На основу члана 67. став 1. Закона о основама система образовања и васпитања („Службени гласник РС”, бр. 88/17, 27/18 – др. закон, 10/19, 6/20 и 129/21),

Министар просвете доноси

**ПРАВИЛНИК**

**о допуни Правилника о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања**

Члан 1.

У Правилнику о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС – Просветни гласник”, бр. 11/19, 6/20 и 7/21), у делу: „3. ОБАВЕЗНИ ПРЕДМЕТИ”, после програма: „ФИЗИЧКО И ЗДРАВСТВЕНО ВАСПИТАЊЕ”, додаје се програм: „ДИГИТАЛНИ СВЕТ”, који је одштампан уз овај правилник и чини његов саставни део.

Члан 2.

Овај правилник ступа на снагу осмог дана од дана објављивања у „Службеном гласнику Републике Србије – Просветном гласнику”, а примењује се почев од школске 2023/2024. године.

Број 110-00-5/2023-04

У Београду, 13. фебруара 2023. године

Министар,

**Бранко Ружић,** с.р.

**НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ: 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 Недељни фонд: 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ОБЛАСТ/ТЕМА/МОДУЛ | МЕСЕЦ | ОБРАДА | УТВРЂИВАЊЕ | СВЕГА |
| IX | X | XI | XII | I | II | III | IV | V | VI |
| 1. | ДИГИТАЛНО ДРУШТВО | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 |  | - | - | - | - | 11 | 6 | 17 |
| 2. | БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | - | - | - |  | 1 | 4 | 1 | - | - | - | 4 | 2 | 6 |
| 3. | АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА | - | - | - | - |  |  | 3 | 4 | 4 | 2 | 7 | 6 | 13 |
| УКУПНО | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 22 | 14 | 36 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Р.бр.****теме** | **ОБЛАСТ/****ТЕМА** | **ИСХОДИ****По завршетку разреда ученик ће бити у стању да:** | **САДРЖАЈИ** | **МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ****Изучавањем предмета развијају се:** |
| **1.** | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | – 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; | -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. | **Компетенција за целоживотно учење** * Ученик уме да планира време за учење и да организује процес учења и управља њим.
* Ефикасно користи различите стратегије учења, прилагођава их природи градива и циљевима учења.
* Уме да процени сопствену успешност у учењу; идентификује тешкоће у учењу и зна како да их превазиђе.

**Рад с подацима и информацијама** * Разликује јавне и приватне податке, упознат је са основним правилима чувања приватности података.

**Дигитална компетенција** * Приликом решавања проблема бира одговарајућа ИКТ средства.

**Решавање проблема** * Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације.
* Ученик упоређује различита могућа решења проблемске ситуације сходно релевантним критеријумима, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења.
* Ученик припрема примену изабраног решења, прати његову примену усклађујући се са новим сазнањима које стиче током примене датог решења и успева да реши проблемску ситуацију.
* Ученик вреднује примену датог решења, идентификује његове добре и слабе стране и формулише препоруке за наредно искуство са истим или сличним проблемским ситуацијама.

**Сарадња** * Конструктивно, аргументовано и креативно доприноси раду групе, усаглашавању и остварењу заједничких циљева.
* Активно слуша и поставља релевантна питања поштујући саговорнике и сараднике, а дискусију заснива на аргументима.
* Конструктивно доприноси решавању разлика у мишљењу и ставовима и при томе поштује друге као равноправне чланове групе.
* Ангажује се у реализацији преузетих обавеза у оквиру групног рада на одговоран, истрајан и креативан начин.
* Учествује у критичком, аргументованом и конструктивном преиспитивању рада групе и доприноси унапређењу рада групе.

**Естетичка компетенција** * Анализира и критички вреднује дигитални производ у контексту естетике и корисничког доживљаја.

**Предузимљивост и предузетничка компетенција** Исказује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликата. |
| **2.** | **БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА** | -Припрема и организација школског догађаја за ученике млађих разреда којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета.-Креира текстуална документа који садрже слике примењујући научене технике рада са текстом и сликама. -Презентује пројектне идеје.  |
| **3.** | **АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА** | – 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. | -Променљиве.-Израда програма који садрже гранање, понављање и променљиве. |

**Активности ученика:** разговарање, договарање, сарадња, слушање, цртање, представљање, аргументовање

**Активности наставника:** планирање, припремање, излагање, показивање, објашњавање, указивање, подстицање, усмеравање, праћење, евалуација.

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