

РЕПУБЛИКА СРБИЈА ГРАД БЕОГРАД- ОПШТИНА ЗЕМУН


Основна школа «Бранко Радичевић» БАТАЈНИЦА

Браће Михајловић – Трипић бр. 2

Тел. +381 11 78 70 046. факс. +381 11 78 70 277

Електронска пошта: os.brankoradicevic73@gmail.com

Web: www.osbrankoradicevic.edu.rs



**АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА 2.РАЗРЕД ОСНОВНЕ ШКОЛЕ
ЗА ПЕРИОД ОД 2021. ДО 2022. ГОДИНЕ**

Батајница, септембар 2021. године

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: Други

Годишњи фонд часова: 36 часова

Тема	Исходи- По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:-	садржаји	обрада	утврђивање систематизација	број часова по теми
Дигитално друштво	<ul style="list-style-type: none">– упореди начин на који учи у школи са онлајн учењем путем школске платформе;– користи школску платформу за онлајн учење (уз помоћ наставника и/или родитеља/законског заступника);– самостално користи дигиталне уџбенике за учење;– креира, чува и поново уређује дигиталну слику (самостално и/или уз помоћ наставника) користећи одговарајућу апликацију;– својим речима објасни појам покретне слике;– креира елементе покретне слике;– креира једноставан графички дигитални материјал намењен	Учење путем школске платформе за онлајн учење. Учење уз помоћ дигиталних уџбеника. Креативно графичко изражавање коришћењем дигиталног уређаја. Умрежавање дигиталних уређаја и прилике за размену материјала, комуникацију и заједнички рад који из умрежавања произилазе.	13	8+1	22

	<p>познатој публици; – својим речима објасни због чега дигиталне уређаје повезујемо на мреже, укључујући интернет; – наведе могућности за размену материјала, комуникацију и заједнички рад (учење) које су настале захваљујући умрежавању дигиталних уређаја;</p>				
<p>Безбедно коришћење дигиталних уређаја</p>	<p>– објасни добитке и ризике који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја; – разликује неприхватљиво од прихватљивог понашања при комуникацији на интернету; – реагује на одговарајући начин ако дође у додир са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин; – наведе неке од начина на које корисници дигиталних уређаја остављају личне податке у дигиталном окружењу; – организује сопствено учење у онлајн окружењу на начин који не угрожава здравље и личну безбедност, као и сигурност дигиталног уређаја;</p>	<p>Добици и ризици који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја. Понашање на интернету – интернет бонтон. Остављање личних података при коришћењу дигиталних уређаја. Примерена реакција у случају контакта са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин. Организација времена и услова за рад при онлајн учењу. Коришћење дигиталних уређаја и заштита животне средине.</p>	5	2	7

	<ul style="list-style-type: none"> – предложи начине одлагања електронског отпада који не угрожавају животну средину; 				
Алгоритамски начин размишљања	<ul style="list-style-type: none"> – својим речима објасни појам алгоритам; – анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски; – креира одговарајући рачунарски програм у визуелном програмском језику; – анализира једноставан програм креиран у визуелном програмском језику и објасни шта и на који начин тај програм ради; – уочи и исправи грешку у једноставном програму, провери ваљаност новог решења и по потреби га додатно поправи (самостално или сараднички); – креира програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем расположивог физичког дигиталног уређаја. 	<p>Разлагање проблема на мање целине.</p> <p>Осмишљавање алгоритама линијске и цикличне структуре који води до решења једноставног проблема.</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>Управљање понашањем физичког дигиталног уређаја креирањем програма у визуелном програмском језику.</p> <p>Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>	5	2	7
Укупно			23	12+1	36