

2024/2025

# Анекс Школском програму



Основна школа  
„Душан Јерковић Уча“  
Шимановци  
Септембар 2024.

## УВОД

У складу са :

- ✚ "Правилником о програму наставе и учења за трећи разред основног образовања и васпитања" („Службени гласник РС", бр. 7/ 22- примењује се почев од школске 2022/2023. године.);
- ✚ „Правилником о допуни Правилника о програму наставе и учења за четврти разред основног образовања и васпитања“ („Службени гласник РС", бр. 1/23- примењује се почев од школске 2023/2024. године.);
- ✚ " Правилником о допунама Правилника 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 - Просветни гласник, бр. 14/2023 од 22.09.2023. године) почев од школске 2023/ 2024. године.
- ✚ Правилника о допунама Правилника о плану наставе и учења за седми и осми разред основног образовања и васпитања и програму наставе и учења за седми и осми разред основног образовања и васпитања („Службени гласник РС - Просветни гласник, бр. 14/2023 од 22.09.2023. године.) почев од школске 2023/ 2024. године.

доноси се **Анекс школског програма за први и други циклус основног образовања за школску 2021/2022. годину** и садржи:

- ✚ Програм наставе за трећи разред основног образовања и васпитања:
  - **дигитални свет;**
  - **додатна настава из математике;**
- ✚ Програм наставе за четврти разред основног образовања и васпитања:
  - дигитални свет:**
- ✚ Програм наставе слободних наставних активности у петом и шестом разреду:
  - **Вредности и врлине као животни компаси I;**
- ✚ Програм наставе слободних наставних активности у седмом и осмом разреду:
  - **Вредности и врлине као животни компаси II;**

# I ПРОГРАМ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ЗА ТРЕЋИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

## 1.1. ПРОГРАМИ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ОБАВЕЗНИХ НАСТАВНИХ ПРЕДМЕТА

### 1.1.1. ДИГИТАЛНИ СВЕТ

**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.

Наставна тема	Садржаји програма	Број часова	Циљеви и задаци наставне теме:	Исходи по завршеној теми ученик ће бити у стању да :	Начин остваривања садржаја програма	Активности ученика	Активности наставника
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. Претраживање интернета (прегледачи, претраживачи, кључне речи, информисаност о томе како су резултати претраге одабрани и ранжирани; критички однос према резултатима претраге). Етичко коришћење туђих дигиталних материјала. Коришћење технологије ван школе-примери дигитализације у свакодневном животу у чијој је основи вештачка интелигенција.	20	- развој ситних мишића шаке; -узнавање и употреба образовних програма; - узнавање једноставног програма за цртање и одговарајућих алата, - развијање одговорности и кооперативног начина рада ученика (рад у пару); - подстицање развоја координације ока и руке; - развијање умења и вештина за коришћење материјала,прибора, алата и рачунара у игри свакодневног животу; - развијање истрајности и упорности;- -подстицање способности визуелног праћења.	– 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; – 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;	-размену материјала, комуникацију и заједнички рад -онлајн учење, дигитална слика, покретна слика, умрежавање дигиталних уређаја,	-креира Дигиталну слику -отворе, ураде задатак и сачувају свој рад,	Планира Организује Реализује Презентује Показује Бира садржаје, методе и технике, наставне објекте и средства -представља технику селектовања и премештања дела слике - представља технике копирања и промене величине селектованог дела слике. -упутити у начин израде анимираних слике; креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење
БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	Дигитални углед. Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника. Дигитално насиље.	5	-развијање самопоштовања; - подстицање интелектуалних	– објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету;	комуникација, лични подаци	- повезује уметничко занимање и одговарајуће продукте;	усмерава , наводи -ствара ситуацију -сугерише, подстиче -дискутује

	Примерена комуникација у дигиталном окружењу. Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.		способности опажања; - развијање способности решавања једноставних задатака уз помоћ рачунара; - подстицање развоја концентрације и пажње; - развој креативности	- објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин; - 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;		- пружи основне информације о одабраном музеју; - разматра, у групи, шта и какоје учио/ла и где та знања може применити. -	- анализира - мотивише - координира - развија - кооперативност - креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење
АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема. Оператори поређења и аритметички оператори. Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику. Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен. Уочавање и исправљање грешака у програму.	11	- објасни појам алгоритам и анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски, ученике треба ставити пред проблеме које треба да декомпонују и њихово решење прикажу у форми низа корака, при чему се треба ослањати на образовно искуство из првог разреда. Међу проблемима треба да се нађу и они чије решавање захтева понављање одређених корака изван број пута или непрестано. представити ученицима процес програмирања расположивог физичког дигиталног	- 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	одлагање електронског отпада, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику	- посматрање - уочавање - прављење - проценивање - креирају програме - учитавају физички дигитални уређаја	усмерава - наводи - ствара ситуацију - сугерише - подстиче - дискутује - анализира - мотивише - координира - развија - кооперативност - креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење

			уређаја (робота) у окружењу за визуелно програмирање које је локализовано на српски језик.	програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање; – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима. поређења при креирању програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање; – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима			
УКУПНО ЧАСОВА		36					

### 1.1.2. ДОДАТНА НАСТАВА- МАТЕМАТИКА

**ЦИЉ:** Мотивисање ученика да се баве математиком и да развијају математичко мишљење

Садржаји програма	Циљеви и задаци наставне теме:	Исходи по завршеној теми ученик ће бити у стању да :	Начин остваривања садржаја програма	Активности ученика	Активности наставника
БРОЈЕВИ И ГЕОМЕТРИЈА	Продубљивање и проширивање математичких знања; Развијање способности логичког, стваралачког и критичког мишљења; Самосталан рад; Усвајање математичких садржаја применом комплекснијег приступа;	– прочита, запише и упореди природне бројеве и прикаже их на бројевној правој; – одреди месну вредност цифре; – изврши четири основне рачунске операције у скупу $\mathbb{N}_0$ ; – састави израз, израчуна вредност бројевног израза и примени својства рачунских операција; – реши једначине и неједначине и провери тачност решења; – реши проблемски задатак користећи бројевни израз, једначину или неједначину; – процени вредност израза са једном рачунском операцијом; – одреди вишеструке декадне јединице најближе датом броју; – прочита и запише разломке облика $(m, n \leq 10)$ ; – упореди разломке облика са једнаким бројиоцима или имениоцима; – чита, користи и представља податке у табелама или графичким дијаграмима; – формира низ на основу упутства; – реши задатак применом различитих начина представљања проблема; – именује елементе и опише особине квадрата и коцке;	Практично вежбање; интерактивно учење; амбијентално учење; учење путем открића; учење путем решавања проблема; демонстративна; илустративна; посматрање; разговор; анализа; синтеза; метода писаних радова	сугерише, поставља проблем, подстиче, дискутује, анализира, координира, мотивише,	размишља, решава задатке, предлаже решења проблема, проверава тачност решења, доноси закључке
МЕРЕЊЕ И МЕРЕ	Проширивање математичких знања о обиму, површини правоугаоника и	– препозна сликовну представу изгледа тела посматраног са различитих страна; – прочита, упореди и претвори јединице за мерење површине и запремине;	Практично вежбање; интерактивно учење; амбијентално учење; учење путем открића;	сугерише, поставља проблем, подстиче, дискутује, анализира,	размишља, решава задатке, предлаже решења проблема,

	квадрата, коцке и квадра и сложених геометријских тела и запремини квадра и коцке.	– израчуна површину квадрата и правоугаоника; – израчуна површину и запремину квадра и коцке; – реши проблемске задатке у контексту мерења.	учење путем решавања проблема; посматрање; разговор; анализа; синтеза; метода писаних радова	координира, мотивише,	проверава тачност решења, доноси закључке
--	--	---	---	--------------------------	--

## II ПРОГРАМ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ЗА ЧЕТВРТИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

### 2.1. ПРОГРАМИ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ОБАВЕЗНИХ НАСТАВНИХ ПРЕДМЕТА

#### 2.1.1. ДИГИТАЛНИ СВЕТ

**ЦИЉ :** Наставе и учења предмета Дигитални свет је развијање дигиталне компетенције ученика ради њиховог оспособљавања за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење, комуникацију, сарадњу и развој алгоритамског начина размишљања

Наставна тема	Садржаји програма	Број часова	Циљеви и задаци наставне теме:	Исходи по завршеној теми ученик ће бити у стању да :	Начин остваривања садржаја програма	Активности ученика	Активности наставника
ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	Селектовање и основно форматирање текста (величина и боја слова, подебљавање, искошавање и подвлачење текста). Селектовање копирање/исечање 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.	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развијање моторичких способности уз коришћење материјала, прибора, алата, уређаја и рачунара;</li> <li>- развијање креативности, логичног мишљења и способности комбиновања;</li> <li>- развијање конструкторских вештина;</li> <li>- развој ситних мишића шаке;</li> <li>- упознавање и употреба образовних програма;</li> <li>- упознавање једноставног програма за цртање и одговарајућих алата,</li> <li>- развијање одговорности и кооперативног начина рада ученика (рад у пару);</li> <li>- подстицање развоја координације ока и руке;</li> <li>- развијање умења и вештина за коришћење материјала, прибора, алата и рачунара у игри и свакодневном животу;</li> <li>- развијање истрајности и упорности; подстицање способности визуелног праћења</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- промени величину и боју текста, подебља га, искоси и подвуче у програму за обраду текста;</li> <li>- исече, копира и налепи исечени/копирани текст на одговарајуће место у програму за обраду текста;</li> <li>- уметне слику у текст, дода јој оквир и позиционира је на жељени начин у односу на текст у програму за обраду текста;</li> <li>- 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;</li> <li>- активно учествује у наставном пројекту којим се промовише безбедно и одговорно понашање приликом коришћења интернета;</li> <li>- сарађује са осталим члановима групе у свим фазама пројектног задатка;</li> <li>- вреднује своју улогу у групи при изради пројектног задатка и активности из свог задужења;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- размену материјала, комуникацију и заједнички рад</li> <li>- онлајн учење, дигитална слика, покретна слика, умрежавање дигиталних уређаја,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>планира припрема руководи усмерава прати вреднује обучава ученика за коришћење дигиталних уређаја вреднује рад ученика, планира припрема руководи усмерава прати вреднује</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>приказује своја решења;</li> <li>одговара на питања;</li> <li>износи своје мишљење слуша одговоре других ученика;</li> <li>чита текст из Уџбеника и слуша друге док читају;</li> <li>учествује у дискусији;</li> <li>записује наслов лекције у свеску куца текст;</li> <li>учествује у реализацији часа записују анализирају дискутују учествују у тимском и групном раду примењују</li> </ul>
БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	Дигитални углед. Усклађеност дигиталних садржаја са узрастом корисника. Дигитално насиље.	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развијање самопоштовања;</li> <li>- подстицање интелектуалних способности опажања;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- објасни својим речима због чега треба критички прићи садржајима који се налазе на интернету;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>комуникација, лични подаци</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- повезује уметничко занимање и одговарајуће продукте;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>усмерава , наводи -ствара ситуацију -сугерише, подстиче -дискутује</li> </ul>



	Примерена комуникација у дигиталном окружењу. Израда личног плана коришћења дигиталних уређаја.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- развијање способности решавања једноставних задатака уз помоћ рачунара;</li> <li>- подстицање развоја концентрације и пажње;</li> <li>-развој креативности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-објасни својим речима због чега је неопходно да дигиталне садржаје пронађене на интернету користимо на етички начин;</li> <li>- наведе примере дигитализације у свакодневном животу током којих се стиче утисак да се дигитални уређај понаша интелигентно;</li> <li>- објасни шта је дигитални углед и како се он изграђује;</li> <li>- одабира дигиталне садржаје на основу PEGI ознаке у складу са својим узрастом;</li> <li>- препозна дигитално насиље и реагује на одговарајући начин;</li> <li>- направи лични план коришћења дигиталних уређаја уз помоћ наставника;</li> <li>- означи начин комуникације путем интернета који највише одговара контексту у коме се комуникација дешава;</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- пружи основне информације о одабраном музеју;</li> <li>- разматра, у групи, шта и како је учио/ла и где та знања може применити. -</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-анализира</li> <li>-мотивише</li> <li>-координира</li> <li>-развија кооперативност</li> <li>креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење</li> </ul>
АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	Осмишљавање алгоритама са гранањем који води до решења једноставног проблема. Оператори поређења и аритметички оператори. Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику. Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен. Уочавање и исправљање грешака у програму.	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>-објасни појам алгоритам и анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски, ученике треба ставити пред проблеме које треба да декомпонују и њихово решење прикажу у форми низа корака, при чему се треба ослањати на образовно искуство из првог разреда. Међу проблемима треба да се нађу и они чије решавање захтева понављање одређених корака изван броја пута или непрестано. представити ученицима процес програмирања расположивог физичког дигиталног уређаја (робота) у окружењу за визуелно програмирање које је локализовано на српски језик.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева понављање (програмски циклус);</li> <li>- утврди шта је резултат извршавања датог једноставног алгоритма/ програма који садржи понављање;</li> <li>- уочи и исправи грешку у једноставном алгоритму/ програму који садржи понављање;</li> <li>- решава алгоритамски једноставан проблем у визуелном програмском језику чије решавање може да захтева гранање;</li> <li>- наведе неке од оператора поређења (мање, веће и једнако) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања (тачно, нетачно);</li> <li>- наведе аритметичке операторе (+, -, * и /) и у конкретном примеру предвиди резултат њиховог извршавања;</li> <li>- примени блокове оператора поређења при креирању програма у визуелном</li> </ul>	одлагање електронског отпада, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику	<ul style="list-style-type: none"> <li>- посматрање</li> <li>- уочавање</li> <li>- прављење</li> <li>- проценивање</li> <li>-креирају програме</li> <li>-учитавају физички дигитални уређај</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>усмерава</li> <li>-наводи</li> <li>-ствара ситуацију</li> <li>-сугерише</li> <li>-подстиче</li> <li>-дискутује</li> <li>-анализира</li> <li>-мотивише</li> <li>-координира</li> <li>-развија кооперативност</li> <li>креира и конзистентно гради персонализовано и подстицајно образовно окружење</li> </ul>



				програмском језику, који садрже гранање; – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима. поређења при креирању програма у визуелном програмском језику, који садрже гранање; – објасни потребу употребе гранања и понављања у програмима својим речима			
УКУПНО ЧАСОВА		36					

### III ПРОГРАМ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ЗА ПЕТИ И ШЕСТИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

#### 3.1. ПРОГРАМ НАСТАВЕ СЛОБОДНИХ НАСТАВНИХ АКТИВНОСТИ У ПЕТОМ И ШЕСТОМ РАЗРЕДУ ВРЕДНОСТИ И ВРЛИНЕ КАО ЖИВОТНИ КОМПАСИ I

**Циљ програма** је оснаживање личног развоја ученика и подстицање развоја вредности и врлина као главних ослонаца и водича у животу за добробит појединца и друштва, као и развој социјалних вештина значајних за просперитет, физичко и ментално здравље и живот у атмосфери узајамног уважавања и бриге једних за друге.

Наставна тема	Садржаји програма	Број часова	Исходи по завршеној теми ученик ће бити у стању да :	Начин остваривања садржаја програма	Активности ученика	Активности наставника
ЖИВОТНЕ ВРЕДНОСТИ	Живот. Породица. Здравље. Слобода. Љубав. Образовање. Мир. Другарство. Заједништво. Опште добро. Социјална правда или једнакост.	9	-наведе неколико универзалних животних вредности и људских врлина и доведе их у везу са понашањем особе; – идентификује код себе врлине које поседује и које жели да развије; – препозна и именује врлине код блиских особа и ликова у књижевности, филму;	Драматизација, Разговори о људима који су пуно учинили за заједницу Разговор са гостима који су учинили добро дело	планира припрема руководи усмерава прати вреднује обучава ученика за коришћење дигиталних уџбеника вреднује рад ученика, планира	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;
ЉУДСКЕ ВРЛИНЕ	Праведност. Истинољубивост. Одговорност. Захвалност. Поштење. Толеранција. Емпатија. Поверење. Солидарност. Самоприхватање. Одмереност.	9	– покаже саосећање са другим људима, препозна примере бриге за друге и покаже спремност да помогне другоме у складу са својим могућностима; – препозна и именује сопствена и туђа осећања; – разликује асертивну комуникацију од агресивне и пасивне;	Разговори, дискусије, рад у пару,	планира припрема руководи усмерава прати вреднује обучава ученика за коришћење дигиталних уџбеника вреднује рад ученика, планира	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;
СОЦИЈАЛНЕ ВЕШТИНЕ	Просоцијално понашање. Брига за себе и друге. Сарадња. Асертивна комуникација. Препознавање сопствених и туђих осећања. Самоконтрола. Волонтирање. Конструктивно решавање конфликта. Одређивање приоритета.	9	– образложи значај дружења и наведе како се другарство негује; – препозна примере негативног понашања где је лична добробит испред општег добра; – наведе неколико техника самоконтроле осећања;	Разговори, дискусије, волонтирање	планира припрема руководи усмерава прати вреднује обучава ученика за коришћење дигиталних уџбеника вреднује рад ученика, планира	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;

	Критичко мишљење.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- прихвати одговорност за сопствено понашање;</li> <li>- образложи карактеристике конструктивног решавања конфликта;</li> </ul>			
ДОБРОЧИНСТВО	<p>Филантропија -појам и значај.  Добročинитељи и задужбинарство некад и сад.  Црвени крст.  Институт за трансфузију крви.  Хуманитарне невладине организације.  Добротворне фондације.  Осмишљавање и реализација мање акције за добробит неког појединца, групе или заједнице.</p>	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наведе неколико глобалних и локалних организација које се баве хуманитарним радом;</li> <li>- исказе поштовање и захвалност према људима који чине добра дела за опште добро;</li> <li>- у дискусији покаже вештину активног слушања, износи свој став заснован на аргументима, „напада“ проблем а не особу;</li> <li>- сарађује и буде члан тима.</li> </ul>	Разговори, дискусије, тимски пројекти, истраживачи рад	<p>планира припрема руководи усмерава прати вреднује обучава ученика за коришћење дигиталних уџбеника вреднује рад ученика, планира</p>	<p>приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;</p>
<b>УКУПНО</b>		<b>36</b>				

## IV ПРОГРАМ НАСТАВЕ И УЧЕЊА ЗА СЕДМИ И ОСМИ РАЗРЕД ОСНОВНОГ ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

### 4.1. ПРОГРАМ НАСТАВЕ СЛОБОДНИХ НАСТАВНИХ АКТИВНОСТИ У СЕДМОМ И ОСМОМ РАЗРЕДУ ВРЕДНОСТИ И ВРЛИНЕ КАО ЖИВОТНИ КОМПАСИ II

Наставна тема	Садржаји програма	Број часова	Исходи по завршеној теми ученик ће бити у стању да :	Начин остваривања садржаја програма	Активности ученика	Активности наставника
ЖИВОТНЕ ВРЕДНОСТИ	Живот. Породица. Здравље. Слобода. Љубав. Образовање. Мир. Другарство. Заједништво. Опште добро. Социјална правда или једнакост.	9	– доведе у везу вредности, врлине и осећања са понашањем људи; – критички разматра систем вредности у друштву;	-радионице: -дискусије: -игре: -рад у групи, пару или индивидуално: -израда панона и ПП презентација: -вежбње критичког и креативног мишљења: -пажљиво праћење и слушање: -подстицање сарадње међу члановима групе:	Планира, припрема Руководи, усмерава Прати, вреднује обучава ученика, вреднује рад ученика, -мотивише ученике да буду активни у свим облицима рада	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;
ЉУДСКЕ ВРЛИНЕ	Праведност. Истинољубивост. Одговорност. Захвалност. Поштење. Толеранција. Емпатија. Поверење. Солидарност. Самоприхватање. Одмереност.	9	– препозна активности којима се промовишу људске врлине и вредности и изражава позитиван став према томе; – се одупре притиску вршњака да се понаша супротно сопственом систему вредности;	-аргументовано излагање: -драматизација: -моделовање кроз лични пример или пример појединца из школе: -подстицање самоиницијативе: -награђивање позитивног понашања;	Планира, припрема Руководи, усмерава Прати, вреднује обучава ученика, вреднује рад ученика, -мотивише ученике да буду активни у свим облицима рада	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;
СОЦИЈАЛНЕ ВЕШТИНЕ	Просоцијално понашање. Брига за себе и друге. Сарадња. Асертивна комуникација. Препознавање сопствених и туђих осећања. Самоконтрола. Волонтирање. Конструктивно решавање конфликта. Одређивање приоритета. Критичко мишљење.	9	– препозна примере бриге за друге и позитивно се о томе изјасни; – покаже саосећање са другим људима и спремност да помогне другоме у складу са својим могућностима; – идентификује код себе врлине које поседује и које жели да развије; – препозна и именује врлине код блиских особа и у примерима из живота, књижевности, филма; – препозна и именује сопствена и туђа осећања; – користи асертивну комуникацију;	-волонтирање; -студије случаја; -тимски пројекти; -разговор о филмовима и другим уметничким делима у којима су обрађене теме из садржаја програма	Планира, припрема Руководи, усмерава Прати, вреднује обучава ученика, вреднује рад ученика, -мотивише ученике да буду активни у свим облицима рада	приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;

			<ul style="list-style-type: none"> <li>-образложи значај дружења и наведе шта другови једни другима не треба да раде;</li> <li>-препозна примере негативног понашања где се лично добро ставља испред општег добра и исказе свој негативни став према томе;</li> <li>-користи технике самоконтроле осећања;</li> <li>-прихвати одговорност за сопствено понашање;</li> <li>- конструктивно решава конфликте;</li> </ul>			
ДОБРОЧИНСТВО	<p>Филантропија -појам и значај. Доброчинитељи и задужбинарство некад и сад. Црвени крст. Институт за трансфузију крви. Хуманитарне невладине организације. Добротворне фондације. Осмишљавање и реализација мање акције за добробит неког појединца, групе или заједнице.</p>	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наведе неколико глобалних и локалних организација које се баве хуманитарним радом и исказује позитиван став према волонтирању;</li> <li>- исказе поштовање и захвалност према људима који чине добра дела за опште добро;</li> <li>- у дискусији покаже вештину активног слушања, износи свој став заснован на аргументима, „напада“ проблем а не особу;</li> <li>- сарађује и буде члан тима.</li> </ul>		<p>Планира, припрема Руководи, усмерава Прати, вреднује обучава ученика, вреднује рад ученика, -мотивише ученике да буду активни у свим облицима рада</p>	<p>приказује своја решења; одговара на питања; износи своје мишљење слуша одговоре других ученика; учествује у дискусији;</p>
<b>УКУПНО</b>		<b>34/ 36</b>				

