



Дел бр.1355/1 од 19.7.2023.године

АНЕКС
ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА III, IV И V РАЗРЕД
ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА
Школске 2022/2023 – 2025/2026.године

Основна школа „Коста Ђукић“
11 400 Младеновац
Број телефона / факса школе: 011 / 8231 385
Директор: Валентина Станковић

На основу члана 67, став 1. Закона о основама система образовања и васпитања ("Сл. гл. РС, бр. 88/17, 27/18 – др. закон и 10/19), Школски одбор основне школе „Коста Ђукић“ у Младеновцу, на својој седници одржаној дана 19.7.2023. године,

ДОНЕО ЈЕ

АНЕКС
ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА ЗА III, IV И V РАЗРЕД
ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА
Школске 2022/2023 – 2025/2026.године

Директор школе,
Валентина Станковић

Председник Школског одбора,
Јасминка Вуковић

УВОД

Полазне основе за израду Анекса:

- Школски програм за I- VIII разреда ОШ „Коста Ђукић” школске 2022/23. – 2025/26. године:
- Правилник о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС“, бр. 5/2019-6, 1/2020-1, 6/2020-1, 7/2022-1)
- Правилник о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС“, бр. 11/2019-1, 6/2020-20, 7/2021-671, 1/2023-1)
- Правилник о плану наставе и учења за пети и шести разред основног образовања и васпитања и програму наставе и учења за пети и шести разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС“, бр. 15/2018-77, 18/2018-1, 3/2019-83, 3/2020-3, 6/2020-94, 17/2021-1, 16/2022-1)

ДИГИТАЛНИ СВЕТ

Разред: трећи

БРОЈ ЧАСОВА : 36 часова

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.

Међупредметне компетенције: комуникативна, за учење, за рад са подацима, за решавање проблема, естетичка, дигитална, за сарадњу, предузетничка, за одговорно учешће у демократском друштву, за одговоран однос према околини.

Кључни појмови садржаја: уређивање текста, обрада слике, претраживање интернета, дигитални материјали, понашање у дигиталном окружењу, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику.

ОБЛАСТ/ ТЕМА	САДРЖАЈИ	ИСХОДИ По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	МЕЂУПРЕДМЕТНА ПОВЕЗАНОСТ
1. ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	Унос краћег текста помоћу физичке и виртуелне тастатуре (функције Shift, Enter, Space bar, Caps Lock, Delete, Backspace тастера). Селектовање и основно едитовање текста (брисање, додавање). Чување текстуалног документа, именовање и поновно отварање. Додавање текстуалног објашњења на слику, чување, именовање и поновно отварање.	– унесе текст (речи и реченице) помоћу физичке и/или виртуелне тастатуре у програму за обраду текста; – селекује и измени (обрише, дода) текст; – именује, сачува и поново отвори текстуалну датотеку; – допише текст на слику коришћењем едитора за текст у програму за обраду слике; – именује, сачува и поново отвори графичку датотеку;	- Српски језик - Математика - Ликовна култура - Музичка култура - Физичко и здравствено васпитање - Свет око нас -Верска настава -Грађанско васпитање -Слободне активности

	<p>Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и ранжирани; критички однос према резултатима претраге).</p> <p>Етичко коришћење туђих дигиталних материјала.</p> <p>Коришћење технологије ван школе- примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – објасни својим речима сврху коришћења прегледача и претраживача за приступ садржајима светске мреже; – осмисли кључне речи на основу којих ће на интернету тражити потребне дигиталне садржаје; – објасни својим речима на који начин се формирају резултати претраге интернета; – објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету; – објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин; 	
<p>2. БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА</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>	<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; 	

<p>3. АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА</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>	<ul style="list-style-type: none"> – 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); – наведе аритметичке операторе (+, -, * и /) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања; – примени блокове оператора поређења при креирању програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима. 	
--	--	---	--

НАЧИНИ И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА

ТЕХНИКЕ И МЕТОДЕ РАДА	АКТИВНОСТИ		РЕСУРСИ	НАЧИН ПРОВЕРЕ ОСТВАРЕНОСТИ ИСХОДА
	а) Ученик	б) Наставник		
<ul style="list-style-type: none"> - кооперативна - интерактивна - перцептивне - игра - цртање -искуствена -практичан рад -рад на тексту са визуелним материјалима - учење кроз игру - демонстрација (показивање) - разговор - учење по моделу - истраживање, -учење решавањем проблема -анализа и синтеза - демонстрација -одређивање циља повезан са битним странама дечјег живота -повезан садржај са осталим предметима ослањање на постојећа знања указивање на изворе додатних информација -решавање једноставних логичких задатака из свакодневног живота 	<ul style="list-style-type: none"> - тумачи симболе - процењује и даје мишљење о постигнућима - формулише задатке - проналази изворе -прикупља информације - анализира добијене информације - стиче нова знања -самопроцењивање у оквиру коришћења дигиталних уређаја као извора знања -препознавање - пореди - понавља -користи дигитални уџбеник - комуницира са другима - чита -повезује -разматра садржаје , 	<ul style="list-style-type: none"> Планира-одређује садржаје у сагласности са очекиваним исходима -координира, -подстиче - ораганизује - усмерава - реализује - демонстрира - објашњава - даје упутства - омогућује примену научног - партнер у учењу -сагледава слабости, -оцењује педагошки ефекат рада -мотивише ученике - обезбеђује ресурсе - прати ефекте сопственог рада - прати ефекте рада ученика 	<ul style="list-style-type: none"> -Дигитални уређаји - друштвене мреже -различити материјали са интернета - просторије у школи - стручна лица из области информатике 	<p>самопроцена: неговање праксе исказивања рефлексивних коментара током представљања онога што су урадили.</p> <p>вршњачка процена: ова врста процене постигнућа ученика природно се надовезује на процес самопроцене</p> <p>отворена питања: знање ученика о концептима који су обухваћени програмом неће увек бити лако уочљиво.</p> <p>Већ знам – Желим да научим – Научио/ла сам: коришћење рубрика за идентификацију онога што већ знају, шта</p>

<ul style="list-style-type: none"> -развијање логичког и алгоритамског начина мишљења -консултације међу ученицима и међу ученика и наставника -стварање осећаја за решавање проблема у корацима -превазилажење слабости и развијање самопоуздања и сигурности приликом решавања логичких задатака из свакодневног живота -оцењивање позитивних страна које се могу још побољшати -Усвојеност и применљивост нових сазнања алгоритми, симболи 	<ul style="list-style-type: none"> -објашњава -именује -утврђује, разликује, креира 			<p>желе да науче и, накнадно, онога што су научили.</p>
---	--	--	--	---

ДИГИТАЛНИ СВЕТ

Разред: четврти

БРОЈ ЧАСОВА : 36 часова

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

Међупредметне компетенције: комуникативна, за учење, за рад са подацима, за решавање проблема, естетичка, дигитална, за сарадњу, предузетничка, за одговорно учешће у демократском друштву, за одговоран однос према околини.

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

ОБЛАСТ/ ТЕМА	САДРЖАЈИ	ИСХОДИ По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:	МЕЂУПРЕДМЕТНА ПОВЕЗАНОСТ
1. ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	<p>Селектовање и основно форматирање текста (величина и боја слова, подебљавање, искошавање и подвлачење текста).</p> <p>Селектовање, копирање/исецање и лепљење текста.</p> <p>Уметање слике у текст, додавање оквира, позиционирање слике у односу на текст.</p> <p>Креирање и уређивање текстова за познату публику.</p> <p>Пројектни задатак који подразумева:</p>	<p>– промени величину и боју текста, подебља га, искоси и подвуче у програму за обраду текста;</p> <p>– исече, копира и налепи исечени/копирани текст на одговарајуће место у програму за обраду текста;</p> <p>– уметне слику у текст, дода јој оквир и позиционира је на жељени начин у односу на текст у програму за обраду текста;</p> <p>– активно учествује у наставном пројекту чији продукт представља граматички коректан текстуални документ намењен познатој публици</p>	<ul style="list-style-type: none">- Српски језик- Математика- Ликовна култура- Музичка култура- Физичко и здравствено васпитање- Свет око нас-Верска настава-Грађанско васпитање-Слободне активности

	<ul style="list-style-type: none"> – претраживање интернета (пробрани елементи напредне претраге); – израду или прилагођавање графике у складу са темом; – креирање текстуалног документа који садржи слике. 	<p>који садржи слике са текстуалним објашњењима и информације које су пронађене на интернету;</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; 	
2. БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	<p>Припрема и организација школског догађаја за ученике млађих разреда којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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; 	
3. АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	<p>Променљиве.</p> <p>Израда програма који садрже гранање, понављање и променљиве.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – 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 <i>Питај и чекај</i> и блок <i>Одговор</i>) у датом једноставном програму; – креира програм у коме остварује интеракцију са корисником, користећи променљиве, уз помоћ наставника. 	

НАЧИНИ И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА				
ТЕХНИКЕ И МЕТОДЕ РАДА	АКТИВНОСТИ		РЕСУРСИ	НАЧИН ПРОВЕРЕ ОСТВАРЕНОСТИ ИСХОДА
	а) Ученик	б) Наставник		
<ul style="list-style-type: none"> - кооперативна - интерактивна - перцептивне - игра - цртање -искуствена -практичан рад -рад на тексту са визуелним материјалима - учење кроз игру - демонстрација (показивање) - разговор - учење по моделу - истраживање, -учење решавањем проблема -анализа и синтеза - демонстрација -одређивање циља повезан са битним странама дејег живота -повезан садржај са осталим предметима ослањање на постојећа знања указивање на изворе додатних информација -решавање једноставних логичких задатака из 	<ul style="list-style-type: none"> -тумачи симболе - процењује и даје мишљење о постигнућима - формулише задатке -проналази изворе --прикупља информације - анализира добијене информације - стиче нова знања - самопроцењивање у оквиру коришћења дигиталних уређаја као извора знања -препознавање - пореди - понавља -користи дигитални уџбеник - комуницира са другима - чита -повезује -разматра садржаје, -објашњава -именује -утврђује, разликује, креира 	<ul style="list-style-type: none"> Планира-одређује садржаје у сагласности са очекиваним исходима -координира, -подстиче - ораганизује - усмерава - реализује - демонстрира - објашњава - даје упутства - омогућује примену научног - партнер у учењу -сагледава слабости, -оцењује педагошки ефекат рада -мотивише ученике - обезбеђује ресурсе - прати ефекте сопственог рада - прати ефекте рада ученика 	<ul style="list-style-type: none"> -Дигитални уређаји - друштвене мреже -различити материјали са интернета - просторије у школи - стручна лица из области информатике 	<p>самопроцена: неговање праксе исказивања рефлексивних коментара током представљања онога што су урадили.</p> <p>вршњачка процена: ова врста процене постигнућа ученика природно се надовезује на процес самопроцене</p> <p>отворена питања: знање ученика о концептима који су обухваћени програмом неће увек бити лако уочљиво.</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.</p>

свакодневног живота-развијање логичког и алгоритамског начина мишљења -консултације међу ученицима и међу ученика и наставника -стварање осећаја за решавање проблема у корацима -превазилажење слабости и развијање самопоуздања и сигурности приликом решавања логичких задатака из свакодневног живота -оцењивање позитивних страна које се могу још побољшати -Усвојеност и применљивост нових сазнања алгоритми, симболи				
---	--	--	--	--

СЛОБОДНЕ НАСТАВНЕ АКТИВНОСТИ

ВЕЖБАЊЕМ ДО ЗДРАВЉА

Циљ учења слободне наставне активности *Вежбањем до здравља* је да ученик овлада знањима, развије вештине и формира ставове и вредности од значаја за одговоран однос према сопственом здрављу, физичком вежбању и здравим животним навикама.

Разред: пети

БРОЈ ЧАСОВА : 36 часова

ОПШТЕ МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ	ИСХОДИ На крају програма ученик ће бити у стању да:	ТЕМЕ и кључни појмови садржаја
<ul style="list-style-type: none">– Компетенција за целоживотно учење– Комуникација– Рад са подацима и информацијама– Дигитална компетенција– Решавање проблема– Сарадња– Одговоран однос према здрављу– Одговоран однос према околини– Одговорно учешће у демократском друштву	<ul style="list-style-type: none">– дефинише појам здравља, разликује физичко, ментално и социјално здравље и образлаже утицај вежбања на здравље;– упореди специфичности вежбања у спорту и ван спорта;– разликује правилно од неправилног вежбања и планира сопствене физичке активности у складу са потребама, могућностима и интересовањима;– има увид у сопствене разлоге вежбања и истрајава у вежбању;– препозна ситуације у којима не сме да вежба;– препозна утицај различитих вежбања на физички изглед и здравље;	<p>ВЕЖБАЊЕ, ЗДРАВЉЕ И ЖИВОТНА СРЕДИНА</p> <p>Појам и врсте здравља, начини његовог праћења и чувања.</p> <p>Утицај вежбања на здравље, раст и развој. Људско тело и вежбање – кости, зглобови, мишићи.</p> <p>Специфичности вежбања у и ван спорта.</p> <p>Правилно и неправилно вежбање.</p> <p>Мотивација за вежбање и фактори који утичу на одустајање.</p> <p>Када не треба вежбати.</p> <p>Вежбање и имунитет.</p> <p>Значај вежбања на чистом ваздуху.</p> <p>Вежбање и очување животне средине.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – повеже позитиван и негативан утицај вежбања на имунитет; – поштује еколошка правила у средини где вежба; – правилно поступа у пружању прве помоћи при повредама у вежбању; – критички вреднује идеале физичког изгледа који се намећу као и начине за њихово достизање; – користи поуздане изворе информација о утицају исхране и вежбања на здравље и физички изглед; – разликује добро од лошег држања тела и коригује сопствено држање тела; – препозна ризике гојазности и мршавости; – наведе принципе правилне исхране и примењује их у свом свакодневном животу; – критички се односи према рекламираним производима <p>животних намирница;</p> <ul style="list-style-type: none"> – аргументовано дискутује о физичким активностима и начину исхране и ризицима неодговарајућих дијета; – доведе у везу вежбање са правима детета; 	<p>Повреде при вежбању и прва помоћ.</p> <p>ИСХРАНА И ВЕЖБАЊЕ Исхрана као извор енергије.</p> <p>Карактеристике основних животних намирница важних за вежбање.</p> <p>Гојазност и мршавост – ризици и компликације.</p> <p>Како и где се информишемо о здравом начину исхране. Производи који се рекламирају, а треба их избегавати.</p> <p>Различите врсте дијета и њихови позитивни и негативни ефекти.</p> <p>Правилна исхрана пре и после вежбања.</p> <p>ВЕЖБАЊЕ И ФИЗИЧКИ ИЗГЛЕД Идеал физичког изгледа некад и сад.</p> <p>Правилно држање тела и физички изглед.</p> <p>Претерана употреба дигиталних технологија и последице на здравље и физички изглед.</p> <p>Утицај вежбања и здравих начина живота на физички изглед.</p> <p>У ВЕЖБАЊУ ЈЕДНАКИ</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> – аргументује значај вежбања после болести и неких повреда; – поштује потребе и могућности различитих учесника у вежбању и наведе примере равноправности и неравноправности у спорту; – преферира физичке активности на свежем ваздуху са другом децом у односу на седење код куће за компјутером. 	<p>Остваривање права детета на раст, развој, здравље, игру и дружење кроз вежбање прилагођено могућностима и потребама.</p> <p>Доступност опреме и простора за вежбање.</p> <p>Родна (не)равноправност у вежбању и спорту.</p> <p>Вежбање после болести и повреда.</p> <p>Значај вежбања за особе са сметњама у развоју и инвалидитетом и спортови прилагођени њиховим могућностима.</p>
--	--	--