

**ОСНОВНА ШКОЛА "МИХАИЛО МЛАДЕНОВИЋ СЕЉА"
ДУДОВИЦА**



**ОСНОВНА ШКОЛА
ДУДОВИЦА**

**АНЕКС ШКОЛСКОМ ПРОГРАМУ
ДИГИТАЛНИ СВЕТ ЗА IV РАЗРЕД**

**ОСНОВНА ШКОЛА "МИХАИЛО МЛАДЕНОВИЋ СЕЉА"
ДУДОВИЦА**

ШКОЛСКА 2023/2024.година

На основу члана 67.став 1.Закона о основама система и образовања и васпитања („Службени гласник РС“ број 88/17,27/18-др.закон , 10/19,6/20 и 129/21),

Министар просвете доноси

П Р А В И Л Н И К

о допуни Правилника о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања

Члан 1.

У правилнику о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС-Просветни гласник“, број 11/19,6/20 и 7/21), у делу: „ 3.ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ“, после програма: „ФИЗИЧКО И ЗДРАСТВЕНО ВАСПИТАЊЕ“, додаје се програм: „ДИГИТАЛНИ СВЕТ“, који је одштампан уз овај правилник и чини његов саставни део.

Члан 2.

Овај правилник ступа на снагу осмог дана од дана објављивања у „Службеном гласнику Републике Србије –Просветном гласнику“, а примењује се почев од школске 2023/2024.године.

Број 110-00-5/2023-04

У Београду,13.фебруара 2023.године

Министар,

Бранко Ружић, с.р.

НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ: ДИГИТАЛНИ СВЕТ

ЦИЉ: Циљ наставе и учења предмета Дигитални свет јесте развијање дигиталне компетенције учениока неопходне за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење , комуникацију, сарадњу и развијање основа алгоритамског начина размишљања.

Разред: четврти

Годишњи фонд часова: 36 Недељни фонд: 1

ОБЛАСТ/ТЕМА/МОДУЛ		МЕСЕЦ										ОБРАДА	УТВРЂИВАЊЕ	СВЕГА
		IX	X	XI	XII	I	II	III	IV	V	VI			
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	4	4	4	4	1		-	-	-	-	9	8	17
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	-	-	-		1	4	1	-	-	-	4	2	6
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	-	-	-	-			3	4	4	2	7	6	13
УКУПНО		4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	20	16	36

Р.бр. теме	ОБЛАСТ/ ТЕМА	ИСХОДИ По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	САДРЖАЈИ	МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ Изучавањем предмета развијају се:
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	- 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 одговорно понашање приликом коришћења интернета; - сарађује са осталим	Селектовање и основно форматирање текста (величина и боја слова, подебљавање, искошавање и подвлачење текста). Селектовање, копирање/исецање и лепљење текста. Уметање слике у текст, додавање оквира, позиционирање слике у односу на текст. Креирање и уређивање текстова за познату публику. Пројектни задатак који подразумева: - претраживање интернета (пробрани елементи напредне претраге); - израду или прилагођавање графике у складу са темом;	Компетенција за целоживотно учење - 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. Рад с подацима и информацијама - Разликује јавне и приватне податке, упознат је са основним правилима чувања приватности података. Дигитална компетенција - Приликом решавања проблема бира одговарајућа ИКТ средства. Решавање проблема - Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације. - Ученик упоређује различита могућа решења проблемске ситуације сходно релевантним критеријумима, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења.

		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;	- креирање текстуалног документа који садржи слике.	- 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.
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА		Припрема и организација школског догађаја за ученике млађих разреда којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета. Креиратекустуална документа који садрже слике примењујући научене технике рада са текстом и сликама. Презентује пројектне идеје.	Сарадња - Конструктивно, аргументовано и креативно доприноси раду 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

3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	• креира програм у визуелном програмском језику на основу датог једноставног алгорита 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 Питај и чекај и блок Одговор) у датом једноставном програму; • креира програм у коме остварује интеракцију са корисником, користећи променљиве, уз помоћ наставника.	Променљиве. Израда програма који садрже гранање, понављање и променљиве.	обавеза у оквиру групног рада на одговоран, истрајан и креативан начин. - Учествоје у критичком, аргументованом и конструктивном преиспитивању рада групе и доприноси унапређењу рада групе. Естетичка компетенција - Анализира и критички вреднује дигитални производ у контексту естетике и корисничког доживљаја. Предузимљивост и предузетничка компетенција - Искузује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликта.
----	--------------------------------------	---	--	---

Активности ученика:разговарање,договарање,сарадња,слушање,цртање,представљање,аргументовање

Активности наставника:планирање,припремање,излагање,показивање,објашњавање,указивање,подстицање,усмеравање,праћење,евауација.

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