понашање приликом коришћења интернета;</p> <ul style="list-style-type: none"> – сарађује са осталим члановима групе у свим фазама пројектног задатка; – вреднује своју улогу у групи при изради пројектног задатка и активности из свог задужења; – утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање; – уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму који садржи понављање и гранање; 				
БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	5 часова током године	-безбедно користи дигиталне уређаје у припреми и реализацији пројекта и активности у школи	<ul style="list-style-type: none"> -препознаје -именује -закључује -усваја -примењује -анализира -учи -пореди -опажа 	<ul style="list-style-type: none"> -управља -показује -анализира -мотивише -организује -припрема -обучава -помаже -илуструје -демонстрира 	<ul style="list-style-type: none"> -Метода усменог излагања (објашњавање и описивање) -метода разговора (дијалог) -метода показивања (демонстрација) -рад са уџбеником и дигиталним 	<ul style="list-style-type: none"> -радови ученика -ангажовање на часу -домаћи задаци

ТЕМЕ	БРОЈ ЧАСОВА И ВРЕМЕ РЕАЛИЗАЦИЈЕ	ИСХОДИ по завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА	АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА (методе, технике и облици)	ЕВАЛУАЦИЈА
				-примењује -евалуира	уџбеником -рад са дигиталним уређајима	
АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	11 часова фебруар-јун	<ul style="list-style-type: none"> – креира програм у визуелном програмском језику на основу датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање; – примени блокове аритметичких оператора при креирању програма у визуелном програмском језику; – предвиди садржај променљиве на основу интеракције корисника са програмом (нпр. блок <i>Питај и чекај</i> и блок <i>Одговор</i>) у датом једноставном програму; – креира програм у коме остварује интеракцију са корисником, користећи променљиве, уз помоћ наставника. 	<ul style="list-style-type: none"> -препознаје -именује -закључује -усваја -примењује -анализира -учи -пореди -опажа 	<ul style="list-style-type: none"> -управља -показује -анализира -мотивише -организује -припрема -обучава -помаже -илуструје -демонстрира -примењује -евалуира 	<ul style="list-style-type: none"> -Метода усменог излагања (објашњавање и описивање) -метода разговора (дијалог) -метода показивања (демонстрација) -рад са уџбеником и дигиталним уџбеником -рад са дигиталним уређајима 	<ul style="list-style-type: none"> -радови ученика -ангажовање на часу -домаћи задаци

Кључни појмови садржаја: уређивање текста, пројектни задатак, дигитални материјали, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику.

Председник Школског одбора

Игор Јокић
