

**ОСНОВНА ШКОЛА "СУТЈЕСКА"
ЗЕМУН**

**АНЕКС ШКОЛСКОГ ПРОГРАМА
2025/26. година**



**Пројекат Обогаћен једносменски рад
ИГРАЈМО СЕ КРОЗ УЧЕЊЕ, УЧИМО ИГРЕ**

Септембар, 2025. године

ИГРАЈМО СЕ КРОЗ УЧЕЊЕ, УЧИМО ИГРЕ : ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЈА

Разред: шести

Циљ: Развијање техничко-технолошке писмености код ученика кроз практичне активности, подстицање креативности, самосталности и тимског рада, као и стварање позитивног односа према раду, окружењу и учењу, уз посебно прилагођавање методе рада.

Специфични циљеви:

- 1. Развијање техничког мишљења и разумевања технолошких процеса** кроз практичан рад, моделирање и решавање реалних задатака.
- 2. Подстицање учења кроз игру** као мотивациони алат, са циљем да се садржаји лакше усвоје и дуже памте.
- 3. Јачање дигиталне писмености** употребом основних програма за цртање, моделирање и презентацију (по могућностима).
- 4. Повећање самопоуздања и осећаја успеха** кроз визуелни и практични приступ настави.
- 5. Унапређивање комуникацијских вештина** кроз рад у групи, усмено излагање и представљање пројеката.

Број часова: 72

Број часова по темама:

ТЕМА	БРОЈ ЧАСОВА	НАПОМЕНА
Животно и радно окружење	6	Идентификација простора, инсталације
Саобраћај	8	Саобраћајна сигнализација, полигони
Техничка и дигитална писменост	18	Цртање, моделирање, презентација
Ресурси и производња	20	Материјали, енергија, екологија
Конструкторско моделовање	14	Макете, модели, презентација
Завршни део - "Играјмо се кроз учење, учимо игре"	6	Тимски пројекти, презентације

Наставне јединице по недељама (2 часа недељно, 36 недеља)

1. Целина: Животно и радно окружење (6 часова)

1–2. **Моја кућа, мој крај – где живимо и како**

Увод у тему, разговор и игра "Нацртај свој дом". Разлике између кућа у граду

и селу.

- Активност: цртање свог дома.

3–4. Култура становања – шта значи живети лепо и безбедно

- Уређење простора, распоред просторија, навике у дому.
- Игра: "Погоди шта недостаје на слици" (уреди собу).

5–6. Кућне инсталације – струја, вода, грејање

- Шта се крије у зидовима? Препознавање инсталација.
 - Активност: направи модел кућне инсталације од сламчица и папира.
-

2. Целина: Саобраћај (8 часова)

7–8. Врсте саобраћаја – како се људи и роба крећу

- Путни, железнички, водни, ваздушни.
- Игра: „Саобраћајни лото“.

9–10. Саобраћајни објекти – улице, стазе, станице

- Препознавање елемената саобраћајне инфраструктуре.
- Израда мапе саобраћајне мреже у насељу.

11–12. Безбедност у саобраћају – правила за пешаке и бициклисте

- Учимо сигнале, табле, прелазак улице.
- Игра улога: „Ја сам пешак/полицајац/возач“.

13–14. Саобраћајни полигон – вежбамо безбедно понашање

- Учионица као полигон, симулација кретања.
 - Активност: семафор од картона и игра улога.
-

3. Целина: Техничка и дигитална писменост (18 часова)

15–16. Шта је технички цртеж?

- Облици, линије, симболи. Зашто је цртеж језик инжењера?
- Активност: „Цртање помоћу шаблона“.

17–18. Скица – научимо да нацртамо собу

- Разлика између скице и плана.
- Задатак: цртеж своје собе (једноставно, ручно).

19–20. Изглед објеката – 3D приказ на папиру

- Научимо како да цртамо 3D облике.
- Игра: „Погоди објекат по скици“.

21–22. Техничко цртање на рачунару – упознајмо алате

- Увод у Paint
- Активност: цртање једноставних објеката.

23–24. Мој дом у 3D

- Моделовање собе/дома у програму (или на папиру ако нема рачунара).
- Пројекат: „Моја идеална соба“.

25–26. Шта је дигитална презентација?

- Учимо PowerPoint / Canva – правимо слајдове.
- Активност: презентација „Мој дом, моја улица“.

27–28. Израда презентације – ја сам архитекта!

- Ученици самостално састављају слајдове.
- Приказ пред одељењем – похвала.

29–30. Игре с техничким појмовима – памти, сложи, нађи!

- Квизови, картице меморије, слагалице појмова.
- Игра: „Нађи пар – симбол и објашњење“.

4. Целина: Ресурси и производња (20 часова)

31–32. Грађевински материјали – шта користимо за градњу?

- Дрво, цигла, бетон, стакло...
- Игра: сортирај материјале (реални или на слици).

33–34. Особине материјала – ко плива, ко тоне?

- Тестови са водом, топлотом, магнетом.
- Експеримент: „Који материјал је најбољи?“

35–36. Машине у грађевинарству и пољопривреди

- Булдожер, багер, трактор...
- Игра меморије: назив + слика + употреба.

37–38. Енергија – шта нас покреће?

- Обновљиви извори: сунце, ветар, вода.
- Израда модела „сунчани ауто“ (од картона).

39–40. Рециклажа – од отпада до новог производа

- Како можемо поново да искористимо материјале.
- Активност: прављење играчке од отпада.

41–42. Изолација и штедња енергије

- Како сачувати топлоту?
- Експеримент: „Шта најбоље изолира?“ (вунени папир, алуминијум...)

43–44. Како се производи храна?

- Пољопривреда – од семена до трпезе.
- Игра: „Састави пут хране“.

45–46. Занимања у производњи – ко шта ради?

- Архитекта, грађевинац, инжењер, пољопривредник.
 - Игра улога: "Ја сам мајстор!"
-

5. Целина: Конструкторско моделовање (20 часова)

47–48. Шта је макета? Како се прави?

- Увод у моделовање. Избор теме.
- Игра: „Погоди шта је на макети“.

49–50. Планирање макете – шта нам треба?

- Списак материјала, кораци рада.
- Активност: заједничко планирање на табли.

51–52. Израда макете – део по део

- Започињање рада по групама.
- Тимски рад: израда основа.

53–54. Израда макете – напредак и украшавање

- Завршавање основног модела.
- Додавање детаља.

55–56. Тестирање и унапређење – шта можемо боље?

- Упоредивање радова, предлози за побољшање.
- Активност: „Критичар и градитељ“ .57–58.

57–58. Презентација модела – представи свој рад

- Ученици представљају своју макету: шта су правили, како су планирали и шта су научили.
 - Активност: „Ја сам архитекта“ – кратка усмена презентација уз показивање макете.
-

59–60. Одређивање вредности производа – колико кошта наш рад?

- Ученици уче како да процене цену материјала, време израде и "вредност" производа.
 - Игра: „Ја сам трговац“ – праве ценовник и рекламу.
-

61–62. Модели са обновљивим изворима енергије

- Израда или анализа модела: ветрењача, соларни ауто, кућа са соларним панелом.
 - Експеримент/израда једноставног модела од рециклираних материјала.
-

63–64. Игре процене и критике – учимо како се даје подршка

- Ученици уче како да једни другима дају коментаре и предлоге.
 - Игра: „Три звездице и једна жеља“ – свако о раду другог.
-

65–66. Креирање дигиталне презентације о пројекту

- Ученици уче како да представе свој рад у PowerPoint-у или на папиру као постер.
 - Активност: израда слајдова или плаката за презентацију.
-

67–68. Вежбање јавног наступа – „Мој производ, моја прича“

- Ученици припремају наступ као да су на сајму или у продавници.
 - Игра улога: „Купац и продавац“ – убеди купца да купи твој модел.
-

69–70. Изложба ученичких радова – технички сајам у учионици

- Организује се мини изложба у школи или учионици. Позивају се родитељи, други ученици, наставници.
 - Активност: постављање радова, дежурства поред изложених макета.
-

71–72. Евалуација, награде и игра – шта смо научили

- Разговор о целогодишњем раду, додела похвала, квиз знања и игре по садржају.
- Игра: „Колико сам научио?“ – квиз са појмовима и макетама.

Наставник: Ивана Николић

ОШ «СУТЈЕСКА»
ЗЕМУН
Задругарска 1
Број: 691/25
Дана: 11.09.2025. год.

На основу члана 119. ст. 1 тачка 2) Закона о основама система образовања и васпитања ("Службени гласник РС", бр. 88/2017, 27/2018 -др. закони, 10/2019, 06/20, 129/21 и 19/25), Школски одбор на седници одржаној 11.09.2025 год., донео је

О Д Л У К У

О усвајању Анекса Школског програма обогаћеног једносменског рада за предмет Техника и технологија тема: „Играјмо се кроз учење, учимо игре“

Образложење

Чланом 119. став 1. тачка 2) Закона о основама система образовања и васпитања прописано је да орган управљања установе доноси предшколски, школски, односно васпитни програм (у даљем тексту: програм образовања и васпитања), развојни план, годишњи план рада, усваја извештаје о њиховом остваривању, вредновању и самовредновању.

Сходно напред наведеном одлучено је као у диспозитиву ове одлуке.



Председник Школског одбора
Ивана Ђурђевић