ООУ „ ЃОРЃИ СУГАРЕВ“ - БИТОЛА

ПЛАНИРАЊЕ НА РЕАЛИЗАЦИЈА НА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА ПО ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА ОСМО ОДДЕЛЕНИЕ УЧЕБНА 2026 / 2027 ГОДИНА

НАСТАВНИ ТЕМИ	
Современа информатичка технологија	8 часа
Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи	6 часа
Програмирање во C++	28 часа
Креирање проекти со програми за канцелариско работење	10 часа
Програма за растерска графика	10 часа
Онлајн живеење	10 часа
ВКУПНО	72 часа

resursi.literatura.mk

Наставен предмет	ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА
Вид / категорија на наставен предмет	Задолжителен
Одделение	VIII – осмо одделение
Теми / подрачја во наставната програма	1. Современа информатичка технологија (8 часа) 2. Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи (6 часа) 3. Програмирање во C++ (28 часа) 4. Креирање проекти со програми за канцелариско работење (10 часа) 5. Програма за растерска графика (10 часа) 6. Онлајн живеење (10 часа)
Број на часови	2 час неделно / 72 часа годишно
Опрема и средства	✓ Компјутери, проектор, микробит ✓ Интернет ✓ Микробит ✓ Хартија, хамер, тетратка, молив, лепило

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Гроздановa					
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**Средства**	**следење на напредокот**
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Ги објаснува поимите автор и авторско право. • Разликува авторско право и лиценца. • Објаснува што е плагијат. • Препознава материјали кои се заштитени. Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Учениците одговараат на прашање поставено од наставникот:- Дали кога изработуваат проект и за таа цел користат текст од интернет - дали ги кршат авторските права ако го ископираат во нивниот текст? Потоа на проектор се прикажуваат фотографија, песна, видео, текст и дигитална илустрација. Учениците дискутираат одговарајќи на прашање: „Дали некој го создал ова?“ и „Дали можам само да го преземам и да кажам дека е мое?“ Кратка игра „Автор или корисник?“ – наставникот чита ситуации, а учениците покажуваат А (автор) или К (корисник). ***Главна активност- Искуствено учење** • Преку различни сценарија учениците самостојно доаѓаат до дефинирањето на поимот авторско право. • Пример 1: Се води дискусија во врска со еден проект - за потребите на проектот учениците користат текст од интернет. Дали тие ги кршат авторските права ако го ископираат и го вметнат во нивниот текст?	Компјутери, интернет, проектор, презентација/слики, картички со ситуации, хамер/листови, фломастери, дигитални алатки за квиз/анкета и изработка на постери или беџови. Дидактички водич https://blog8gs.blogspot.com/p/6.html	Усни усни одговори; учество во дискусија; работа во пар/група; Точност на решенијата; Аргументирање; Изработен дигитален/печатен продукт; Самооценување и рефлексија.

resursi.literatura.mk

			• Во парови учениците добиваат картички со ситуации: копиран текст, сопствена фотографија, туѓа песна, сопствена презентација, слика најдена преку пребарувач. • За секоја картичка одговараат: „Кој е автор?“, „Што е преземено?“, „Што би направил јас?“ • Преку дискусија учениците самостојно доаѓаат до дефинирање на поимите автор и авторско право. Наставникот дообјаснува и дава дополнителни примери за заштитени содржини: автор = оној што создал дело; авторско право = правата што авторот ги има над своето дело. • Кратка задача: учениците во тетратка пишуваат еден пример за свое авторско дело. ***Завршна активност-**Изведување на заклучоци Секој ученик ја завршува реченицата: „Кога користам туѓ материјал, треба да…“ Одговорите се собираат во заеднички договор: „Користи, но почитувај го авторот и условите за користење.“ ***Рефлексија** Exit ticket: 1 нов поим + 1 нешто што досега не сум го знаел/а + 1 правило што ќе го применувам. Брза самопроценка: 😀 го разбирам / 😐 ми треба уште пример / 🤔 ми е нејасно.		

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Гроздановa					
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**Средства**	**следење на напредокот**
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Разликува авторско право и лиценца. • Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Наставникот воведува второ сценарио: Учениците изработуваат презентација за вселената и наоѓаат видео запис кој совршено се вклопува. Наставникот иницира дискусија -под кои услови може да го користат? Учениците избираат една од три карти: МОЖАМ / МОЖАМ ПОД УСЛОВИ / НЕ ЗНАМ. Наставникот прашува: „Што ни недостига за да донесеме одлука?“ – целта е учениците да стигнат до поимот лиценца. ***Главна активност- Искуствено учење** • Преку дискусија на сценариото, учениците ја откриваат разликата меѓу авторско право (кое припаѓа на авторот) и лиценца (која дозволува одредено користење). • На табла се прави едноставна споредба: АВТОРСКО ПРАВО = кој има права; ЛИЦЕНЦА = под кои услови	Компјутери, интернет, проектор, презентација/слики, картички со ситуации, хамер/листови, фломастери, дигитални алатки за квиз/анкета и изработка на постери или бецови.	Усни усни одговори; учество во дискусија; работа во пар/група; Точност на решенијата; Аргументирање; Изработен дигитален/печатен продукт; Самооценување и рефлексија.

resursi.literatura.mk

			другите смеат да користат. • Учениците поделени во групи добиваат 3 сценарија и за секое избираат: слободно користење / користење со услови / потребна дозвола. • Учениците составуваат „лиценца во човечки јазик“: „Можеш да го користиш моето дело ако…“ • Кратка проверка: наставникот прикажува три измислени услови, а учениците кажуваат што би требало да направи корисникот. ***Завршна активност-**Изведување на заклучоци Заклучоци и записи во тетратките за разликата меѓу авторско право и лиценца. Во тетратка се пополнува: Авторско право = _____; Лиценца = _____. Два ученика ги објаснуваат поимите со сопствен пример. ***Рефлексија** • Прашање: „Ако делото е туѓо, што проверувам пред да го употребам?“ • Учениците означуваат: автор / лиценца / услови за користење.		

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова					
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**Средства**	**следење на напредокот**
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Објаснува што е плагијат. Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** • Наставникот прикажува две кратки ученички реченици: едната е оригинална, другата е целосно преземена без извор. • Прашање: „Дали е во ред да го предадеш туѓото како свое само затоа што си го нашол на интернет?“ • Кратко гласање и образложување. Дискусија: „Што значи некој да го присвои туѓиот труд како свој?“ ***Главна активност- Искуствено учење** • Наставникот го објаснува поимот плагијат преку конкретни примери (копирање текст без наведување извор, преземање туѓа идеја без дозвола). • Во групи учениците добиваат примери и ги означуваат со: ПЛАГИЈАТ / НЕ Е ПЛАГИЈАТ / ПОТРЕБЕН Е ИЗВОР. • Се споредуваат: копирање без извор, цитирање со извор, парафразирање со извор, сопствена идеја, преземање туѓа фотографија без наведување. • Групите добиваат една копирана реченица и треба да ја	Компјутери, интернет, проектор, презентација/слики, картички со ситуации, хамер/листови, фломастери, дигитални алатки за квиз/анкета и изработка на постери или беџови.	Усни усни одговори; учество во дискусија; работа во пар/група; Точност на решенијата; Аргументирање; Изработен дигитален/печатен продукт; Самооценување и рефлексија.

resursi.literatura.mk

			претворат во парафраза со наведен извор. • Наставникот го формулира правилото: „Не е доволно да смениш неколку зборови – идејата/информацијата што ја преземаш треба да биде означена со извор.“ ***Завршна активност-**Изведување на заклучоци • Учениците заеднички ги формулираат трите начини: наведувам извор, парафразирам и наведувам извор, барам дозвола кога е потребно. • Учениците одговорите ги изработуваат како мини-постер. ***Рефлексија** • Семафор: зелено – знам да препознаам плагијат; жолто – понекогаш се двоумам; црвено – ми треба пример. • Еден ученик објаснува со свој пример што е плагијат.		

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова					
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**Средства**	**следење на напредокот**
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Објаснува и разликува Creative Commons лиценци. • Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** • Наставникот прикажува неколку икони на Creative Commons лиценци и поставува прашање за нивното значење. • На проектор се прикажуваат симболите BY, SA, NC и ND без објаснување. • Учениците погодуваат што би можел да значи секој симбол. • Наставникот ги поврзува симболите со идејата дека лиценцата е „правило за користење“. ***Главна активност- Искуствено учење** Учениците поделени во групите добиваат по една ознака и ја претвораат во едноставна порака. • BY – наведување на авторот; SA – споделување под исти/соодветни услови; NC – некомерцијална употреба; ND – без адаптирање. • Групите прават дигитален постер или на хамер претставуваат: симбол + значење + пример „Што	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот Презентација/слики ЛЦД проектор	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата • Работа во група • Изработени продукти (постери, дигитални материјали), • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

resursi.literatura.mk

			смеам?“ + пример „Што не смеам?“ • Учениците ги претставуваат Creative Commons лиценците (наведи извор (BY), сподели под исти услови (SA) - за изведени (адаптирани) дела под иста или слична лиценца (подоцнежна или локализирана верзија); Некомерцијално - наложува делото да се користи само за неприходни цели; и Без адаптирани дела (ND) и хамерот го објавуваат на видно место во училиштето. ***Завршна активност-**Изведување на заклучоци • Кратка презентација на изработениот хамер пред одделението. Наставникот покажува симбол, учениците кажуваат значење. Потоа наставникот кажува значење, а учениците го покажуваат со соодветната ознака. ***Рефлексија** • Денес разбрав дека Creative Commons…“ • „Најлесно ми беше да ја разберам ознаката… затоа што...“		

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Гроздановa					
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**Средства**	**следење на напредокот**
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Ги објаснува поимите автор и авторско право. • Разликува авторско право и лиценца. • Објаснува што е плагијат. • Препознава материјали кои се заштитени. Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** • Брза игра со 6 ситуации: користење туѓа слика, користење СС материјал според условите, копирање текст без извор, сопствена фотографија, видео со ограничена употреба, парафразирање со извор. • Учениците подигаат зелена, жолта или црвена картичка. ***Главна активност- Искуствено учење** Учениците дискутираат и наведуваат можни последици од непочитување на авторското право (правни, финансиски, морални). Решавање на вежби/сценарија во кои треба да се процени дали одредено користење на материјал е дозволено. Учениците поделени во групите решаваат сценарија и за секое пополнуваат: Што сака да направи ученикот? Кој е авторот? Има ли лиценца? Што дозволува? Што треба да направи ученикот?	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот Презентација/ слики ЛЦД проектор Работни листови со вежби /сценарија Квиз	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата • Работа во група • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

resursi.literatura.mk

			• Секоја група дава аргумент, а останатите можат да постават едно прашање. • Наставникот ги систематизира последиците наведени во сценариото: правни, финансиски и морални, со нагласок на одговорно дигитално однесување. ***Завршна активност-**Изведување на заклучоци Систематизација на содржините за онлајн материјали преку кратка усна проверка. • Класот формулира правило: 1) провери автор, 2) провери лиценца/услови, 3) наведи извор, 4) почитувај ограничувања, 5) ако не си сигурен – прашај/не користи. • Учениците го запишуваат како кратка листа во тетратка. ***Рефлексија** • Мини квиз со 5 прашања. • Учениците запишуваат една грешка што повеќе нема да ја прават при користење онлајн материјали.		

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова	ООУ „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирал:	
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.	
Наставна тема – Современа информатичка технологија	

содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**средства**	**следење на напредокот**
Дигитално (сајбер) насилство	● Го објаснува поимот дигитално насилство.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Дискусија: „Дали е полесно на интернет да се кажуваат навредливи работи на други лица, отколку лице в лице? Зошто?“ „Дали зборовите напишани онлајн можат да повредат исто како зборовите кажани лице в лице?“ • Учениците наведуваат причини без да споделуваат лични случаи или имиња. • Наставникот воведува правило: зборуваме за ситуации, не за конкретни ученици. ***Главна активност- Искуствено учење** Учениците учат за поимот дигитално насилство преку сценарија, примери или видео записи предложени од наставникот. Учениците анализираат кратки, измислени сценарија: несогласување во чат, навредлив коментар, ширење засрамувачка фотографија, повторливи пораки, исклучување од група. • За секое одредуваат: расправија / потенцијално	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот Претходно подготвени сценарија/примери ЛЦД проектор	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата • Работа во група • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

resursi.literatura.mk

			дигитално насилство / не можам да проценам без повеќе информации. • Дискусија: што го прави однесувањето штетно – повторување, намерно понижување, заплашување, вознемирување или ширење содржина. Дискутираат за разликата помеѓу сајбер насилството и обична расправија со пријател на интернет (насоченост кон понижување, заплашување, срам или вознемирување). ***Завршна активност-Изведување на заклучоци** Заедничко резимирање на поимот дигитално насилство. ***Рефлексија** „Што би направил/а ако забележам дека некој е вознемируван онлајн?“ – анонимни одговори на ливчиња.		

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова	ООУ „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирал:	
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.	
Наставна тема – Современа информатичка технологија	

содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**средства**	**следење на напредокот**
Дигитално (сајбер) насилство	● Го објаснува поимот дигитално насилство.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Кратко потсетување на поимот дигитално насилство. Наставникот чита 5 кратки ситуации, учениците ја именуваат формата на проблематично однесување. • Се потсетуваат на основното правило: не враќаме со навреда и не ширите дополнително штетна содржина. ***Главна активност- Искуствено учење** Учениците учат за видовите сајбер насилство преку сценарија/примери или видео записи во кои се опишани ситуации на тема сајбер насилство. Учениците поделени во групи ротираат низ станици со сценарија. • За секое сценарио избираат чекори: не возвраќај; зачувај доказ ако е потребно; блокирај/пријави; кажи на возрасен од доверба; побарај поддршка. • Групите објаснуваат зошто го избрале редоследот. • Наставникот нагласува дека при сериозна или опасна ситуација ученикот треба да се обрати на возрасен	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот Претходно подготвени сценаријаа/примери ЛЦД проектор	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата • Работа во група • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

resursi.literatura.mk

			од доверба и соодветна институција/служба. Дискутираат за постапките на главните ликови и за постапките кои би ги презеле за да не дојде до вакво насилство. ***Завршна активност-Изведување на заклучоци** Заедничко наведување и класифицирање на видовите дигитално насилство. • Класот создава визуелен алгоритам со 5 чекори. • Учениците го препишуваат во тетратка или го фотографираат како потсетник. ***Рефлексија** Секој ученик избира еден чекор што смета дека е најважен и го објаснува со една реченица.		

resursi.literatura.mk

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова	ООУ „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирал:	
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.	
Наставна тема – Современа информатичка технологија	

содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**средства**	**следење на напредокот**
Дигитално (сајбер) насилство	● Ги објаснува последиците од дигиталното насилство.	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Наставникот поставува прашање: „Какви последици може да остави дигиталното насилство врз жртвата?“ ***Главна активност- Искуствено учење** Учениците, поделени во групи, креираат кратко видео, приказна или стрип во кој некој ненамерно повредува туѓи чувства при онлајн комуникација. • Една група презентира проблематична онлајн комуникација, а другите групи препознаваат: што се случило, кој бил засегнат, каква поддршка е потребна, како може да се спречи повторување. • По презентирањето на продуктите, другите групи го идентификуваат присутното насилство и наведуваат како треба да се коригира комуникацијата. ***Завршна активност-Изведување на заклучоци** Во отворена дискусија, учениците опишуваат (без именување конкретни лица) какви последици може да имаат сличните инциденти по жртвите.	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата • Работа во група • Практична работа на компјутер • Изработен продукт: видео/ приказна или стрип • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

resursi.literatura.mk

			• Учениците формулираат 3 реченици што може да му ги кажеме на некој што е жртва: „Не си сам/а“, „Не мораш сам/а да се справуваш“, „Кажи му на возрасен од доверба.“ ***Рефлексија** • Анонимно: „Една работа што можам да направам за онлајн средината да биде побезбедна е…“		

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Гроздановa	ООУ „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирал:	
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.	
Наставна тема – Современа информатичка технологија	

содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**средства**	**следење на напредокот**
Дигитално (сајбер) насилство	• Ја објаснува улогата на индивидуите во спречувањето и справувањето со дигиталното насилство. • Препознава потенцијално	1	***Воведна активност-Активирање на предзнаењата** Кратко потсетување на видовите и последиците од дигиталното насилство. • Наставникот дава ситуација: во групен чат некој почнува да исмева соученик. • Учениците предлагаат различни реакции и ги споредуваат нивните последици.	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот Презентација на претходно	• Усни одговори на прашања од наставник • Учество во дискусијата Практична работа

resursi.literatura.mk

	опасни ситуации при користење на Интернет. • Предлага правила за превенирање на дигиталното насилство.		**Главна активност- Искуствено учење** Учениците следат различни сценарија и преку игра на улоги претставуваат различни стратегии што може да се користат за спречување дигитално насилство. • Групите добиваат улоги: жртва, сведок, ученик што провоцира, пријател, возрасен од доверба. • Ја играат ситуацијата двапати: првпат со лоша реакција, вторпат со конструктивна реакција. Учениците изработуваат различни дигитални материјали (постери, упатства, правила за однесување) кои промовираат позитивно однесување и изразуваат ставови против дигиталното насилство. • Креираат дигитален постер/правила: „Наши 7 правила за безбедна онлајн комуникација“. Правилата се поставуваат во училницата или споделуваат на безбеден училишен канал. ***Завршна активност-Изведување на заклучоци** Изработените материјали се поставуваат низ училиштето на видни места. Се избираат 7 најјасни правила од групните продукти. Учениците гласаат кои правила ќе станат класен договор. ***Рефлексија** • Две реченици: „Како сакам другите да се однесуваат кон мене онлајн?“ и „Што ќе направам јас за тоа да се случува?“	подготвени сценарија ЛЦД проектор	на компјутер Изработка на дигитални ресурси: дигитален постер • Работа во група • Донесување заклучоци и аргументирање на ставови

Изготвил: Предметен наставник – М-р Оливера Шиклеска-Грозданова				ООУ „Ѓорѓи Сугарев“ Битола	
Адаптирал:					
Предмет: Техничко образование и информатика VIII одд.					
Наставна тема – Онлајн живеење					
содржини (и поими)	**стандарди за оценување**	**Часови и дата на реализација**	**Сценарио за час**	**средства**	**следење на напредокот**
• Систематизација на знаења од Тема 6	• Покажува стекнати знаења и когнитивни способности за сите концепти од Тема 6.	1	***Воведна активност** Наставникот предлага изработка на анонимна анкета во однос на дигиталното насилство во училиштето „Кои дигитални ситуации најчесто бараат внимателно размислување?“ ***Главна активност- Искуствено учење** • Учениците изработуваат анонимна анкета (квиз со по едно прашање за секој клучен поим), а потоа ги анализираат и обработуваат пополнетите анкети со помош на програма за табеларни пресметки, а резултатите ги прикажуваат со графикони. • Учениците во групи минуваат низ 5 станици: Авторско право, Лиценца, Creative Commons, Плагијат, Сајбер насилство. • На секоја станица решаваат задача и добиваат буква/симбол. На крај ги спојуваат во порака: „Почитувај, провери, размисли, пријави.“ • Како практичен продукт, тимовите можат да изработат	Компјутери за учениците Компјутер на наставникот ЛЦД проектор Дигитална алатка за изработка на беџови/ стикери/ постери	Усните одговори на прашања поставени од наставникот или од соучениците, дискусија во групи и придонес во донесување заклучоци, изработените продукти (постери, дигитални материјали), домашните задачи.

resursi.literatura.mk

			бец/стикер/мини-постер со порака против сајбер насилството. ***Завршна активност-Изведување на заклучоци** Резултатите од спроведеното истражување се истакнуваат на јавно место во училиштето, а учениците изведуваат заклучоци за придонесот на секој поединец во спречувањето на насилството. ***Рефлексија** „Најмногу научив…“ / „Сè уште сакам да дознаам…“ / „Од денес ќе…“ Наставникот ги користи одговорите за да одреди кои поими бараат дополнителни повторување.		

resursi.literatura.mk