



Број: 1517

Дана: 28.12.2022.г.

АНЕКС I

ШКОЛСКИ ПРОГРАМ ЗА ПЕРИОД 01.09.2022. - 31.08.2026. ГОДИНЕ

ОШ „2. ОКТОБАР“, ЗРЕЊАНИН

Додаје се испод текста 15.3. ТРЕЋИ РАЗРЕД табела:

Годишњи фонд часова:36 часова	ИСХОДИ	ОБЛАСТ/ТЕМА	САДРЖАЈИ
<ul style="list-style-type: none"> – унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста; – селекује 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 	<p>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО</p>	<p>Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Shift, Enter, Space bar, Caps Lock, Delete, Backspace тастера).</p> <p>Селектовање и основно едитовање текста (брисање, додавање).</p> <p>Чување текстуалног документа, именоване и поновно отварање.</p> <p>Додавање текстуалног објашњења на слику, чување, именоване и поновно отварање.</p> <p>Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и рангирани; критички однос према резултатима претраге).</p> <p>Етичко коришћење туђих дигиталних материјала.</p> <p>Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.</p>	

<p>животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно;</p> <ul style="list-style-type: none"> – објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује; – одабира дигиталне садржаје на основу PEGI 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. 	<p style="text-align: center;">БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p>	<p>Дигитални углед.</p> <p>Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника.</p> <p>Дигитално насиље.</p> <p>Примерена комуникација у дигиталном окружењу.</p> <p>Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.</p>
	<p style="text-align: center;">АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>	<p>Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема.</p> <p>Оператори поређења и аритметички оператори.</p> <p>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>Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>
<p style="text-align: center;">Кључни појмови: уређивање текста, обрада слике, претраживање интернета, дигитални материјали, понашање у дигиталном окружењу, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику.</p>		

Појмови из садржаја	Начин реализације/ облици, методе и технике рада	знање	Специфичне предметне компетенције		Опште међупредметне компетенције
			вештине/способности	ставови/вредности	
<ul style="list-style-type: none"> -Shift, Enter, Space bar, Caps Lock, Delete, Backspace - брисање, додавање, чување текстуалног документа -чување, именовање и поновно отварање. -претраживање интернета -вештачка интелигенција -дигитално насиље - алгоритма са гранањем. - визуелном програмском језику. 	<ul style="list-style-type: none"> фронтални, индивидуални, групни, рад у пару -методе решавања проблем-ситуација, кооперативне методе учења, интерактивне методе, амбијентално учење - часови буду одржани у кабинету за Информатику и рачунарство -хеуристички разговор, 	<ul style="list-style-type: none"> -унесе, измени, обрише текст -именује, сачува, поново отвори графичку датотеку -одабира дигиталне садржаје на основу PEGI ознаке - наведе неке од оператора поређења 	<ul style="list-style-type: none"> - решава алгоритамски једноставан проблем -Ефикасно користи различите стратегије учења, Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације. - уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/програму -Активно слуша и поставља релевантна питања поштујући саговорнике и сараднике -Конструктивно доприноси решавању разлика у мишљењу и ставовима и при томе поштује друге као равноправне чланове групе. Критички приступа информацијама на интернету, 	<ul style="list-style-type: none"> -Уме да процени сопствену успешност у учењу; идентификује тешкоће у учењу и зна како да их превазиђе. -Ученик упоређује различита могућа решења проблемске, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења. -Ученик вреднује примену датог решења, идентификује његове добре и слабе стране. -Искажује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликта. 	<ul style="list-style-type: none"> -компетенција за учење -одговорно учешће у демократском друштву -естетичка компетенција -комуникација -одговоран однос према околини -одговоран однос према здрављу -предузимљивост и оријентација ка предузетништву -рад са подацима и информацијама -решавање проблема -сарадња -дигитална компетенција
<p>Праћење и вредновање наставе и учења:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 – 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.); - 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>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, а је техника коју ученици могу да користе за подршку самосталном учењу, а наставник за процену њихових постигнућа.</p>					

Директорка школе:

С. Дем

Сања Гербеш

Председник Школског одбора:

Зоран Јелић

