

**НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ**

**ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ**

<b>РАЗРЕД</b>	<b>СЕДМИЧНИ БРОЈ ЧАСОВА</b>	<b>ГОДИШЊИ БРОЈ ЧАСОВА</b>
<b>ЧЕТВРТИ</b>	<b>1</b>	<b>36</b>

**ОПШТИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА**

- развијање стечених дигиталних компетенција код ученика
- усвајање вјештина, навика и знања о безбједној комуникацији у дигиталном окружењу
- развијање алгоритамског начина размишљања

**ПОСЕБНИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА**

- усвајање основних знања о коришћењу програма за уређивање текста
- развијање вјештина уређивања текста у програму за креирање дигиталне слике
- оспособљавање ученика за претраживање интернета уз правилан одабир кључних ријечи
- овладавање правилима примјерене комуникације у дигиталном свијету
- оспособљавање ученика за препознавање и коришћење примјерених садржаја
- препознавање дигиталног насиља и начина како га превладати
- развијање свијести о рационалном коришћењу дигиталних уређаја
- оспособљавање ученика за рјешавање логичких задатака чије рјешење може да захтијева гранање
- оспособљавање ученика за анализу, уочавање и исправљање грешака у рјешењима логичких задатака
- упознавање ученика са основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру
- развијање креативности кроз алгоритамски начин размишљања и његову примјену у рјешавању проблема из свакодневног живота
- јачање самопоуздања у рјешавању проблемских ситуација

**САДРЖАЈИ ПРОГРАМА**

<b>Ред. бр.</b>	<b>Наставне теме</b>	<b>Оквирни број часова</b>
1.	<b>Дигитално друштво</b>	<b>15</b>
2.	<b>Безбједно кориштење дигиталних уређаја</b>	<b>8</b>
3.	<b>Алгоритамски начин размишљања</b>	<b>13</b>
	<b>УКУПНО</b>	<b>36</b>

**ИСХОДИ УЧЕЊА И ПРЕПОРУЧЕНИ САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ**

**Наставна тема 1: Дигитално друштво ( 15 часова)**

**Посебан циљ:**

- усвајање основних знања о коришћењу програма за уређивање текста

<ul style="list-style-type: none"> <li>- развијање вјештина уређивања текста у програму за креирање дигиталне слике;</li> <li>- оспособљавање ученика за претраживање интернета уз правилан одабир кључних ријечи;</li> </ul>	
ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ	САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ
<p>Ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- препознаје иконицу за унос и уређивање текста (Word)</li> <li>- приступа програму за унос и уређивање текста;</li> <li>- користи тастатуру (курсор, велика и мала слова, тастер CapsLk, Shift, размакница, ентер, тастер за брисање, бројеви, математички знаци, заграде)</li> <li>- препознаје алате у програму за унос и уређивање текста (избор језика; одабир врсте, величине и боје текста; bold, italic, underline); селектовање, исјецање и копирање текста)</li> <li>- 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)</li> <li>- самостално креира краћи текст</li> <li>- креирани документ именује, сачува и поново отвори ради уређивања</li> <li>- уноси текст на дигиталну слику израђену у бојанци (Paint)</li> <li>- самостално или уз помоћ преузме, уреди и пошаље креирани документ на одобреној платформи</li> <li>- препознаје иконице прегледача и претраживача</li> <li>- препознаје и уз помоћ наставника издвоји кључне ријечи за претрагу одређеног садржаја за учење на интернету</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Програм за уређивање текст</li> <li>Унос и уређивање текста</li> <li>Чување, именовање, поновно отварање и сређивање текстуалног документа</li> <li>Додавање текста на слику</li> <li>Правилан одабир кључних ријечи и тражење информација</li> </ul>
<p><b>Наставна тема 2: Безбједно кориштење дигиталних уређаја ( 8 часова)</b></p>	
<p><b>Посебан циљ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- овладавање правилима примјерене комуникације у дигиталном свијету</li> <li>- оспособљавање ученика за препознавање и коришћење примјерених садржаја</li> <li>- препознавање дигиталног насиља и начина како га превладати</li> <li>- развијање свијести о рационалном коришћењу дигиталних уређаја</li> </ul>	
ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ	САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ
<p>Ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- објашњава појам дигиталног угледа (без дефинисања)</li> <li>- објашњава елементе и примјењује комуникацију са другом или наставником</li> <li>- употребљава правописна правила и језичке</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Примјерена комуникација као основ дигиталног угледа</li> <li>Примјереност дигиталних садржаја узрасту ученика и Пеги ознаке</li> <li>Дигитално насиље</li> </ul>

<p>норме у дигиталној комуникацији</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализира на основу чега се формира позитивна или негативна слика о некоме</li> <li>- препознаје Пеги ознаку</li> <li>- проналази и употребљава дигиталне садржаје примјерене свом узрасту</li> <li>- анализира садржаје који су примјерени његовом узрасту</li> <li>- препознаје елементе дигиталног насиља</li> <li>- анализира посљедице дигиталног насиља</li> <li>- описује начине реаговања у случајевима дигиталног насиља</li> <li>- израђује лични план коришћења дигиталних уређаја за учење и забаву</li> </ul>	<p>Организација времена при коришћењу дигиталних уређаја</p>
<p><b>Наставна тема 3: Алгоритамски начин размишљања (13 часова)</b></p>	
<p><b>Посебни циљеви:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оспособљавање ученика за рјешавање логичких задатака чије рјешење може да захтијева гранање</li> <li>- оспособљавање ученика за анализу, уочавање и исправљање грешака у рјешењима логичких задатака</li> <li>- упознавање ученика са основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру</li> <li>- развијање креативности кроз алгоритамски начин размишљања и његову примјену у рјешавању проблема из свакодневног живота</li> <li>- јачање самопоуздања у рјешавању проблемских ситуација.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ</b></p>
<p>Ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се понављају</li> <li>- израђује алгоритам са корацима који се понављају</li> <li>- уочава и исправља грешку у алгоритму који садржи понављање</li> <li>- израђује програм у визуелном програмском језику са корацима који се понављају</li> <li>- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се гранају</li> <li>- израђује алгоритам са корацима који се гранају</li> <li>- уочава и исправља грешку у алгоритму који садржи гранање</li> <li>- израђује програм у визуелном програмском</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Алгоритми са корацима који се понављају</li> <li>Алгоритми у визуелном програмском језику са корацима који се понављају</li> <li>Алгоритми са корацима који се гранају</li> <li>Алгоритми у визуелном програмском језику са једноставним корацима који се гранају</li> </ul>

језику са једноставним корацима који се гранају

## КОРЕЛАЦИЈА СА ДРУГИМ НАСТАВНИМ ПРЕДМЕТИМА

Наставни предмет Дигитални свијет потребно је проводити у корелацији са наставним предметима Српски језик, Математика, Природа и друштво и Ликовна култура.

## НАПОМЕНЕ ЗА РЕАЛИЗАЦИЈУ ПРОГРАМА

Планирање и програмирање за наставни предмет Дигитални свијет треба вршити у складу са дефинисаним исходима учења и наставним садржајима.

Приликом одређивања фонда часова за сваку тему, потребно се првенствено водити могућностима ученика. На почетку школске године потребно је провјерити ниво дзнања ученика.

У раду је потребно користити што више очигледних средстава и сва доступна сурдотехничка помагала. Највише користити методу илустрације и демонстрације и методу практичног рада.

Провјере знања и постигнућа ученика требају се вршити континуирано.

Потребно је користити све облике провјеравања знања.

У раду се треба користити важећи „Приручник за наставнике- Дигитални свијет“