

<ul style="list-style-type: none"> – 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 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); – 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>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p> <p>5 часова (3 обрада, 2 утврђивање) часова</p> <p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p> <p>11 часова (5 обрада, 6 утврђивање)</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>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>
---	--	--

Планирање наставе и учења: Настава се планира на основу **Правилника о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања (Сл. гласник РС-„ Просветни гласник“**, бр. 5/19, 1/20 и 6/20) који се примењује од школске 2022/2023. године и препорукама за остваривање програма.

Остваривање наставе:

Методe и технике: разговор, демонстрација (показивање), кооперативна, интерактивна, учење кроз игру, практичан рад, учење по моделу, истраживање, учење решавањем проблема, примена претходних знања.

Облици рада: групни рад, рад по групама, рад у пару, индивидуални, фронтални, индивидуализовани

Активности наставника: планира, организује, усмерава, мотивише, демонстрира, објашњава, даје упутства, омогућује примену наученог, прати резултате рада.

Активности ученика: посматра, препознаје, упоређује, уочава, разликује, именује, постављање питања, изводи, процењује, користи дигитални уџбеник, користи рачунар (два ученика на једном рачунару), друштвене мреже, сарађује.

Међупредметно повезивање: Српски језик, Природа и друштво, Математика, Музичка култура, Ликовна култура, Физичко и здравствено васпитање, Грађанско васпитање.

Индивидуално прилагођавање ученику: Прилагођавање начина рада и обима садржаја, индивидуални приступ ученицима са потешкоћама у учењу, уважавање социјалног статуса ученика, верских и националних посебности, емотивног стања детета.

Компетенције: Компетенција за целоживотно учење

- Ослањајући се на претходна знања и искуства ученик уме да планира време за учење и да организује процес учења и управља њим.
- Ефикасно користи различите стратегије учења, прилагођава их природи градива и циљевима учења.
- Уме да процени сопствену успешност у учењу; идентификује тешкоће у учењу и зна како да их превазиђе самостално или у групи.

Рад с подацима и информацијама

- Анализира и критички приступа садржајима на интернету.
- Дигиталне садржаје пронађене на интернету користи на етички начин.
- Бира информације које објављује јер њима гради свој дигитални углед.

Дигитална компетенција

- Приликом решавања проблема бира одговарајућа ИКТ средства.
- За приступ потребним дигиталним садржајима ефикасно користи прегледаче и претраживаче интернета.
- Бира начин комуникације путем интернета која највише одговара контексту у коме се комуникација дешава.

Решавање проблема

- Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације.
- Ученик упоређује различита могућа решења проблемске ситуације сходно релевантним критеријумима, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења.
- Ученик припрема примену изабраног решења, прати његову примену усклађујући се са новим сазнањима које стиче током примене датог решења и успева да реши проблемску ситуацију.
- Ученик вреднује примену датог решења, идентификује његове добре и слабе стране и формулише препоруке за наредно искуство са истим или сличним проблемским ситуацијама.

Сарадња

- Конструктивно, аргументовано и креативно доприноси раду пара/групе, усаглашавању и остварењу заједничких циљева.
- Активно слуша и поставља релевантна питања поштујући саговорнике и сараднике, а дискусију заснива на аргументима.
- Конструктивно доприноси решавању разлика у мишљењу и ставовима и при томе поштује друге као равноправне чланове групе.
- Ангажује се у реализацији преузетих обавеза у оквиру групног рада на одговоран, истрајан и креативан начин.
- Учествује у критичком, аргументованом и конструктивном преиспитивању рада групе и доприноси унапређењу рада групе.

Одговоран однос према здрављу

- Ученик анализира и критички вреднује дигиталне садржаје у вези са прилагођености његовом узрасту и могућности штетних садржаја по његово здравље.

Естетичка компетенција

- Анализира и критички вреднује дигитални производ у контексту естетике и корисничког доживљаја.

Предузимљивост и предузетничка компетенција

Исказује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликта.

Начин провере остварености: активности ученика на часовима, уважавање захтева, препорука и инструкција у току рада, пројекти

Време: предвиђено планом и програмом и по потреби - процени наставника.

Технике које се посебно препоручују за примену у оквиру предмета Дигитални свет (превасходно зато што у највећој мери корелирају са његовом природом):

– **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.

– **отворена питања:** 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.

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. 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.

ПРЕДМЕТ: Дигитални свет
 РАЗРЕД: трећи

ОБЛАСТ/ТЕМА /МОДУЛ		МЕСЕЦ										ОБРАДА	УТВРЂИВАЊЕ	СВЕГА
		IX	X	XI	XII	I	II	III	IV	V	VI			
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	4	4	5	4	2	1	-	-	-	-	9	11	20
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	-	-	-	-	-	3	2	-	-	-	3	2	5
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	-	-	-	-	-	-	2	2	4	3	5	6	11
УКУПНО		4	4	5	4	2	4	4	2	4	3	17	19	36