



**ОСНОВНА ШКОЛА " ИВО АНДРИЋ "**

Република Србија, град Београд, општина Раковица,  
улица Ивана Мичурина 38а,  
тел/факс : 011/ 3594 239, 3582 527,  
интернет презентација : [www.osivoandric.rs](http://www.osivoandric.rs)  
електронска пошта : [osivoandric@beotel.net](mailto:osivoandric@beotel.net),  
ПИБ 102185984, матични број 07003960  
дел. број \_\_\_\_\_

# АНЕКС

# ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА ПРВИ ЦИКЛУС ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА

# ЗА ПЕРИОД од школске 2022/23. до 2025/26. године

**ТРЕЋИ РАЗРЕД**

Ред. број	А. ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ	ТРЕЋИ РАЗРЕД	
		нед.	год.
1.	Српски језик	5	180
2.	Енглески језик	2	72
3.	Математика	5	180
4.	Свет око нас	-	-
5.	Природа и друштво	2	72
6.	Ликовна култура	2	72
7.	Музичка култура	1	36
8.	Физичко и здравствено васпитање	3	108
9.	Дигитални свет	1	36
УКУПНО: А		21	756
Ред. број	Б. ИЗБОРНИ ПРОГРАМИ		
1	Верска настава/Грађанско васпитање <sup>1</sup>	1	36
УКУПНО: Б		1	36
УКУПНО: А + Б		22	792
Ред. број	В. ОСТАЛИ ОБЛИЦИ ОБРАЗОВНО-ВАСПИТНОГ РАДА		
1.	Час одељењског старешине	1	36
2.	Ваннаставне активности <sup>2</sup>	1-2	36-72
3.	Екскурзија	1-3 дана годишње	
Ред. број	ОБЛИК ОБРАЗОВНО-ВАСПИТНОГ РАДА	ТРЕЋИ РАЗРЕД	
		нед.	Год.
1.	Редовна настава	23	828
2.	Допунска настава	1	36
4.	Додатна настава	1	36
5.	Настава у природи	7-10 дана годишње	

## Дигитални свет

ОШ „Иво Андрић“, Београд	Стручно веће за разредну наставу	За период од 2022 - 2026. ш.г.
Циљ учења	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	Дигитална компетенција, компетенција за целоживотно учење, комуникација, рад са подацима и информацијама, решавање проблема, сарадња, одговоран однос према околини, одговоран однос према здрављу.	
Методе рада	Дијалошка, монолошка, демонстративна, решавања проблема, истраживачка, диференцирана, метода практичних активности, графичка	
Облици рада	Фронтални рад, рад у пару, групни рад, индивидуални рад	
Ресурси	Дидактички материјали, онлајн квизови, панои, шеме, слике, фотографије, презентције, интернет стране, књиге и часописи, дигитални уџбеници	
Корелација	Математика, српски језик, свет око нас, ликовна култура, музичка култура, грађанско васпитање	
Наставна тема	Исходи	Садржај

<p>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста;</li> <li>– селекује и измени (обрише, дода) текст;</li> <li>– именује, сачува и поново отвори текстуалну датотеку;</li> <li>– допише текст на слику коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике;</li> <li>– именује, сачува и поново отвори графичку датотеку;</li> <li>– објасни својим речима сврху коришћења прегледача и претраживача за приступ садржајима светске мреже;</li> <li>– осмисли кључне речи на основу којих ће на интернету тражити потребне дигиталне садржаје;</li> <li>– објасни својим речима на који начин се формирају резултати претраге интернета;</li> <li>– објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету;</li> <li>– објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин;</li> <li>– наведе примере дигитализације у свакодневном животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно;</li> </ul>	<p>Учење путем школске платформе за онлајн учење. Учење уз помоћ дигиталних уџбеника.</p> <p>Креативно графичко изражавање коришћењем дигиталног уређаја.</p> <p>Умрежавање дигиталних уређаја и прилике за размену материјала, комуникацију и заједнички рад који из умрежавања произилазе</p>
<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује;</li> <li>– одабира дигиталне садржаје на основу ПЕГИ ознаке у складу са својим узрастом;</li> </ul>	<p>Добици и ризици који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја.</p> <p>Понашање на интернету – интернет бонтон.</p> <p>Остављање личних података при коришћењу</p>

<p>УРЕЂАЈА</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– препозна дигитално насиље и реагује на одговарајући начин;</li> <li>– направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ наставника;</li> <li>– означи начин комуникације путем интернета који највише одговара контексту у коме се комуникација дешава;</li> </ul>	<p>дигиталних уређаја.</p> <p>Примерена реакција у случају контакта са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин.</p> <p>Организација времена и услова за рад при онлајн учењу.</p> <p>Коришћење дигиталних уређаја и заштита животне средине.</p>
<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева понављање (програмски циклус);</li> <li>– утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма/програма који садржи понављање;</li> <li>– уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/програму који садржи понављање;</li> <li>– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева гранање;</li> <li>– наведе неке од оператора поређења (мање, веће и једнако) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања (тачно, нетачно);</li> <li>– наведе аритметичке операторе (+, −, * и /) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања;</li> </ul> <p>примени блокове оператора поређења при креирању програма у визуелном</p>	<p>Разлагање проблема на мање целине.</p> <p>Осмишљавање алгоритама линијске и цикличне структуре који води до решења једноставног проблема. 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>Управљање понашањем физичког дигиталног уређаја креирањем програма у визуелном програмском језику.</p> <p>Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>

	<p>програмском језику, који садрже гранање;</p> <p>– објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима.</p>	
<p>Дидактичко методичко остваривање програма</p>	<p>- Наставник треба да реализује наставу у кабинету за информатику и омогући ученицима да користе рачунаре на начин који директно доприноси остваривању дефинисаних исхода учења. Препорука је да два ученика користе један рачунар како 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>Програм наставе и учења предмета Дигитални свет у трећем разреду основне школе чине три предметне области: Дигитално друштво, Безбедно коришћење дигиталних уређаја и Алгоритамски начин размишљања. Препоручени број часова по предметним областима је: Дигитално друштво - 20 часова, Безбедно коришћење дигиталних уређаја - 5 часова, Алгоритамски начин размишљања - 11 часова.</p>	
<p>Формативно сумативно оцењивање</p>	<p>и У настави оријентисаној на процес учења и достизање исхода учења вреднују се процес и продукти учења. Устаљене методе процене постигнућа ученика, могуће је примењивати и у настави овог предмета. Ипак, изазови попут чињенице да процена постигнућа заснована само на резултатима практичних задатака које ученици раде није довољан показатељ онога што они знају и умеју, или да је, при сарадничком раду, врло тешко идентификовати допринос сваког појединца, доводи до потребе за издвајањем неколико техника које се посебно препоручују за примену у оквиру предмета Дигитални свет (превасходно зато што у највећој мери корелирају са његовом природом):</p> <p>– самопроцена: 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; – вршњачка процена: ова врста процене постигнућа ученика природно се надовезује на процес самопроцене</p> <p>– ученици раде у пару или групи на истом 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>– отворена питања: 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 конкретних концепата.</p>	

	<p>– Већ знам – Желим да научим – Научио/ла сам: 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>Примењујући предложене методе процене постигнућа ученика наставник креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење. Он 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. Јачање самопоуздања ученика и саморегулације у учењу посебна је добробит која произилази из наведеног.</p>
Начини прилагођавања	За ученике који брже и лакше усвајају предвиђене садржаје биће припреман и додатни материјал, за рад на часу. За ученике који имају потешкоћа у усвајању предвиђених садржаја, осмислиће се активности за лакше савладавање кроз индивидуални рад на часу са наставником и рад код куће.