

Основна школа „Боривоје Ж. Милојевић“
Крупањ

АНЕКС ШКОЛСКОМ ПРОГРАМУ

за први циклус основног образовања и васпитања
2021/22-2024/25

Други разред – Дигитални свет

Анекс Школског програма за први циклус основног образовања (примена од школске 2021/2022) – други разред

1. Табеларни приказ програма по предметима и фонду часова за други разред

Редни број	А. ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ	ДРУГИ РАЗРЕД	
		недељно	годишње
1.	Српски језик	5	180
2.	Страни језик – енглески језик	2	72
3.	Математика	5	180
4.	Свет око нас	2	72
5.	Ликовна култура	2	72
6.	Музичка култура	1	36
7.	Физичко и здравствено васпитање	3	108
8.	Дигитални свет	1	36
УКУПНО: А		21	756
Редни број	Б. ИЗБОРНИ ПРОГРАМИ		
1.	Верска настава / Грађанско васпитање ¹	1	36
УКУПНО: Б		1	36
УКУПНО: А + Б		22	792

Облици образовно-васпитног рада којима се остварују обавезни предмети и изборни програми

Редни број	ОБЛИК ОБРАЗОВНО- ВАСПИТНОГ РАДА	ДРУГИ РАЗРЕД	
		недељно	годишње
1.	Редовна настава	22	792
2.	Допунска настава	1	36
3.	Настава у природи*	7-10 дана годишње	
Редни број	ОСТАЛИ ОБЛИЦИ ОБРАЗОВНО- ВАСПИТНОГ РАДА	ДРУГИ РАЗРЕД	
		недељно	годишње
1.	Час одељењског старешине	1	36
2.	Ваннаставне активности ²	1-2	36-72
3.	Екскурзија	1-3 дана годишње	

1 Ученик бира један од понуђених изборних програма.

2 Школа реализује ваннаставне активности у области науке, технике, културе, уметности, медија и спорта.

** Настава у природи организује се у складу са одговарајућим правилником.*

2. ОБАВЕЗНИ НАСТАВНИ ПРЕДМЕТИ

2.1. Дигитални свет

ОБАВЕЗНИ НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ: ДИГИТАЛНИ СВЕТ		РАЗРЕД: други
		ГОДИШЊИ ФОНД ЧАСОВА: 36
ЦИЉ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ПРЕДМЕТА: 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.		
ИСХОДИ По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	ОБЛАСТИ/ТЕМЕ	ПРОГРАМСКИ /ПРЕДМЕТНИ САДРЖАЈИ
– 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	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	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.

<p>одговарајућу апликацију;</p> <ul style="list-style-type: none"> – својим речима објасни појам покретне слике; – креира елементе покретне слике; – креира једноставан графички дигитални материјал намењен 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; – 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, 	<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</p>	<p>Добици и ризици који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја.</p> <p>Понашање на интернету – интернет бонтон.</p> <p>Остављање личних података при коришћењу дигиталних уређаја.</p> <p>Примерена реакција у случају контакта са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин.</p> <p>Организација времена и услова за рад при онлајн учењу.</p> <p>Коришћење дигиталних уређаја и заштита животне средине.</p>
--	---	--

<p>злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин;</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; 		
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> – предложи начине одлагања електронског отпада који не угрожавају животну средину; – 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. 	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	<p>Разлагање проблема на мање целине. Осмишљавање алгоритама линијске и цикличне структуре који води до решења једноставног проблема. Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику. Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен. Управљање понашањем физичког дигиталног уређаја креирањем програма у визуелном програмском језику. Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>
---	--	--

ОБЛАСТИ/ТЕМЕ	НАЧИН ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА	ПРАЋЕЊЕ И ВРЕДНОВАЊЕ ПРОГРАМА
ДИГИТАЛНО ДРУШТВО БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	<p>Наведене исходе потребно је остварити са различитим нивоима расположивости дигиталних уређаја намењених за коришћење од стране ученика. Наставник треба да реализује наставу у кабинету за информатику и омогући ученицима да користе рачунаре на начин који директно доприноси остваривању дефинисаних исхода учења. Препорука је да два</p>	<p>У настави оријентисаној на процес учења и достизање исхода учења вреднују се процес и продукти учења. Устаљене методе процене постигнућа ученика, које наставници примењују у другим обавезним предметима и изборним програмима, могуће је примењивати</p>

<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</p>	<p>ученика користе један рачунар како би се развило вршњачко учење, делила одговорност и развијао тимски рад. Вероватно је да ученици имају искуства са коришћењем дигиталних уређаја. Од изузетног је значаја да та искуства наставник увиди и уважи. Ученици могу бити вешти корисници технологије, али то не значи да су и компетентни у овој области. У том смислу, наставник има слободу да наставу организује у складу са техничким могућностима, предзнањима и потребама својих ученика.</p> <p>Током реализације наставе, рад наставника мора бити континуирано усмерен ка смањивању дигиталног јаза. Важно је да наставници помогну ученицима који немају могућност приступа технологији од куће тако што ће их, у кабинету за информатику, повезати са ученицима који су дигитално спретни и радити на поспешивању вршњачког учења. Обавезивање ученика да користе наставне материјала за које им је потребан приступ интернету од куће неправедно је према онима који га немају. За такве ученике наставник мора да обезбеди алтернативу – могућност приступа школским дигиталним уређајима, пре или после наставе.</p>	<p>и у настави овог предмета. Ипак, изазови попут чињенице да процена постигнућа заснована само на резултатима практичних задатака које ученици раде није довољан показатељ онога што они знају и умеју, или да је, при сарадничком раду, врло тешко идентификовати допринос сваког појединца, доводи до потребе за издвајањем неколико техника које се посебно препоручују за примену у оквиру предмета Дигитални свет (превасходно зато што у највећој мери корелирају са његовом природом):</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
---	--	---

		<p>наставник може да процени постигнућа својих ученика, али и да допринесе продубљивању њиховог разумевања конкретног концепта.</p> <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, корисна је техника коју ученици могу да користе за подршку самосталном учењу, а наставник за процену њихових постигнућа. Примењујући предложене методе процене постигнућа ученика наставник креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење. Он 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.</p>
--	--	---