**АНЕКС ПРОГРАМА ОБАВЕЗНОГ НАСТАВНОГ ПРЕДМЕТА ДИГИТАЛНИ СВЕТ У ЧЕТВРТОМ РАЗРЕДУ**

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | **Четврти** |
| Годишњи фонд часова | **36 часова** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ИСХОДИ**  По завршетку разреда ученик ће бити у стању да: | **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 текст у програму за обраду текста;  – 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;  – активно учествује у наставном пројекту којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета;  – сарађује са осталим члановима групе у свим фазама пројектног задатка;  – вреднује своју улогу у групи при изради пројектног задатка и активности из свог задужења;  – утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање;  – уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму који садржи понављање и гранање; | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | Селектовање и основно форматирање текста (величина и  боја слова, подебљавање, искошавање и подвлачење текста).  Селектовање, копирање/исецање и лепљење текста.  Уметање слике у текст, додавање оквира, позиционирање  слике у односу на текст.  Креирање и уређивање текстова за познату публику.  Пројектни задатак који подразумева:  – претраживање интернета (пробрани елементи напредне  претраге);  – израду или прилагођавање графике у складу са темом;  – креирање текстуалног документа који садржи слике. |
| **БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА** | Припрема и организација школског догађаја за ученике  млађих разреда којим се промовише безбедно и одговорно  понашање приликом коришћења интернета. |
| – креира програм у визуелном програмском језику на основу датог једноставног алгоритма који садржи понављање и гранање;  – примени блокове аритметичких оператора при креирању програма у визуелном програмском језику;  – предвиди садржај променљиве на основу интеракције корисника са програмом (нпр. блок *Питај и чекај*и блок *Одговор*) у датом једноставном програму;  – креира програм у коме остварује интеракцију са корисником, користећи променљиве, уз помоћ наставника. | **АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА** | Променљиве.  Израда програма који садрже гранање, понављање и  променљиве. |

**Кључни појмови садржаја:**уређивање текста, пројектни задатак, дигитални материјали, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ОБЛАСТ/ТЕМА/МОДУЛ | | МЕСЕЦ | | | | | | | | | | ОБРАДА | УТВРЂИВАЊЕ | СВЕГА |
| IX | X | XI | XII | I | II | III | IV | V | VI |
| 1. | ДИГИТАЛНО ДРУШТВО  Подебљан текст  Искошен текст  Подвучен текст  Обојен текст  Слика у текст  Пројектни задаци | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 1 | - | - | - | - | 9 | 10 | 19 |
| 2. | БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | - | - | - | - | - | 2 | 4 | - | - | - | 3 | 3 | 6 |
| 3. | АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА | - | - | - | - | - | - | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 7 | 11 |
| УКУПНО | | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 16 | 20 | 36 |