

## НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА ПРЕДМЕТ: ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ

### Општи циљеви друге тријаде за наставни предмет Дигитални свијет

- развијање стечених дигиталних компетенција код ученика;
- усвајање вјештина, навика и знања о безбједној комуникацији у дигиталном окружењу;
- развијање алгоритамског начина размишљања.
- развијање способности за аргументовано изношење мишљења, активно слушање и учешће у раду.

### РАЗРЕД: ПЕТИ

СЕДМИЧНИ БРОЈ ЧАСОВА: 1

ГОДИШЊИ БРОЈ ЧАСОВА: 36

### ПОСЕБНИ ЦИЉЕВИ:

- проширивање знања о коришћењу програма за уређивање текста;
- развијање вјештина уређивања слике у текстуалном документу;
- усвајање основних знања о програму за израду презентација;
- подстицање тимског рада и сарадње.
- проширивање и примјена стечених знања о безбједном коришћењу дигиталних уређаја, интернета и примјерене комуникације у дигиталном свијету;
- оспособљавање ученика за израду и презентовање пројектних задатака;
- активно учешће у наставном пројекту у коме се промовише безбједно и одговорно понашање приликом коришћења интернета;
- оспособљавање ученика за одговоран однос према здрављу, рјешавању проблема, тимском раду и одговорном односу према околини;
- проширивање знања о основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру;
- оспособљавање ученика за креативно представљање наставних садржаја у визуелном програмском језику;
- јачање самопоуздања у рјешавању проблемских ситуација.

### САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

Редни број	Наставна тема	Оквирни број часова
1.	Дигитално друштво	12
2.	Безбједно коришћење дигиталних уређаја	14
3.	Алгоритамски начин размишљања	10
УКУПНО		36

## Наставна тема - Дигитално друштво (12 часова)

### Посебни циљеви:

- проширивање знања о коришћењу програма за уређивање текста;
- развијање вјештина уређивања слике у текстуалном документу;
- усвајање основних знања о програму за израду презентација;
- подстицање тимског рада и сарадње.

### Исходи

### Садржаји

#### Ученик може да:

- самостално користи алате у програму за унос и уређивање текста (избор језика; одабир врсте, величине и боје текста; **bold**; *italic*, underline; селектовање, исјецање и копирање текста);
- пронађе и уметне одговарајућу слику у текстуални документ;
- позиционира одабрану слику на жељени начин у односу на текст, дода јој оквир и одабере жељену величину;
- препознаје иконицу за израду презентација (Power Point);
- приступа програму за израду презентација;
- користи основне алате у програму за израду презентација са текстом и сликом;
- креирани документ именује, сачува и поново отвори ради уређивања;
- самостално или уз помоћ приступа сарадничком текстуалном документу на одобреној платформи (ЕДУИС);
- самостално или уз помоћ креира и уређује садржаје на сарадничком текстуалном документу на одобреној платформи (ЕДУИС);
- презентује садржаје урађене на сарадничком текстуалном документу;

Уређивање текста

Додавање и уређивање слике у текстуалном документу

Програм за израду презентација

Рад на заједничком текстуалном документу (ЕДУИС)

**Наставна тема – Безбједно коришћење дигиталних уређаја (14 часова)**

Посебни циљеви:

- проширивање и примјена стечених знања о безбједном коришћењу дигиталних уређаја, интернета и примјерене комуникације у дигиталном свијету;
- оспособљавање ученика за израду и презентовање пројектних задатака;
- активно учешће у наставном пројекту у коме се промовише безбједно и одговорно понашање приликом коришћења интернета;
- оспособљавање ученика за одговоран однос према здрављу, рјешавању проблема, тимском раду и одговорном односу према околини;

Исходи

Садржаји

Ученик може да:

- објасни пројекат као заједнички задатак који се рјешава по договореним корацима;
- уочи и именује фазе пројекта на датом моделу који промовише безбједно и одговорно коришћење дигиталних уређаја и интернета (нпр. Дигитални бонтон);
- наведе основне кораке/фазе пројекта;
- проналази и користи дигиталне садржаје наводећи изворе;
- критички се односи према информацијама до којих долази;
- примјењује научене фазе при самосталној или групној изради пројекта;
- сарађује са члановим групе у свим фазама пројектног задатка;
- представи израђени пројекат у форми текстуалног документа са фотографијама (Word, Paint, Power Point);

Модел израде пројектних активности

Израда плана и реализација пројектних активности

/предвиђена је реализација од 2 до 4 пројекта/

Могући приједлози тема:

- Друштвене мреже
- Вријеме проведено за рачунаром
- Како се пишу поруке
- Нежељена пошта
- Безбједне лозинке

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Дигитално насиље</li> <li>- Безбједност игара и апликација</li> <li>- Тема по избору ученика</li> </ul>
<b>Наставна тема – Алгоритамски начин размишљања (10 часова)</b>	
<p>Посебни циљеви:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проширивање знања о основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру;</li> <li>- оспособљавање ученика за креативно представљање наставних садржаја у визуелном програмском језику;</li> <li>- јачање самопоуздања у рјешавању проблемских ситуација.</li> </ul>	
<b>Исходи</b>	<b>Садржаји</b>
<p>Ученик може да:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- употребљава операторе при креирању једноставних програма у визуелном програмском језику</li> <li>- направи, разликује и користи промјенљиве у визуелном програмском језику</li> <li>- изради једноставни програм (причу, игрицу или квиз) у визуелном програмском језику</li> </ul>	<p>Оператори</p> <p>Промјенљиве</p> <p>Стварање приче, игрице или квиза</p>