



Број: 161/4  
Дана: 31.1.2024.г.

III АНЕКС

ШКОЛСКИ ПРОГРАМ ЗА ПЕРИОД 01.09.2022. - 31.08.2026. ГОДИНЕ

ОШ „2. ОКТОБАР“, ЗРЕЊАНИН

На основу члана 119. став 1, тачка 1) Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС“ бр. 88/2017, 27/2018-др.закон, 10/2019, 6/2020, 129/2021 и 92/2023), Школски одбор је на 16. седници, донео следећи

### Ш АНЕКС

#### ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ОШ „2. ОКТОБАР“, ЗРЕЊАНИН ЗА ПЕРИОД 01.09.2022. - 31.08.2026. ГОДИНЕ

#### Тачка 1: Страна 14

Додаје се под редним бројем 37. ПРАВИЛНИК О ДОПУНИ ПРАВИЛНИКА О ПРОГРАМУ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ЗА ЧЕТВРТИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА (“СЛУЖБЕНИ ГЛАСНИК-ПРОСВЕТНИ ГЛАСНИК РС” БР. 05/2023), а под редним бројем 38. ЗАКОНО ОСНОВНОМ ОБРАЗОВАЊУ И ВАСПИТАЊУ” СЛУЖБЕНИ ГЛАСНИК РС”, БР. 92 ОД 27. ОКТОБРА 2023.

#### Тачка 2: Стр.153: Додаје се испод текста 15.3. ТРЕЋИ РАЗРЕД и табеле

#### 15.4. ЧЕТВРТИ РАЗРЕД табела:

Годишњи фонд часова:36 часова		
ИСХОДИ	ОБЛАСТ/ТЕМА	САДРЖАЈИ
– 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	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	Селектовање и основно форматирање текста (величина и боја слова, подебљавање, искошавање и подвлачење текста). Селектовање, копирање/исечање и лепљење текста. Уметање слике у текст, додавање оквира, позиционирање слике у односу на текст. Креирање и уређивање текстова за познату

<p>текст у програму за обраду текста;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>		<p>публику.</p> <p>Пројектни задатак који подразумева:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– претраживање интернета (пробрани елементи напредне претраге);</li> <li>– израду или прилагођавање графике у складу са темом;</li> <li>– креирање текстуалног документа који садржи слике.</li> </ul>
<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> </ul>	<p><b>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</b></p>	<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>– уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму који садржи понављање и гранање;</li> <li>– креира програм у визуелном програмском језику на основу датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање;</li> <li>– примени блокове аритметичких оператора при креирању програма у визуелном програмском језику;</li> <li>– предвиди садржај променљиве на основу интеракције корисника са програмом (нпр. блок <i>Питај и чекај</i> и блок <i>Одговор</i>) у дагом једноставном програму;</li> <li>– креира програм у коме остварује</li> </ul>	<p><b>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</b></p>	<p>Променљиве.</p> <p>Израда програма који садрже гранање, понављање и променљиве.</p>

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

**Праћење и вредновање наставе и учења :**

– **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 учioniцу.);

– **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.

**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.

**Тачка 4: брише се 16. ПРОЈЕКТНА НАСТАВА и све у наставку са 153. стране**

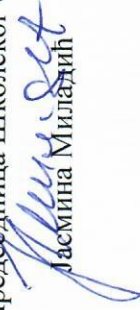
**Тачка 5: Преостали текст Школског програма остаје неизмењен.**

Директорка школе:

  
Сања Гербеш



Председница Школског одбора:

  
Јасмина Миладиновић