

## НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА ПРЕДМЕТ: ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ

<b>Општи циљеви прве тријаде за наставни предмет Дигитални свијет</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- стицање основних дигиталних компетенција код ученика;</li><li>- развијање свијести о безбједној употреби дигиталних уређаја;</li><li>- развијање алгоритамског начина размишљања.</li></ul>

**РАЗРЕД: ТРЕЋИ**

**СЕДМИЧНИ БРОЈ ЧАСОВА: 1**

**ГОДИШЊИ БРОЈ ЧАСОВА: 36**

### **ПОСЕБНИ ЦИЉЕВИ:**

- усвајање знања о школској платформи и онлајн учењу;
- усвајање појмова дигитална и анимирана слика;
- оспособљавање ученика за исцртавање, креирање, уређивање и чување дигиталне слике од разичитих облика;
- развијање свијести ученика о култури комуникације у дигиталном друштву;
- оспособљавање за правилну и безбједну дигиталну комуникацију;
- развијање свијести о потреби заштите животне средине;
- оспособљавање за организацију времена за учење уз помоћ дигиталних уређаја;
- оспособљавање ученика за рјешавање задатака по принципу корак по корак и уочавање корака који се понављају;
- оспособљавање за рјешавање логичких задатака, њихову анализу и исправљање грешака;
- развијање прецизности и концентрације у раду;
- упознавање са основним елементима одабраног визуелног програмског језика;
- развијање сарадничких односа и кооперативности у учењу и раду.

### **САДРЖАЈИ ПРОГРАМА**

<b>Редни број</b>	<b>Наставна тема</b>	<b>Оквирни број часова</b>
1.	Дигитално друштво	13
2.	Безбједно коришћење дигиталних уређаја	12
3.	Алгоритамски начин размишљања	11
<b>УКУПНО</b>		<b>36</b>

<b>Наставна тема - Дигитално друштво (13 часова)</b>
Посебни циљеви: <ul style="list-style-type: none"><li>- усвајање знања о школској платформи и онлајн учењу;</li><li>- усвајање појмова дигитална и анимирана слика;</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- оспособљавање ученика за исцртавање, креирање, уређивање и чување дигиталне слике од разичитих облика;</li> <li>- развијање свијести ученика о култури комуникације у дигиталном друштву;</li> <li>- развијање сарадничких односа и кооперативности у учењу и раду.</li> </ul>	
Исходи	Садржаји
<p>Ученик може да:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разликује учење из штампаног уџбеника од учења уз помоћ дигиталних уређаја;</li> <li>- пронађе платформу за учење (самостално или уз помоћ наставника);</li> <li>- користи дигитални садржај за учење (самостално или уз помоћ наставника);</li>   <li>- препозна дигиталну слику;</li> <li>- црта различите облике (самостално или уз помоћ) користећи одговарајући програм;</li> <li>- од нацртаних облика изради и уређује дигиталну слику (боји, бира и премјешта дијелове слике, мијења величину, брише, копира, обрће и лијепи дијелове слике);</li> <li>- препознаје симбол за чување и сачува израђену дигиталну слику;</li>   <li>- објасни појам покретне слике;</li> <li>- познаје процес настанка покретне слике (у штампаном облику);</li> <li>- изради покретну слику уз помоћ једноставних цртежа (у штампаном облику);</li> <li>- препозна покретну слику у дигиталном облику;</li>   <li>- препознаје неке од начина повезивања дигиталних уређаја (блутут, вај-фај...);</li> <li>- наведе предности повезивања дигиталних уређаја;</li> <li>- користи предности повезивања дигиталних уређаја за комуникацију и учење.</li> </ul>	<p>Учење уз помоћ дигиталних уређаја (платформе за учење и дигитални садржаји)</p> <p>Дигитална слика (цртање различитих облика, креирање и чување дигиталне слике)</p> <p>Покретна слика (елементи и стварање)</p> <p>Повезивање дигиталних уређаја са и без интернета</p>

**Наставна тема – Безбједно коришћење дигиталних уређаја (12 часова)**

## Посебни циљеви:

- оспособљавање за правилну и безбједну дигиталну комуникацију;
- развијање свијести о потреби заштите животне средине;
- оспособљавање за организацију времена за учење уз помоћ дигиталних уређаја.

Исходи	Садржаји
<p>Ученик може да:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- препознаје различите облике дигиталне комуникације;</li><li>- објасни предности и ризике дигиталне комуникације;</li> <li>- користи дигитални уређај за комуникацију при учењу на одабараној платформи;</li><li>- самостално или уз помоћ користи дигитални садржај за рад на одабраној платформи;</li><li>- самостално или уз помоћ преузме дигитални садржај за рад, пошаље урађени задатак на одабраној платформи;</li> <li>- објасни важност чувања личних података на дигиталном уређају;</li><li>- примјени лозинку за улазак на одобрену платформу;</li><li>- објасни важност чувања лозинке;</li><li>- именује особе којима се може обратити за помоћ у случају нарушене безбједности личних података;</li> <li>- препознаје непожељни начин комуникације;</li><li>- разликује примјере пристојне и непристојне комуникације у усменом и писаном облику;</li><li>- примијени правила пристојног понашања на интернету;</li><li>- наведе начине реаговања у случају непримјерене комуникације или непожељних садржаја;</li></ul>	<p>Облици дигиталне комуникације, предности и ризици</p> <p>Комуникација уз помоћ дигиталних уређаја при учењу</p> <p>Безбједност информација сачуваних на дигиталном уређају</p> <p>Понашање на интернету – интернет бонтон.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- изради дневни план активности који укључује и учење уз помоћ дигиталних садржаја;</li> <li>- организује радни простор за учење у којем користи дигиталне уређаје;</li>   <li>- препознаје штетност и опасност од неправилног одлагања електронског отпада;</li> <li>- објасни значај рециклаже дигиталног отпада у сврху заштите животне средине.</li> </ul>	<p>Организација времена и услова за рад при учењу уз помоћ дигиталних садржаја</p> <p>Електронски отпад и заштита животне средине</p>
<b>Наставна тема – Алгоритамски начин размишљања (11 часова)</b>	
<p>Посебни циљеви:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оспособљавање ученика за рјешавање задатака по принципу корак по корак и уочавање корака који се понављају;</li> <li>- оспособљавање за рјешавање логичких задатака, њихову анализу и исправљање грешака;</li> <li>- развијање прецизности и концентрације у раду;</li> <li>- упознавање са основним елементима одабраног визуелног програмског језика;</li> <li>- развијање сарадничких односа и кооперативности у учењу и раду.</li> </ul>	
<b>Исходи</b>	<b>Садржаји</b>
<p>Ученик може да:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- препознаје кораке у једноставном алгоритму;</li> <li>- препозна грешку и предложи измјену;</li> <li>- самостално изради свој алгоритам;</li>   <li>- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се понављају;</li> <li>- осмисли једноставан алгоритам са корацима који се наизмјенично понављају;</li>   <li>- препознаје изглед, алате и наредбе у одабраном визуелном програмском језику;</li> </ul>	<p>Алгоритам</p> <p>Алгоритми са корацима који се понављају</p> <p>Од сликовног алгоритма до програма у визуелном програмском језику</p>

<ul style="list-style-type: none"><li>- креира једноставан рачунарски програм у визуелном програмском језику;</li><li>- уочи и исправи грешку у једноставном програму</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- изради програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем одабраног дигиталног лика;</li><li>- анализира једноставан програм у визуелном програмском језику и објасни шта и на који начин тај програм ради.</li></ul>	<p>Креирање једноставних програма у визуелном програмском језику:</p> <p>Програмирање понашања одабраног дигиталног лика у визуелном програмском језику</p>
--	--