**АНЕКС ШКОЛСКОМ ПРОГРАМУ ЗА ПЕРИОД ОД 2022-2026 ГОДИНЕ, А ЗА ШКОЛСКУ 2022-2023 ГОДИНУ**

На основу члана 67. став 1. Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС“ , бр. 88/17, 27/18 – други закони, 10/19, 6 /20 и 129/21) и члана 17, став 4, и члана 24. став 2, Закона о Влади („Службени гласник РС“ , бр. 55/05 , 71/05 – исправка , 101/07, 65/08, 16/11, 68/12 – УС, 72/12, 7/14 – УС, 44/14 и 30/18 – др. Закон), Министар просвете, науке и технилошког развоја доноси ПРАВИЛНИК о допуни Правилника о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања.

У Правилнику о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС – Првосветни гласник“, бр. 5/19, 1/20 и 6/20) у делу: „3.ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ“, после програма предмета: „ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ВАСПИТАЊЕ“, додаје се програм предмета: „ДИГИТАЛНИ СВЕТ“.

|  |  |
| --- | --- |
| Назив предмета | **ДИГИТАЛНИ СВЕТ** |
| Циљ | **Циљ** наставе и учења предмета Дигитални свет јесте развијање дигиталнe 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** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Редни број теме** | **Назив наставне теме** | **Број часова** | | |
| **Обрада** | **Остали типови часа** | **Укупно** |
|  | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | 12 | 8 | 20 |
|  | БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | 3 | 2 | 5 |
|  | АЛГОРИТАМСКИ НАЧИНРАЗМИШЉАЊА | 6 | 5 | 11 |
| **УКУПНО** | | **22** | **14** | **36** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Редни бр. и назив наставне теме** | **Исходи**  **(Ученик ће бити у стању да...)** | **Међупредметне компетенције** |
| 1. **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | * унесе текст (речи и реченице)помоћу физичке и/или виртуелнетастатуре у програму за обрадутекста; * селектује и измени (обрише,дода) текст; * примени аутоматску проверуграматичке исправности текста; * именује, сачува и поново отворитекстуалну датотеку; * допише текст на сликукоришћењем едитора за текст упрограму за обраду слике; * именује, сачува и поново отвориграфичку датотеку; * објасни својим речима сврхукоришћења прегледача ипретраживача за приступсадржајима светске мреже; * осмисли кључне речи на основукојих ће на интернету тражитипотребне дигиталне садржаје; * објасни својим речима на којиначин се формирају резултатипретраге интернета; * објасни својим речима због чегатреба критички прићисадржајима који се налазе наинтернету; * објасни својим речима због чегаје неопходно да дигиталнесадржаје пронађене на интернетукористимо на етички начин; * наведе примере дигитализације усвакодневном животу токомкојих се стиче утисак да седигитални уређај понашаинтелигентно; | **Вештина сарадње,**  **комуникација,**  **одговорно учешће у савременом друштву,**  **компетенција за учење,**  **дигитална компетенција**  **естетичка**  **компетенција**  **рад с подацима и информацијама** |
| 1. БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | * објасни шта је дигитални углед икако се он изграђује; * одабира дигиталне садржаје наоснову PEGI ознаке у складу сасвојим узрастом; * препозна дигитално насиље иреагује на одговарајући начин; * направи лични план коришћењадигиталних уређаја уз помоћнаставника; * означи начин комуникацијепутем интернета који највишеодговара контексту у коме секомуникација дешава; | **комуникација,**  **одговорно учешће у демократском друштву,**  **дигитална компетенција,**  **одговоран однос према околини,**  **предузимљивост и оријентација ка предузетништву,**  **рад с подацима и информацијама**  **сарадња** |
| 1. АЛГОРИТАМСКИ НАЧИНРАЗМИШЉАЊА | * 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 садржи гранање; * **објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима.** | **дигитална компетенција**  **решавање проблема, комуникација,**  **компетенција за учење,**  **рад с подацима и информацијама**  **сарадња** |