



Савјетовање за наставнике разредне наставе

Дигитални свијет 5



Август 2024. година



ОПШТИ ЦИЉ

- 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.



САДРЖАЈ НШ ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ 5



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



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.

САДРЖАЈИ:

Уређивање текста

Додавање и уређивање слике у текстуалном документу

Програм за израду презентација

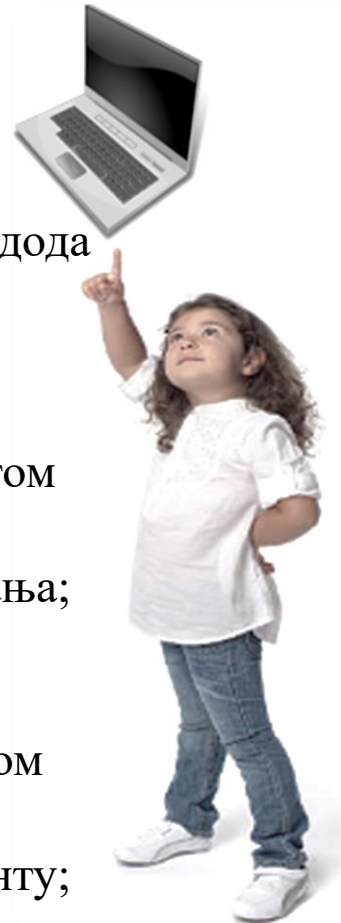
Рад на заједничком текстуалном документу (ЕДУИС)



Дигитално друштво

ИСХОДИ

- 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;



Безбједно коришћење дигиталних уређаја – 14 часова

Посебни циљеви:

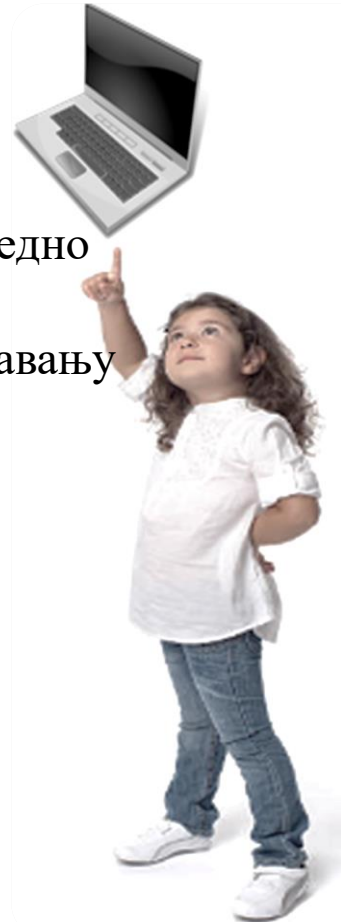
- проширивање и примјена стечених знања о безбједном коришћењу дигиталних уређаја, интернета и примјерене комуникације у дигиталном свијету;
- оспособљавање ученика за израду и презентовање пројектних задатака;
- активно учешће у наставном пројекту у коме се промовише безбједно и одговорно понашање приликом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

САДРЖАЈИ:

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, Дигитално насиље
Безбједност игара и апликација или тема по избору ученика.



Безбједно коришћење дигиталних уређаја

ИСХОДИ

- 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);



Алгоритамски начин размишљања – 10 часова

Посебни циљеви:

- 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:

Оператори

Промјенљиве

Стварање приче, игрице или квиза



Алгоритамски начин размишљања

ИСХОДИ

- употребљава операторе при креирању једноставних програма у визуелном програмском језику;
- направи, разликује и користи промјенљиве у визуелном програмском језику;
- изради једноставни програм (причу, игрицу или квиз) у визуелном програмском језику.



Приоритет изучавања садржаја наставног предмета Дигитални свијет у петом разреду



- ✓ Безбједна, сигурна употреба дигиталних технологија у циљу учења и стицања знања,
- ✓ оспособљавање за будући рад, напредовање, стварање, комуникацију и корисно учешће у друштву,
- ✓ развој способности личне контроле или самоконтроле у свакодневном коришћењу дигиталних уређаја у школи и код куће,
- ✓ свјесног планирања и придржавања планираних активности.



Дидактичко-методичке препоруке за примјену НПП Дигитални свијет 5



НПП Дигитални свијет 5



Приручник за наставнике са моделима задатака за 5. разред





Хвала на њажњи...



РЕПУБЛИЧКИ ПЕДАГОШКИ ЗАВОД РЕПУБЛИКЕ СРПСКЕ



pedagoski.zavod@rpz-rs.org



051 430 110



Милоша Обилића 39
78000 Бања Лука