

ОШ „Јеврем Обреновић“

Шабац



АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА

I и II циклус основног образовања

за школску 2016/2017. годину

I-VIII



Република Србија

Шабац , септембар 2016.

САДРЖАЈ:

1. ПРОГРАМ ИЗБОРНОГ НАСТАВНОГ ПРЕДМЕТА ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА
У ТРЕЋЕМ РАЗРЕДУ

2. ПРОГРАМ ИЗБОРНОГ НАСТАВНОГ ПРЕДМЕТА ИНФОРМАТИКЕ И РАЧУНАРСТВА
У ПЕТОМ РАЗРЕДУ

1. ПРОГРАМ ИЗБОРНОГ НАСТАВНОГ ПРЕДМЕТА ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА У ТРЕЋЕМ РАЗРЕДУ

ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА ТРЕЋИ РАЗРЕД

❖ Циљеви и задаци

- Развијање моторичких способности уз коришћење материјала, прибора, алата, уређаја и рачунара;
- развијање креативности, логичког мишљења и способности комбиновања;
- развијање конструкторских вештина;
- упознавање и употреба образовних програма;
- упознавање једноставног програма за цртање и одговарајуће "алате";
- развијање умења и вештина за коришћење материјала, прибора, алата и рачунара у игри и свакодневном животу;
- развијање способности решавања једноставних задатака уз помоћ рачунара.

ГЛОБАЛНИ ПЛАН РАДА ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА ЗА 3. РАЗРЕД ШКОЛСКЕ 2016/2017. ГОДИНЕ

Фонд часова:36

Недељно: 1 часа

Наставна тема	Садржаји	Фонд часова			Време	Активности		Праћење постигнућа
		О	У	Σ		Наставника	Ученика	
Правимо, конструишемо	-употреба појединих врста материјала - избор и употреба лако обрадивих материјала - склапање модела од датих елемената - припрема играчака за употребу (постављање батерије, покретање, мале поправке и сл.) - примена играчака (симулације саобраћајних и других животних ситуација)	3	3	6	IX,X	Подстиче, осмишљава, помаже, партнер у дијалогу, партнер у активности, даје упуства, демонстрира, инспирише, разговара, указује, показује, учествује, информише, усмерава, наводи, предлаже, организује, објашњава, одабира садржај, одабира методе, одабира средства, координира, бира вежбу,	Интересује се, одговара на постављена питања, цртежом исказује знање, тумачи урађено, размењује искуства, изводи вежбе према добијеним захтевима, тумачи своја решења, критички осврт, групише, употребљава, показује, помаже, сарађује,	Истицање
Играмо игрице	-рад са дискетом, рад са CD-ом - покретање и затварање програма, прозора - читавање и покретање програма - затварање програма	2	2	4	X,XI			
Компјутерски	-програми за забаву, рачунање	2	2	4	XI,XII			

буквар	и учење - компјутерски буквар - образовни програми (примена рачунара у појединим наставним предметима).					подржава, бира текстове, коригује, упућује, подстиче, мотивише, помаже у раду,	прави, проналази, поставља питања, доноси закључке, експериментише, саставља, записује, слуша,	позитивних потенцијала сваког учесника
Играмо се и цртамо	- једноставан програм за цртање - покретање програма - алати за цртање: оловка, линија, гумица, цртање правоугаоника, - цртање елипсе, кантица, спреј, пипета, крива линија, полигон - примена рачунара у ликовном васпитању - цртање по задатку или слободном избору - чување цртежа, штампање.	3	3	6	XII, I	вреднује, прати ефекте, оцењује, образлаже, повезује, брине, препоручује, саветује, прати рад	разговара, радује се, изражава задовољство	
Пиши - бриши	- програм за писање - покретање програма - избор слова (фонта), писање малих и великих слова - унос текста - уређивање, чување, снимање текста	2	2	4	I, II			

	- штампање							
Рачунамо – рад са калкулатором	- основне рачунске операције - покретање програма - примена рачунара у математици - рад са штампачем	2	2	4	III,IV			
Креирамо, стварамо	- руковање дигиталним фотоапаратом - електронска пошта, покретање програма, креирање поште, слање и примање - креирање писма, постера, транспарента, позивнице, честитке, календара, албума... користећи једноставан програм и лако обрадив материјал (папир, картон, текстил и сл.).	3	5	8	IV,V, VI			

ГЛОБАЛНИ ПЛАН РАДА ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА ЗА 3. РАЗРЕД ШКОЛСКЕ 2016/2017. ГОДИНЕ

Фонд часова:36

Недељно: 1 часа

Наставна тема	Циљеви	Исходи/постигнућа
Правимо,конструишемо	<ul style="list-style-type: none"> - Развијање радозналости - Упознавање и класификација материјала и прибора - Развијати способност постављања батерије, покретања играчке, мале поправке 	<ul style="list-style-type: none"> - Ученик зна карактеристике појединих врста материјала - Ученик уме да употреби једноставан прибор и алат - Ученик зна да припреми играчку за рад
Играмо игрице	<ul style="list-style-type: none"> - развијање конструкторских вештина; - - упознавање и употреба образовних програма; 	<ul style="list-style-type: none"> - користити неке једноставне програме (неке рачунарске игре)
Компјутерски буквар	<ul style="list-style-type: none"> - развијање креативности, логичког мишљења и способности комбиновања; - развијање конструкторских вештина; - - упознавање и употреба образовних програма; 	<ul style="list-style-type: none"> - примена рачунара у појединим наставним предметима
Играмо се и цртамо	<ul style="list-style-type: none"> - упознавање једноставног програма за цртање и одговарајуће "алате"; 	<ul style="list-style-type: none"> - користити неке једноставне програме (неке рачунарске игре, за цртање и едукативне);
Пиши - бриши	<ul style="list-style-type: none"> - развијање умења и вештина за коришћење материјала, прибора, алата и рачунара у игри и свакодневном животу; - - развијање способности решавања једноставних задатака уз помоћ рачунара 	<ul style="list-style-type: none"> - познавати елементе графичког радног окружења (прозор, икона, дугме...); - умети да рукује прозорима и иконама; - користити неке једноставне програме (неке рачунарске игре, за цртање и

		<ul style="list-style-type: none"> - едукативне); - умети да користи CD (за слушање музике, гледање филмова, покретање програма); - умети да одштампа поједине документе(слике).
Рачунамо – рад са калкулатором	<ul style="list-style-type: none"> - развијање способности решавања једноставних задатака уз помоћ рачунара 	<ul style="list-style-type: none"> - Ученик зна : -основне рачунске операције - покретање програма - примену рачунара у математици - - рад са штампачем.
Креирамо, стварамо	<ul style="list-style-type: none"> - Коришћење готових програма и припремљених шаблона за израду писма, честитке, календара, дипломе... 	<ul style="list-style-type: none"> - Ученик зна да користи готове програме

НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ:ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА, РАЗРЕД:3., ШКОЛСКА 2016/2017. ГОДИНА

Фонд часова:36

Недељно:1 час

Наставна тема	Број часова	Уџбеничка литература	Корелација са другим предметима	Оријентационо време	Напомена
Правимо, конструишемо	6	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	IX,X	
Играмо игрице	4	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	X,XI	
Компјутерски буквар	4	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	XI,XII	
Играмо се и цртамо	6	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик Ликовна култура	XII,I	
Пиши - бриши	4	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	I,II	
Рачунамо – рад са калкулатором	4	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	III,IV	
Креирамо, стварамо	8	Од играчке до рачунара-Уџбеник	Српски језик Енглески језик	IV,V, VI	

2. ПРОГРАМ ИЗБОРНОГ НАСТАВНОГ ПРЕДМЕТА ИНФОРМАТИКЕ И РАЧУНАРСТВА У ПЕТОМ РАЗРЕДУ

ГЛОБАЛНИ ПЛАН РАДА ИЗ ИНФОРМАТИКЕ И РАЧУНАРСТВА ЗА 5. РАЗРЕД ШКОЛСКЕ 2016/2017. ГОДИНЕ

Фонд часова: 36

Недељно: 1 час

Наставна тема	Садржаји	Фонд часова			Време	Активности		Праћење постигнућа
		О	У	Σ		Наставника	Ученика	
ИКТ	<p>Упознавање са наставним планом, отварање налига. Основни елементи графичког интерфејса. Основна подешавања оперативног система. Датотека и основне операције над датотеком. Контролна табла (Control Panel). Чување и организација података на рачунару. Конверзија између различитих типова података. Креирање текстуалног документа. Форматирање текста. Форматирање текста. Снимање видео и аудио материјала. Креирање мултимедијалне презентације и примена основне акције едитовања и форматирања. Комбиновање више алата за реализацију сложенијих идеја. Комбиновање више апликација за реализацију сложенијих идеја.</p>	8	6	14	Септембар, октобар, новембар, децембар	<p>Припрема, организује, демонстрира, објашњава, помаже, прати</p>	<p>Дискутује, истражује, повезује са претходним знањима, усваја нова знања, истражује</p>	<p>Активност на часу, дискусија, оцењивање практичних радова, самопроцењивање</p>

Рачунарство	<p>Појам алгоритма и псеудо кода Онлајн платформа Scratch.mit.edu(радно окружење,линкови,позадина) Интерфејс програма Scratch Објекти и начини креирања објеката. Палета алата. Сцене графички и звучни фајлови објеката.Креирање рачунарског програма помоћу датог сценаријаПонашање објеката. Блокови и наредбе.Блокови и наредбе. Променљиве и њихово коришћење. Програмирање задатка у Scratch окружењу. Примена математичке формуле са основним аритметичким операцијамау програму. Примена математичке формуле са основним аритметичким операцијама у програму. Исправљање грешке у сопственом програму .</p>	10	8	18	<p>Децембар, јануар, фебруар, март, април, мај</p>	<p>Дискутује, едукује, демонстрира, помаже, прати</p>	<p>Дискутује, учава, усваја нова знања, посматра, истражује, примењује</p>	<p>Посматрање, пропитивање, активност на часу, дискусија, оцењивање практичних радова</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	---	----	----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Дигитална писменост	Коришћење технологије одговорно и на сигуран начин. Појам ауторских права и разликовање основне лиценце за дељење садржаја. Самостално претраживање и проналажење информација у дигиталном окружењу. Безбедно коришћење Интернета.	3	1	4	Мај, јун	Упућује, планира, координира, прати, демонстрира, помаже, вреднује	Посматра, усваја нова знања, примењује, истражује	Посматрање, пропитивање, активност на часу, дискусија, решавање проблема
---------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---	---	----------	--------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

ГЛОБАЛНИ ПЛАН РАДА ИЗ ИНФОРМАТИКЕ И РАЧУНАРСТВА ЗА 5. РАЗРЕД ШКОЛСКЕ 2016/2017. ГОДИНЕ

Фонд часова: 36

Недељно: 1 час

Наставна тема	Циљеви	Исходи / постигнућа
ИКТ	<ul style="list-style-type: none"> Ученик развија креативност и оспособљава се за различите примене рачунарске, информационе и комуникационе технологије Оспособљавање ученика да одабере и примени најприкладнију технологију зависно од задатка, области или проблема који решава 	<ul style="list-style-type: none"> Ученик зна да сачува и организује податке Врши конверзију између различитих типова података Креира тексатални документ и дигиталну слику уз примену основних акција едитовања и форматирања текста Ученик самостално снима видео и аудио материјал Креира мултимедијалну презентацију и примењује основне акције едитовања и форматирања Комбинује рад у више апликација за реализацију сложених идеја
РАЧУНАРСТВО	<ul style="list-style-type: none"> Ученик развија алгоритамски начин размишљања Ученик развија логичко мишљење и креативност Ученик се оспособљава да самостално креира једноставне програме 	<ul style="list-style-type: none"> Ученик коришћењем визуелног програмског језика креира рачунарске програм ниже алгоритамске сложености (платформа Scratch) Ученик креира рачунарске програм на основу задатог сценарија Примењује математичке формуле са основним аритметичким операцијама Самостално исправља грешке у сопственом програму

ДИГИТАЛНА ПИСМЕНОСТ	<ul style="list-style-type: none"> Ученик развија ставове одговорне комуникације и сарадње у дигиталном окружењу Развија критичко мишљење Развија свести о опасностима и ризицима при коришћењу интернета Ученик се оспособљава за одговорну примену препорука заштите здравља, безбедности, личне и приватности других у свакодневном раду у дигиталном окружењу 	<ul style="list-style-type: none"> Ученик препознаје уобичајене начине коришћења технологије и ван школе Користи технологију одговорно и на сигуран начин Ученик води бригу о приватности личних информација Зна да објасни појам ауторских права и разликује основне лиценце за дељење садржаја Самостално претражује и проналази информације Ученик зна да разликује пожељно од непожељног понашања на интернету Ученик зна да препозна опасности на интернету и рационално управља временом које проводи на интернету
----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ГЛОБАЛНИ ПЛАН РАДА ИЗ ИНФОРМАТИКЕ И РАЧУНАРСТВА ЗА 5. РАЗРЕД ШКОЛСКЕ 2016/2017. ГОДИНЕ

Фонд часова: 36

Недељно: 1 час

Наставна тема	Број часова	Уџбеничка литература	Корелација са другим предметима	Оријентационо време	Напомена
ИКТ	14	Информатика и рачунарство за пети разред основне школе; Драган Маринчић, Драгољуб Васић	Енглески језик, техничко и информатичко образовање	Септембар, октобар, новембар, децембар	
Рачунарство	18	- Информатика и рачунарство за пети разред основне школе; Драган Маринчић, Драгољуб Васић -Мудл платформа за онлајн учење и велики број туторијала на платформи Sophia: <ul style="list-style-type: none"> http://nusicbg.org/moodle25/ 	Енглески језик, математика, техничко и информатичко образовање	Децембар, јануар, фебруар, март, април, мај	

		<ul style="list-style-type: none"> • http://nusicbg.org/display/sophia.php 			
Дигитална писменост	4	<p>Информатика и рачунарство за пети разред основне школе;</p> <p>Драган Маринчић, Драгољуб Васић</p>	<p>Енглески језик,</p> <p>Техничко и информатичко образовање</p>	Мај, јун	