

## ДИГИТАЛНИ СВЕТ

РАЗРЕД: ЧЕТВРТИ

ГОДИШЊИ 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.

НАСТАВНА ТЕМА	САДРЖАЈИ	ИСХОДИ
<b>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</b>	<p>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; – креирање текстуалног документа који садржи слике.</p>	<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></ul>
<b>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b>	<p>Припрема и организација школског догађаја за ученике млађих разреда којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>– вреднује своју улогу у групи при изради пројектног задатка и активности из свог задужења;</li><li>– утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање;</li><li>– уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму</li></ul>

Школски програм за период од 2022. до 2026. године  
(Анекс програма 2023.)

<p><b>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</b></p>	<p>Променљиве. Израда програма који садрже гранање, понављање и променљиве.</p>	<p>који садржи понављање и гранање; – 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.</p>
---	---	---

НАЧИН ПРАЋЕЊА И ПРИМЕНА ОБРАЗОВНИХ СТАНДАРДА	НАЧИН ОСТВАРИВАЊА САДРЖАЈА	АКТИВНОСТИ У ОБРАЗОВНО-ВАСПИТНОМ ПРОЦЕСУ	
		УЧЕНИКА	НАСТАВНИКА
<p>– <b>самопроцена:</b> неговање праксе исказивања рефлексивних коментара током представљања онога што су урадили прилика је за развој самоувида и саморегулације у учењу и основа за процену властитог постигнућа ученика; – <b>вршњачка процена:</b> ова врста процене постигнућа ученика природно се надовезује на процес самопроцене – ученици раде у пару или групи на истом</p>	<p>Наведене исходе потребно је остварити са различитим нивоима расположивости дигиталних уређаја намењених за коришћење од стране ученика. Наставник треба да реализује наставу у кабинету за Информатику и рачунарство и омогући ученицима да користе рачунаре на начин који директно доприноси остваривању дефинисаних исхода учења. Препорука је да два ученика користе један рачунар како</p>	<p>Уносе текстове. Примењујући вештине рада у програмима за обраду текста и слике, ученици треба да направе пригодан постер или напишу одговарајући текст. Разговарају о дужини утрошеног времена испред екрана, направе</p>	<p>Демонстрира и, заједно са ученицима примени одабрани програм за унос и обраду текста. Приказује претраживање интернета, демонстрира начин на који приступамо садржајима светске</p>

Школски програм за период од 2022. до 2026. године  
(Анекс програма 2023.)

<p>задатку и имају могућност да, делећи одговорност, стварају и исправљају решења, те пружају конструктивне повратне информације. (Ова метода широко је распрострањена у ИТ индустрији од стране професионалних програмера (програмирање у пару) и лако ју је превести у учионицу);</p> <p>– <b>отворена питања:</b> знање ученика о концептима који су обухваћени програмом неће увек бити лако уочљиво. Постављање отворених питања један је од начина на који наставник може да процени постигнућа својих ученика, али и да допринесе продубљивању њиховог разумевања конкретне концепта.</p> <p>– <b>Већ знам – Желим да научим – Научио/ла сам:</b> коришћење рубрика за идентификацију онога што већ знају, шта желе да науче и, накнадно, онога што су научили, корисна је техника коју ученици могу да користе за подршку самосталном учењу, а наставник за процену њихових постигнућа.</p> <p>Наставник прати постигнућа ученика из улоге активног посматрача и ментора. Избегнута је формална ситуација процењивања (наставник не прозива и не пропитује ученике), чиме је ниво стреса ученика битно смањен (потенцијално и елиминисан). Јачање самопоуздања ученика и саморегулације у учењу посебна је добробит која произилази из наведеног.</p>	<p>би се развило вршњачко учење, делила одговорност и развијао тимски рад. Вероватно је да ученици имају искуства са коришћењем дигиталних уређаја. 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>Током реализације наставе, рад наставника мора бити континуирано усмерен ка смањивању дигиталног јаза. Важно је да наставници помогну ученицима који немају могућност приступа технологији од куће тако што ће их, у кабинету за Информатику и рачунарство, повезати са ученицима који су дигитално спретни и радити на поспешивању вршњачког учења.</p>	<p>одговарајући постер и окаче га у учионици. Повезују алгоритам са понашањем дигиталног уређаја. Креирају статичке или покретне слике које подижу свест о могућностима које доноси комуникација на интернету, али и опасностима које вребају уколико се комуникацији не приступи на одговоран начин. Креирају пример дневног плана рада. Анализирају и објашњавају. 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>мреже. Упознаје ученике са етичким понашањем када су садржаји светске мреже у питању и поштовању туђе својине.</p> <p>Да помогне ученицима да формирају вредносне ставове који се подједнако односе на комуникацију у онлајн и офлајн свету.</p> <p>Помаже ученицима који немају могућност приступа технологији од куће тако што ће их, у кабинету за информатику, повезати са ученицима који су дигитално спретни и радити на поспешивању вршњачког учења.</p>
---	--	--	--

Школски програм за период од 2022. до 2026. године  
(Анекс програма 2023.)

КОРЕЛАЦИЈЕ СА ДРУГИМ ПРЕДМЕТИМА		
ПРЕДМЕТ	ХОРИЗОНТАЛНА КОРЕЛАЦИЈА (САДРЖАЈНО УСКАЛЂИВАЊЕ У ОКВИРУ РАЗРЕДА)	ВРЕМЕ ( МЕСЕЦ )
Српски језик	Коришћење дигиталних уџбеника при обради и утврђивању већине садржаја. Претраживање интернета. Куцање одговарајућих текстова. Учесће у припреми презентација.	У току целе школске године
Математика	Коришћење дигиталних уџбеника при обради и утврђивању већине садржаја. Претраживање интернета. Куцање одговарајућих текстова. Учесће у припреми презентација.	У току целе школске године
Природа и друштво	Коришћење дигиталних уџбеника при обради и утврђивању већине садржаја. Коришћење гугл учионице за размену материјала и решавање задатака. Претраживање интернета. Куцање одговарајућих текстова. Учесће у припреми презентација.	У току целе школске године
Ликовна култура	Креирање плаката који промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета.	Март