ОШ „Никола Тесла“

Фрушкогорска 1

Бачка Топола

Тел: 024-715-411

e-mail: ntesla@stcable.co.yu

Дел.бр. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА**

 **ШКОЛСКА 2022/2023. ГОДИНА**

**Бачка Топола, август 2022.**

 На основу члана 119. став 1. тачка 1, а у вези с чланом 56. и 61. Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС” 88/2017и 27/2018 – др.закони и 10/2019*)* на 1. седници Школског одбора, одржаној дана 31.8.2022. године, једногласно је донета

О д л у к а

I

Школски одбор усваја Анекс Школског програма Основне школе «Никола Тесла» у Бачкој Тополи намењен III разреду школске 2022/2023. годину.

II

Програм из тачке I ове одлуке примењиваће се од 01.09.2022. године.

III

Ова одлука ступа на снагу даном доношења, а примењиваће се од 01.9.2022. године.

Број: 0 - 623

Бачка Топола, 31.8.2022. година

 Директор Председник школског одбора

 (Данило Мандић) (Валерија Чагаљ)

|  |  |
| --- | --- |
|  Назив предмета | **ДИГИТАЛНИ СВЕТ**  |
| Циљ | **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. |
| Разред | **Трећи**  |
| Годишњи фонд часова | **36 часова**  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ИСХОДИ** По завршетку разреда ученик ће бити у стању да: | **ОБЛАСТ/ТЕМА**  | **САДРЖАЈИ**  |
| – унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста;– селектује и измени (обрише, дода) текст;– именује, сачува и поново отвори текстуалну датотеку;– допише текст на слику коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике;– именује, сачува и поново отвори графичку датотеку;– објасни својим речима сврху коришћења прегледача и претраживача за приступ садржајима светске мреже;– осмисли кључне речи на основу којих ће на интернету тражити потребне дигиталне садржаје;– објасни својим речима на који начин се формирају резултати претраге интернета;– објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету;– објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин;– наведе примере дигитализације у свакодневном животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно;– објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује;– одабира дигиталне садржаје на основу ПЕГИ ознаке у складу са својим узрастом;– препозна дигитално насиље и реагује на одговарајући начин;– направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ наставника;– означи начин комуникације путем интернета који највише одговара контексту у коме се комуникација дешава;– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева понављање (програмски циклус);– утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма/програма који садржи понављање;– уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/програму који садржи понављање;– решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева гранање;– наведе неке од оператора поређења (мање, веће и једнако) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања (тачно, нетачно);– наведе аритметичке операторе (+, -, \* и /) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања;– примени блокове оператора поређења при креирању програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање;– објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима. | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО**  | Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Схифт, Ентер, Спаце бар, Цапс Лоцк, Делете, Бацкспаце тастера).Селектовање и основно едитовање текста (брисање, додавање).Чување текстуалног документа, именовање и поновно отварање.Додавање текстуалног објашњења на слику, чување, именовање и поновно отварање.Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и рангирани; критички однос према резултатима претраге).Етичко коришћење туђих дигиталних материјала.Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција. |
| **БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА**  | Дигитални углед.Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника.Дигитално насиље.Примерена комуникација у дигиталном окружењу.Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја. |
| **АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА**  | Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема.Оператори поређења и аритметички оператори.Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику.Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен.Уочавање и исправљање грешака у програму. |