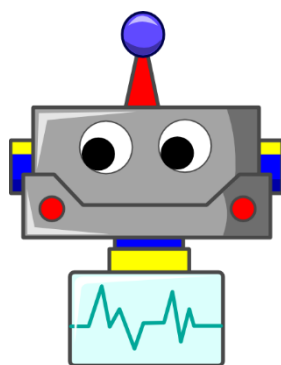




ПРИРУЧНИК ЗА НАСТАВНИКЕ

Модел задатака за реализацију садржаја наставног програма Дигитални свијет за пети разред основне школе

ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ



ПРИРУЧНИК ЗА НАСТАВНИКЕ

Модели задатака за реализацију садржаја наставног програма Дигитални свијет за
пети разред основне школе

У изради Приручника учествовали:

Снежана Лендић, члан из реда васпитно-образовног особља,

Тијана Јеринић, члан из реда васпитно-образовног особља,

Драгана Бркић, члан из реда васпитно-образовног особља,

Снежана Стевић, члан из реда васпитно-образовног особља,

Милена Славуљ Броћета, члан из реда васпитно-образовног особља,

Александар Ристић, члан из реда васпитно-образовног особља,

Милица Тителски, члан испред Републичког педагошког завода - координатор Стручног тима.

Издавачи:

**Министарство просвјете и културе Републике Српске и
Републички педагошки завод Републике Српске**

САДРЖАЈ:

1	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	4
1.1.	УРЕЂИВАЊЕ ТЕКСТА.....	4
1.2.	ДОДАВАЊЕ И УРЕЂИВАЊЕ СЛИКЕ У ТЕКСТУАЛНОМ ДОКУМЕНТУ	8
1.3.	ПРОГРАМ ЗА ИЗРАДУ ПРЕЗЕНТАЦИЈА	12
1.4.	РАД НА ЗАЈЕДНИЧКОМ ТЕКСТУАЛНОМ ДОКУМЕНТУ (ЕДУИС).....	17
2	БЕЗБЈЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	20
2.1.	МОДЕЛ ИЗРАДЕ ПРОЈЕКТНИХ АКТИВНОСТИ.....	21
2.1.	ИЗРАДА ПЛАНА И РЕАЛИЗАЦИЈА ПРОЈЕКТНИХ АКТИВНОСТИ.....	33
3	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	38
3.1.	ОПЕРАТОРИ	38
3.2.	ПРОМЈЕНЉИВЕ.....	44
3.3.	СТВАРАЊЕ ПРИЧЕ, ИГРИЦЕ ИЛИ КВИЗА	48

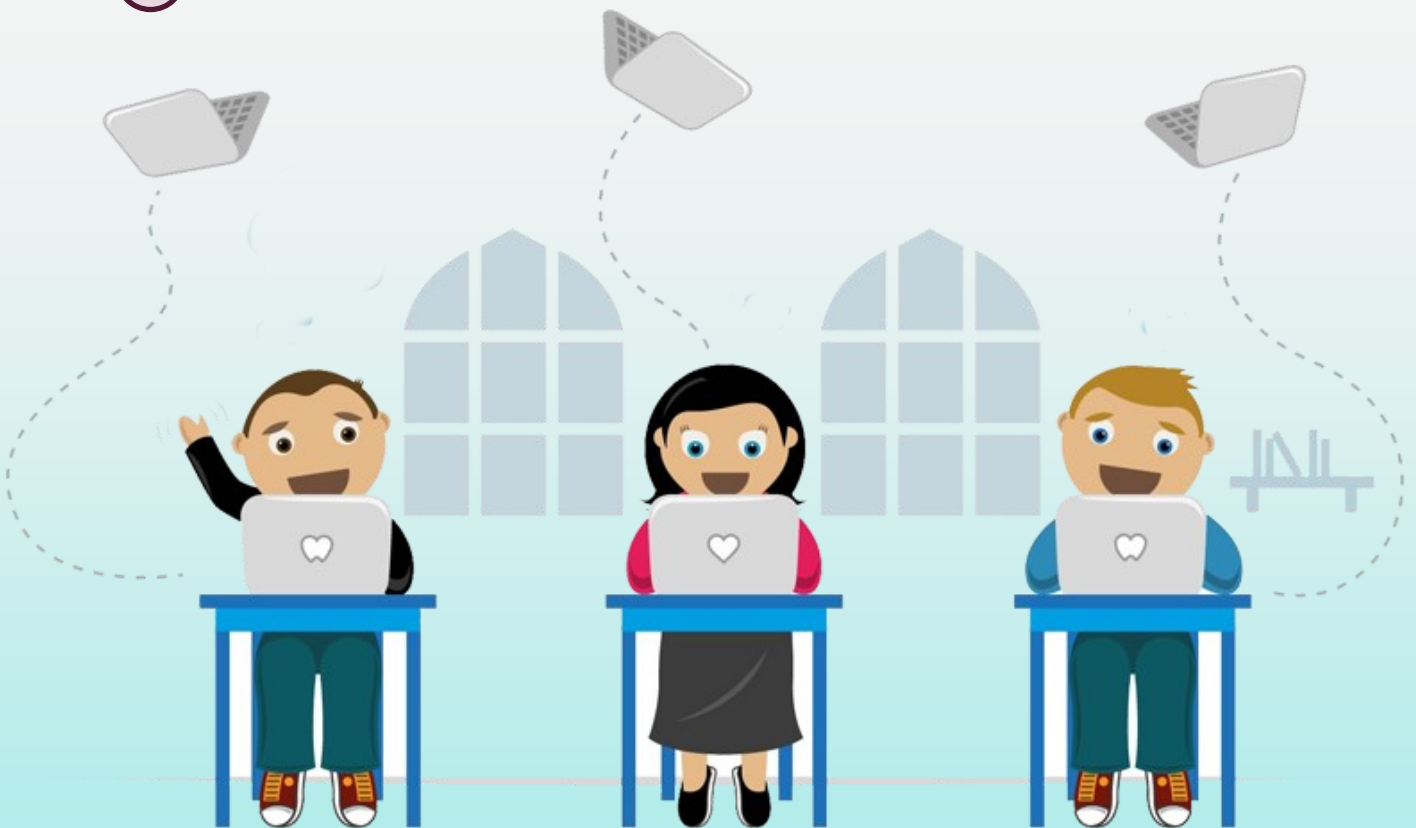
ДИГИТАЛНО ДРУШТВО

УРЕЂИВАЊЕ ТЕКСТА



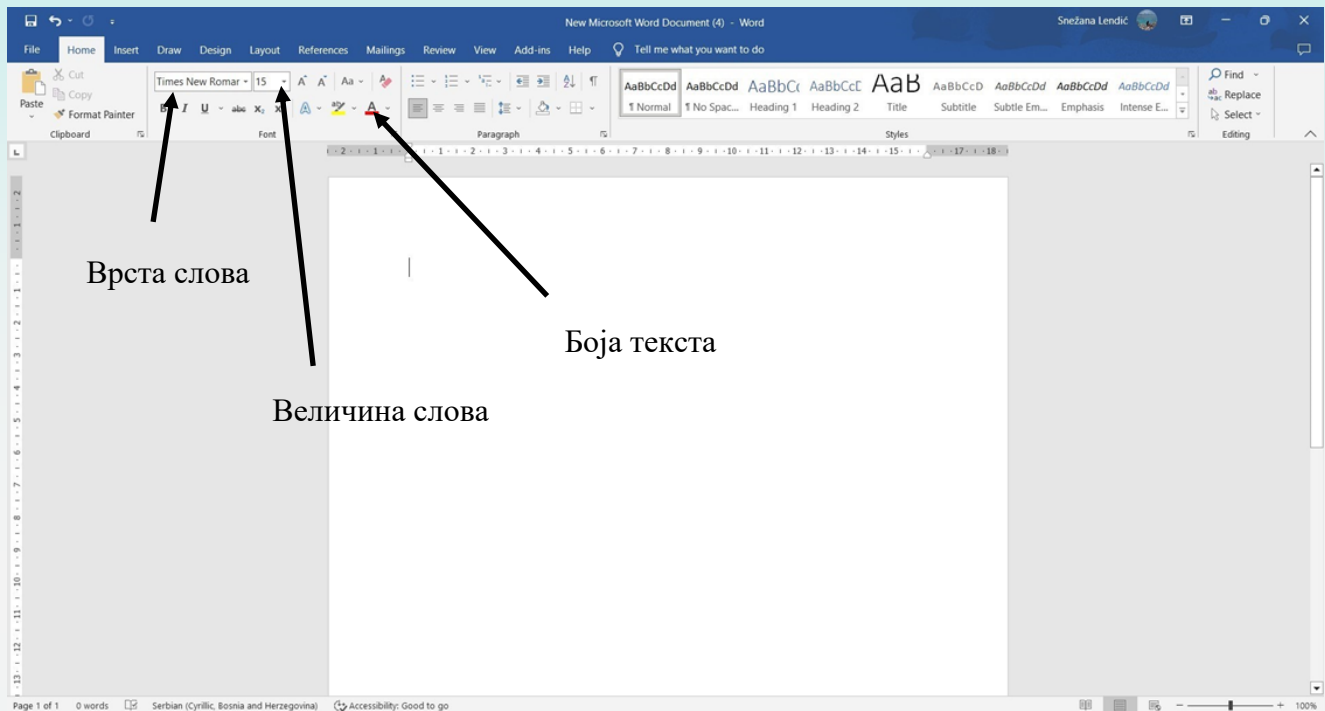
Другари, настављамо дружење и ове школске године.

Већ смо научили да се програм за унос и уређивање текста зове Ворд (Word).

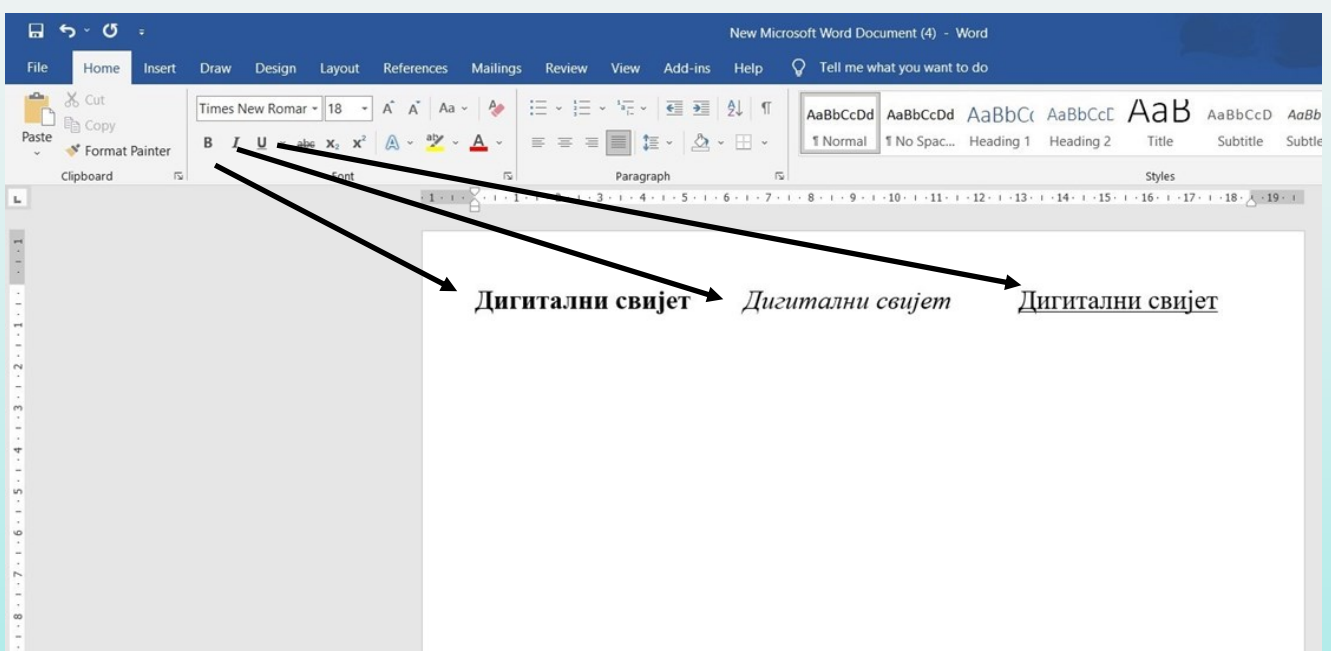


Текст можемо обликовати тако што ћемо мијењати изглед, величину, боју знакова тј. текста. Прије обликовања текста, потребно је означити (селектовати) дио текста који обликујемо.

Алати за обликовање текста налазе се у оквиру картице Почетна (Home).



Препоручена врста слова је углавном *Times New Roman*, а величина слова је 12.



Када одређену ријеч или реченицу желимо да истакнемо као нешто што је битно, користимо подебљан текст.

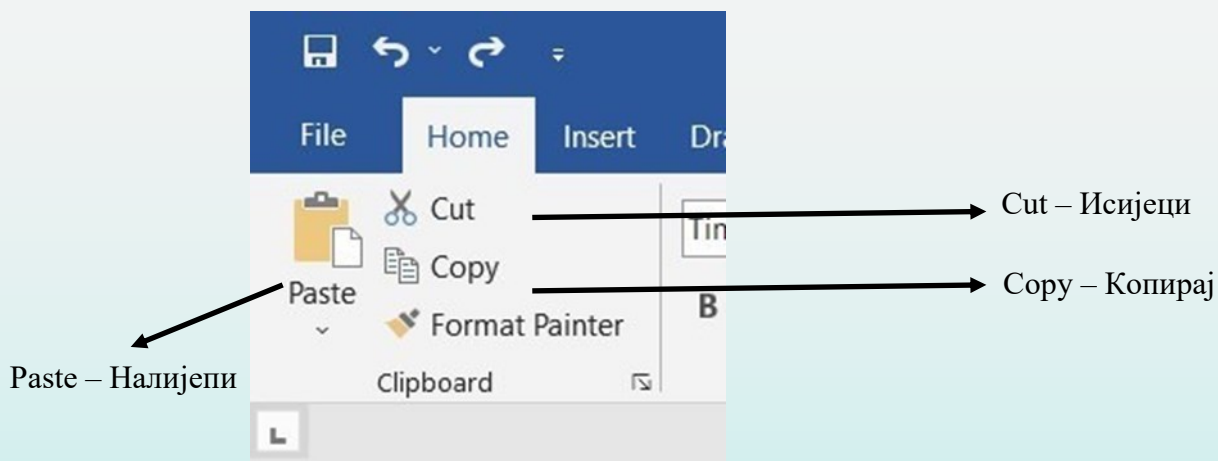
Искошеним текстом наглашавамо нечије ријечи, пишемо називе књига, часописа дијалога или другог умјетничког дјела.

Подвучени текст се користи да би се истакла одређена реченица или битан дио текста.

Правила која треба поштовати када уносимо текст:

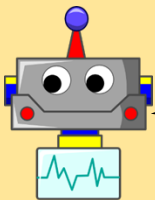
- између двије ријечи куца се један размак (Space),
- знак интерпункције (тачка, запета, упитник, узвичник) куца се до посљедњег слова у ријечи,
- после знакова интерпункције куца се један размак (Space).

Остава (Clipboard)



Ако желимо неки текст да ископирамо више пута, довољно је да само једном задамо наредбу Copy, а затим жељени број пута команду Paste.

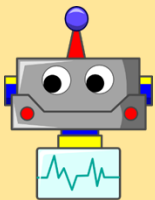
1. ЗАДАТАК



Дати текст правилно прекуцај у програму *Ворд*.
Субјекте подвуци, а предикате подебљај (болдирај).

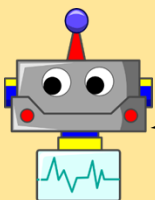
МАРИНА И САША СЕ ИГРАЈУ У ДВОРИШТУ. МАМА ВРИЈЕДНО ОБАВЉА КУЋНЕ ПОСЛОВЕ. ТАТА ОДМАРА У ДНЕВНОЈ СОБИ И ЧИТА ВЕЧЕРЊЕ НОВОСТИ. БАКА МИРА ДРИЈЕМА НА СИВОЈ ФОТЕЉИ. ОВО ЈЕ ЈЕДАН ОБИЧАН ДАН У ПОРОДИЦИ МАРКОВИЋ.

2. ЗАДАТАК



Именице из предходног задатка копирај испод текста.

3. ЗАДАТАК



Дошло је до грешака у следећим реченицама.
Користећи команде *Исијеци* и *Налијепи* среди реченице тако да свака има смисла.

Мама плете ручак.

Тата поправља новине.

Марина чита џемпер.

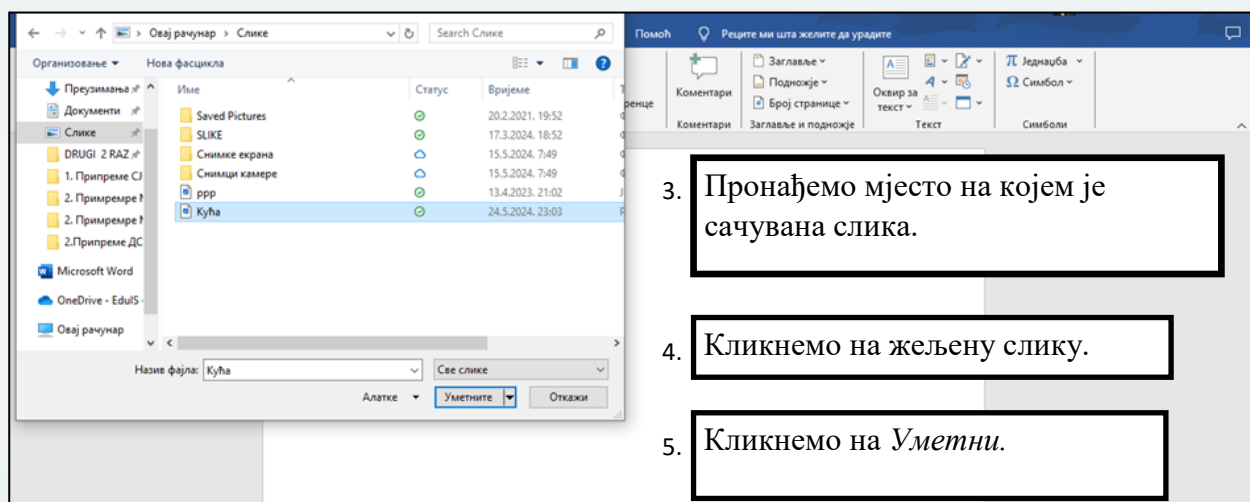
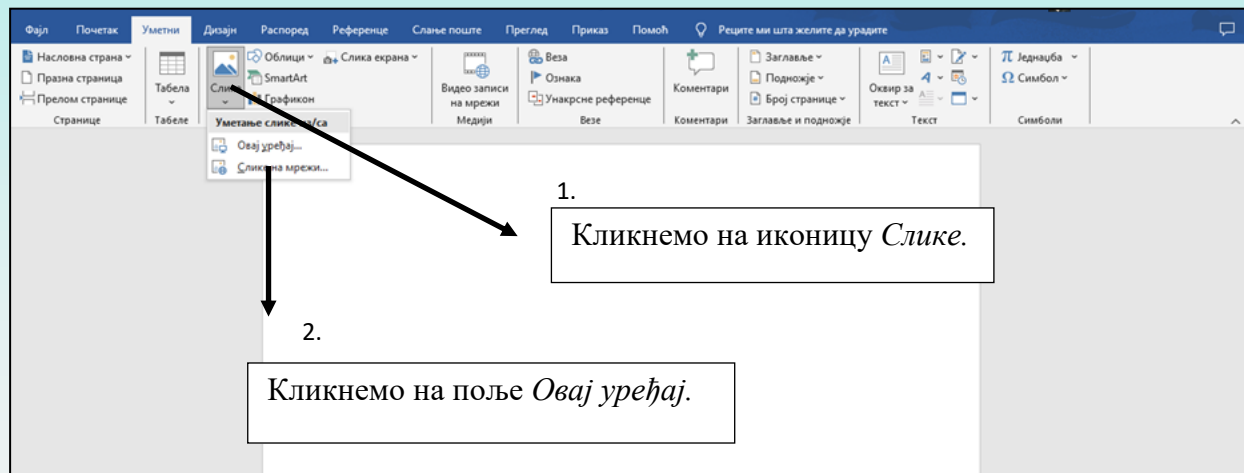
Бака кува ауто.

Пчела плива мед.

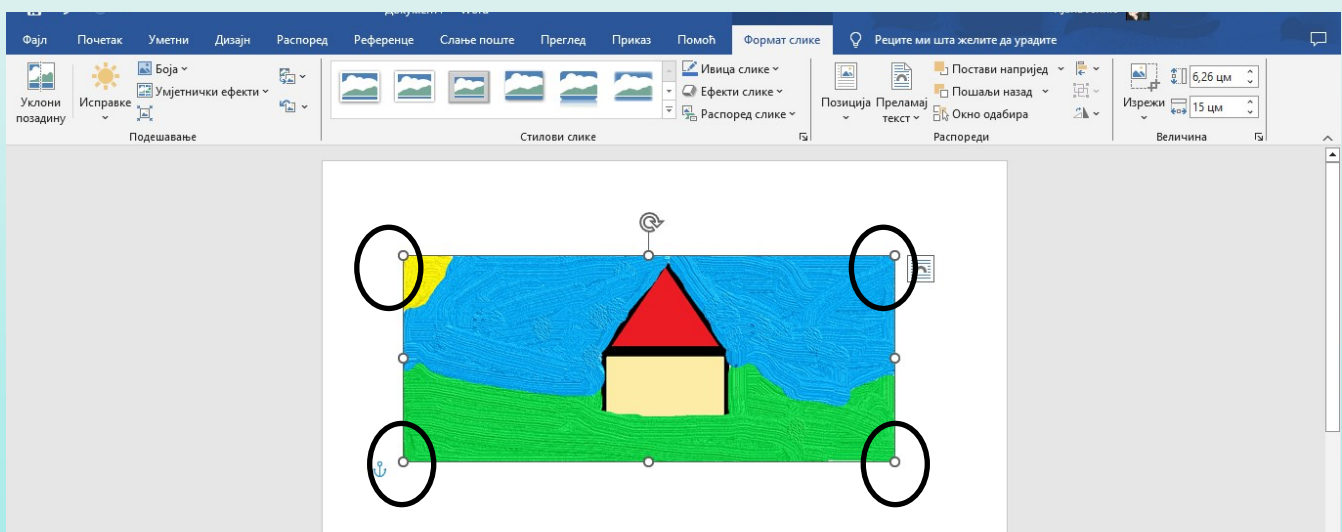
Риба прави у води.

ДОДАВАЊЕ И УРЕЂИВАЊЕ СЛИКЕ У ТЕКСТУАЛНОМ ДОКУМЕНТУ

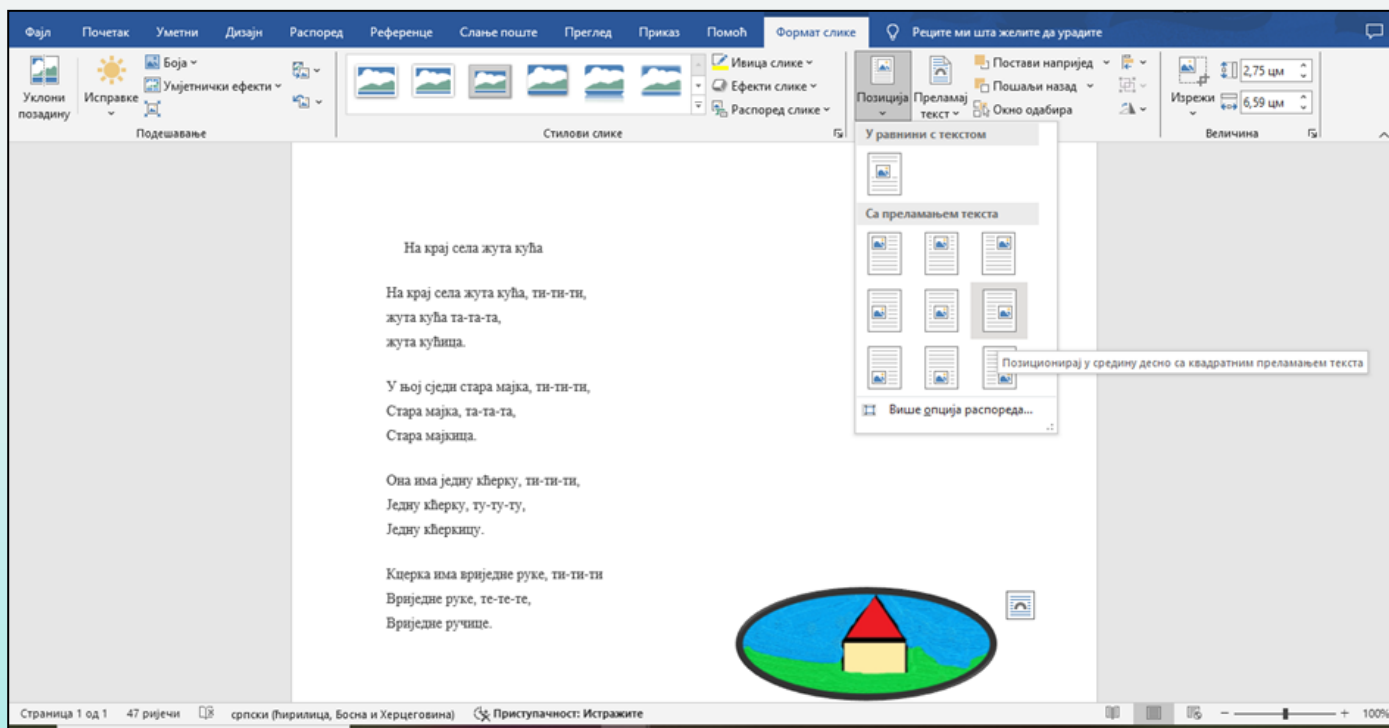
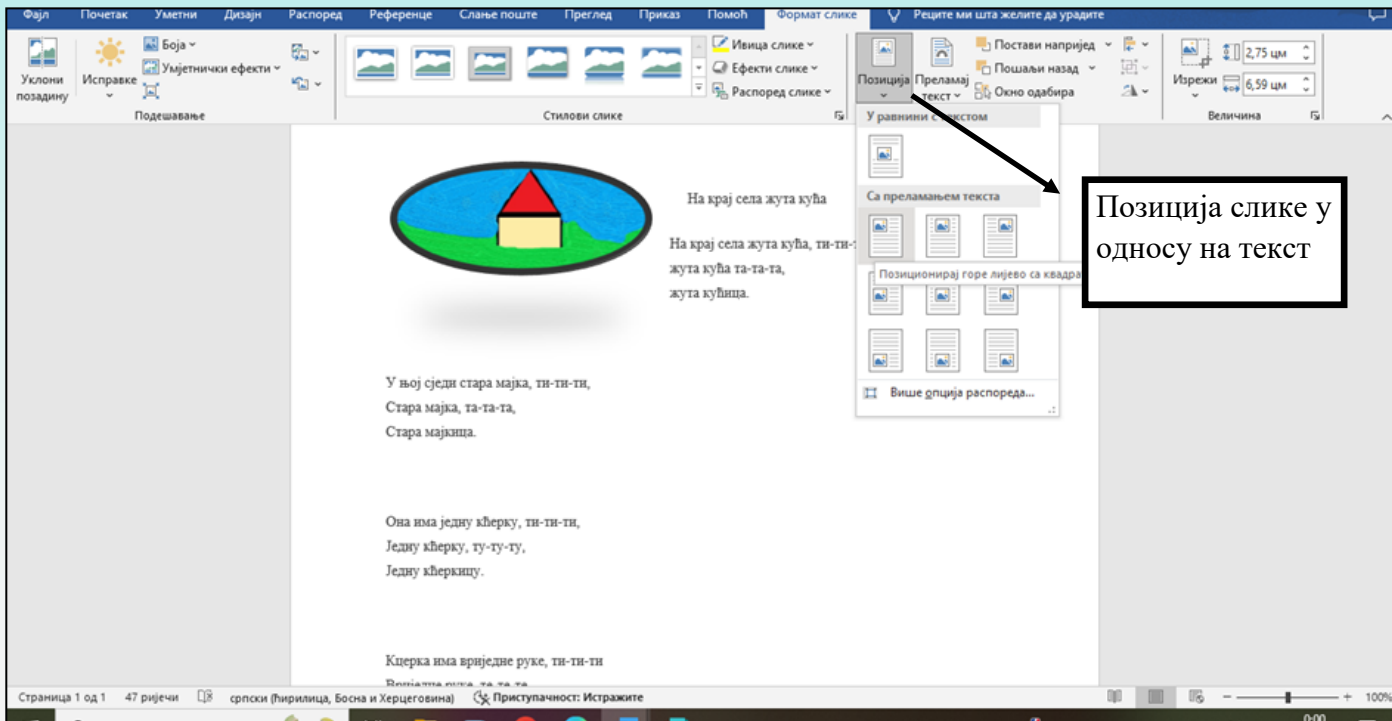
Слике додајемо у текстуални документ са намјером да текст направимо привлачнијим и да нам помогне да боље разумијемо текст који читамо. Треба водити рачуна да слика буде повезана са садржајем текста.



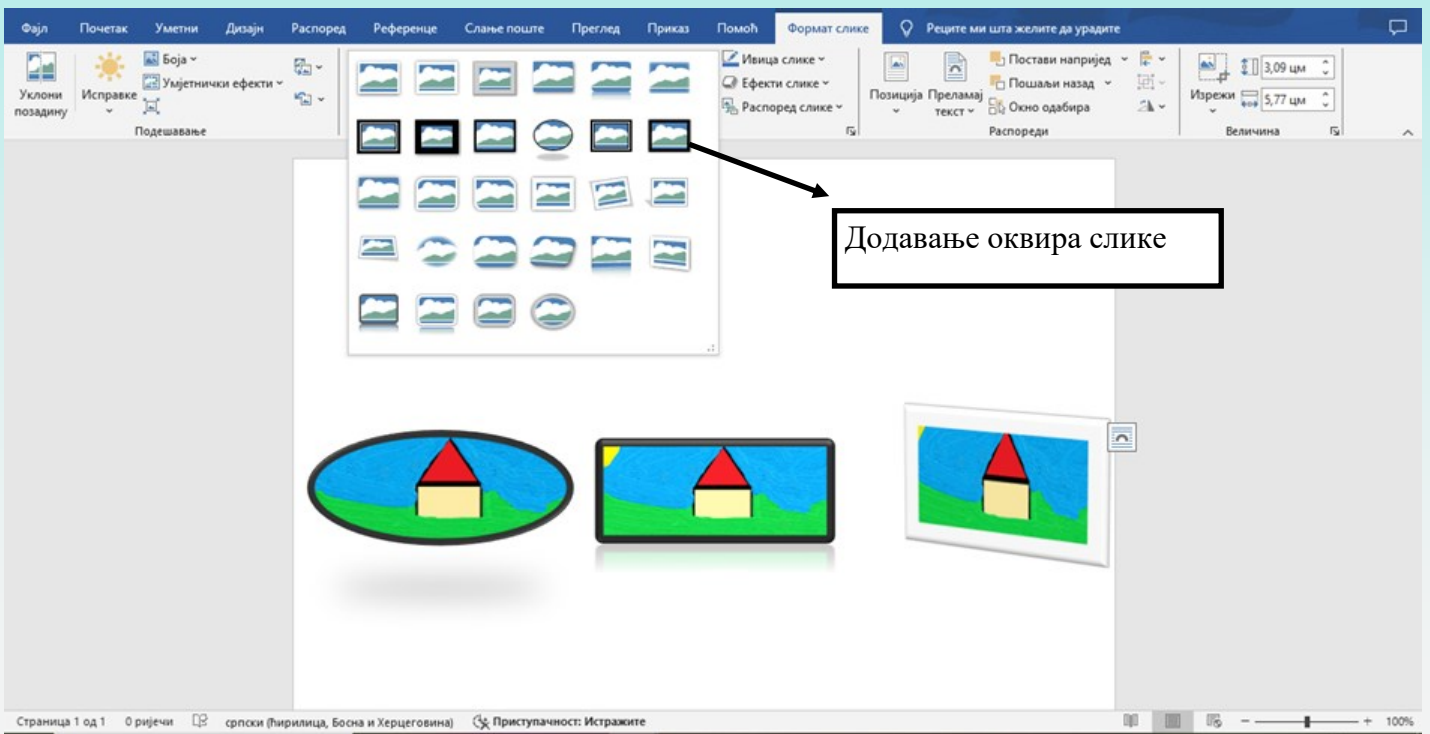
Слику коју смо додали у текстуални документ уређујемо тако што јој мијењамо и прилагођавамо величину. То радимо на исти начин као и у програму *Бојанка*.



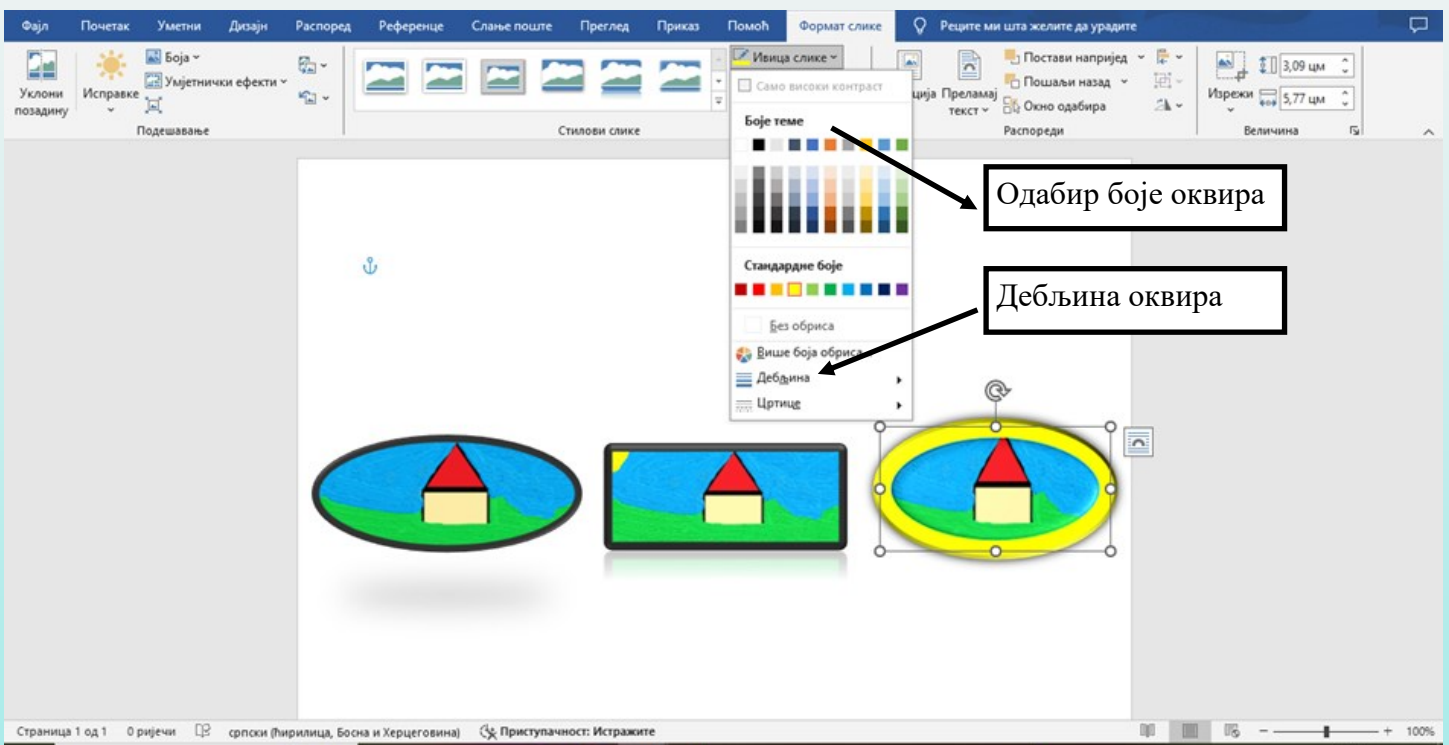
Одређивање положаја слике у односу на текст: горе, доље, средина, лијево, десно.



Након што смо додали слику у документ, уређујемо слику бирајући оквир и величину слике.




Изабрани оквир можемо мијењати на начин да мијењамо боју и дебљину оквира.



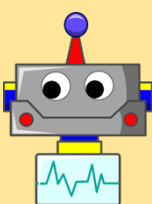
1. ЗАДАТАК



Изабери једну слику коју си урадио у програму Бојанка. На основу изабране слике у програму Ворд осмисли и напиши текст у виду писменог састава, затим уметни и уреди изабрану слику.




2. ЗАДАТАК



Користећи програм за цртање Бојанка и програм за уређивање текста Ворд, осмисли позивницу за свој рођендан.

1. У програму за цртање Бојанка нацртај Честитку за рођендан,
2. слику унеси у Ворд документ,
3. напиши списак другара које ћеш позвати на свој рођендан,
4. напиши како и гдје желиш да прославиш свој рођендан,
5. слику уреди и прилагоди тексту, изабери оквир, боју оквира,
6. именуј и сачувај добијени документ.



ПРОГРАМ ЗА ИЗРАДУ ПРЕЗЕНТАЦИЈА



Сада ћемо научити како пронаћи програм за израду презентација PowerPoint на рачунару.

PowerPoint је програм за израду презентација.

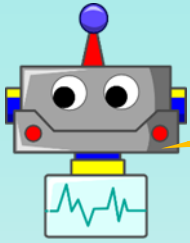
Презентација је метод представљања неке идеје или дјела у текстуалном, графичком и звучном облику.



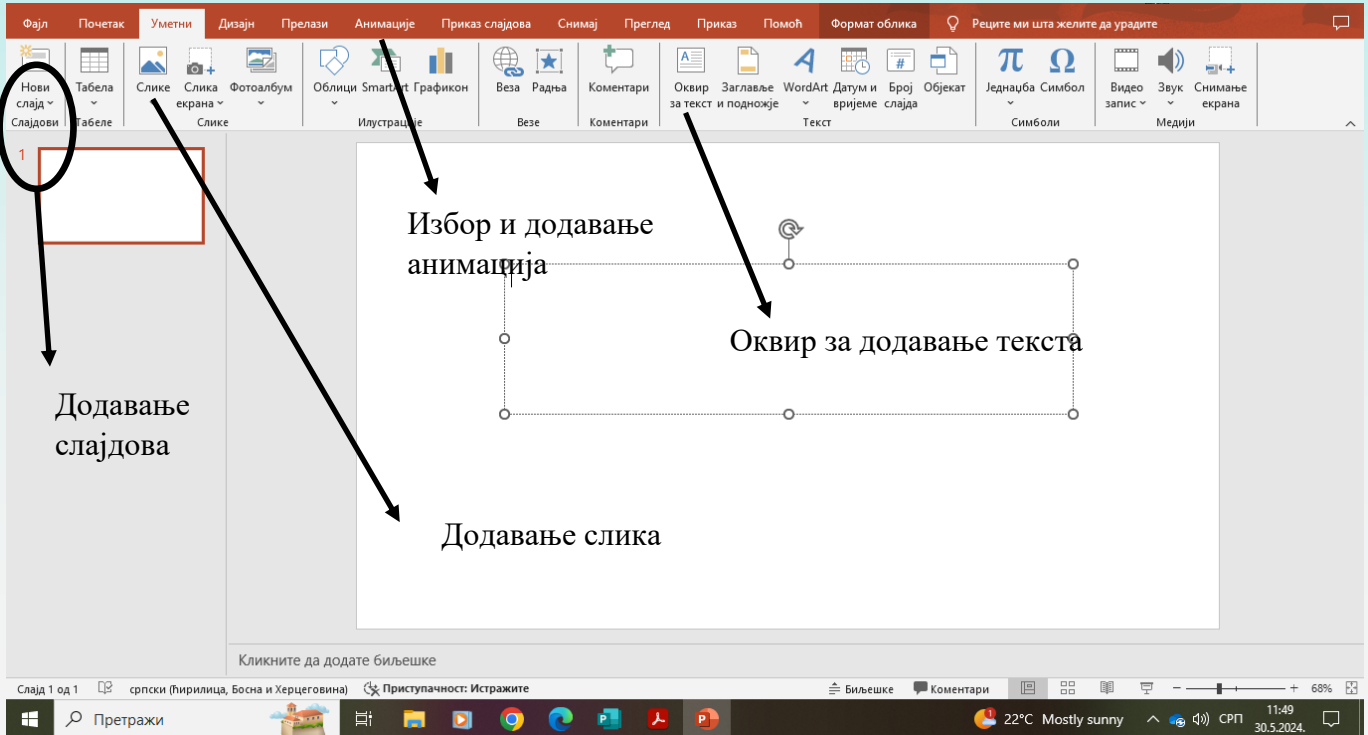
Кораци за отварање програма PowerPoint:

КОРАЦИ

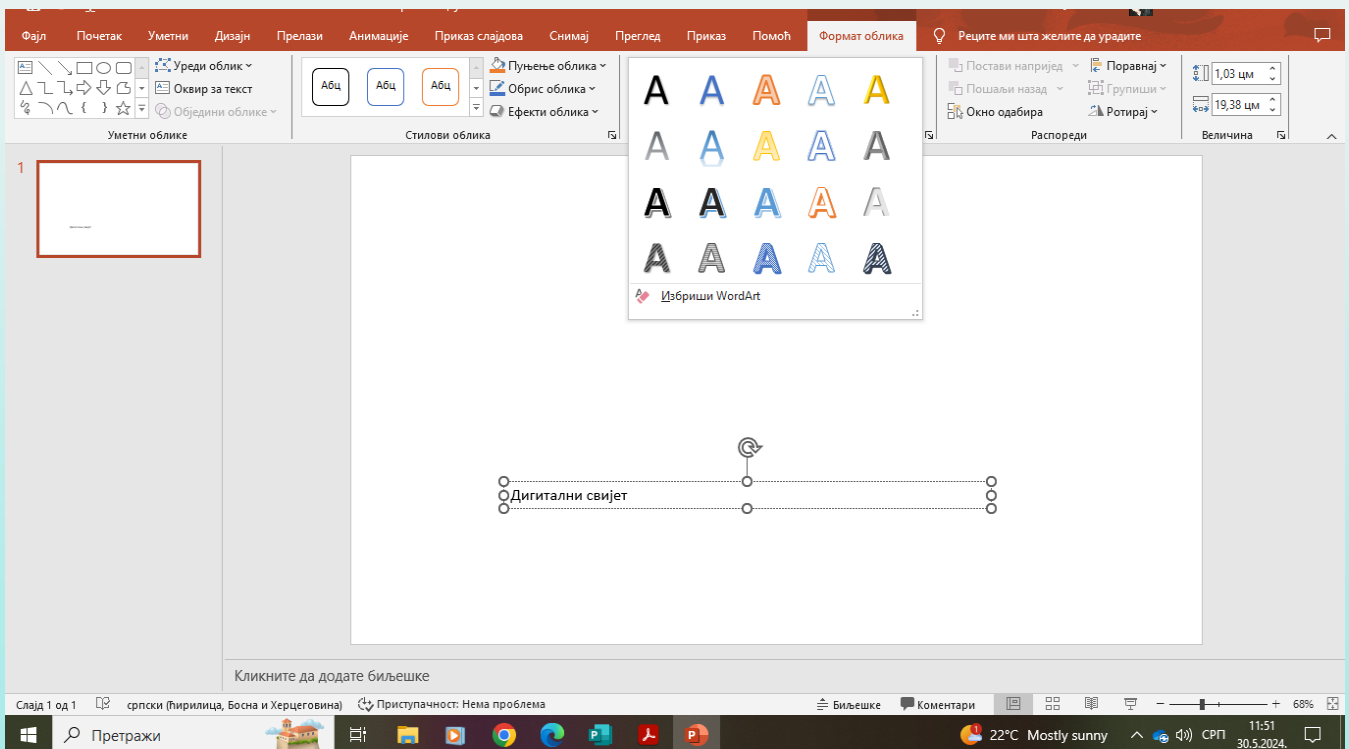
1. Кликни на лупу.
2. Укуцај PowerPoint.
3. Кликни на иконицу PowerPoint.

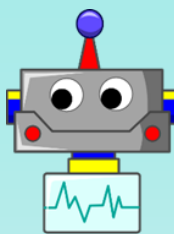


Свака презентација се састоји од слајдова који се смјењују један за другим.



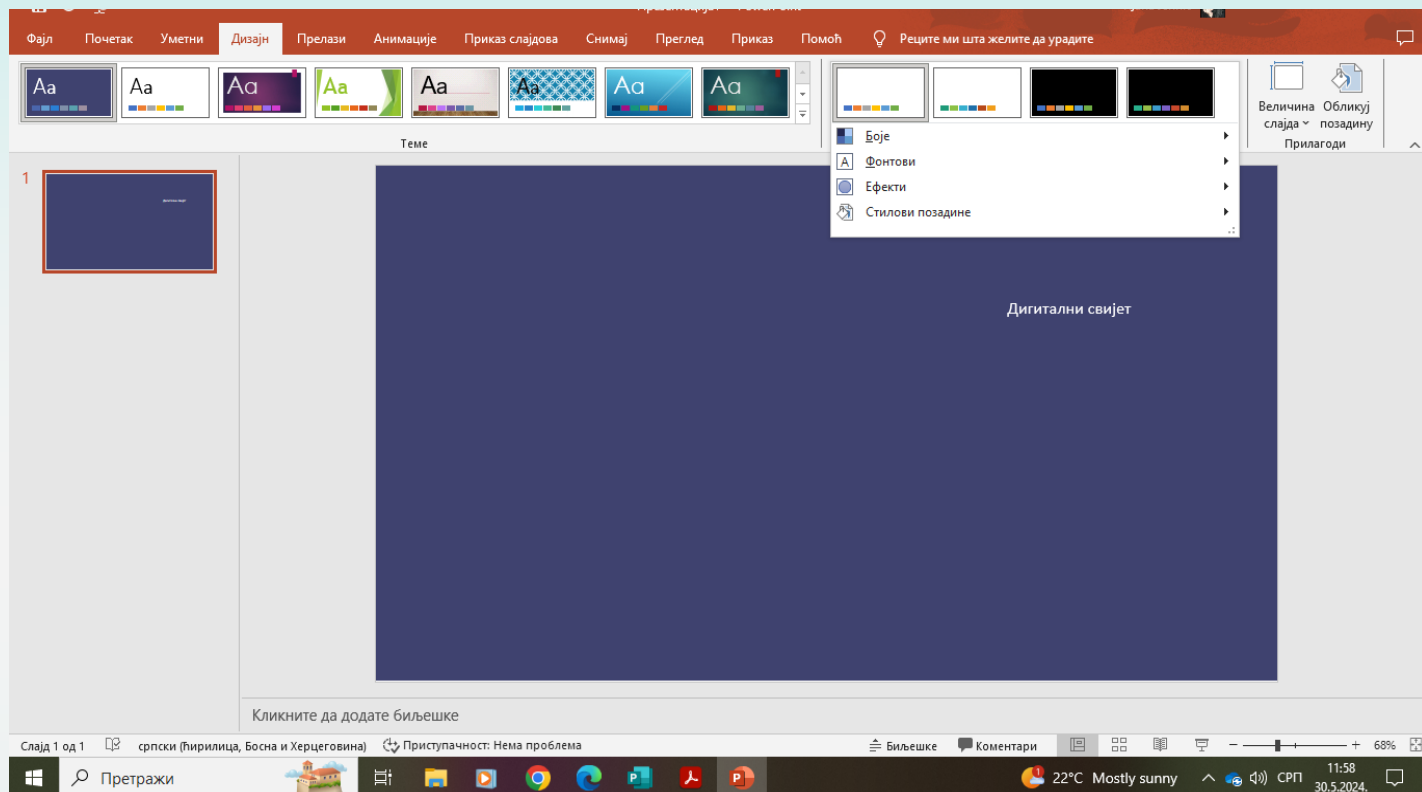
Када кликнете на оквир текста, појавиће се картица **Format**, на којој се налази алат помоћу кога можете подесити жељени изглед вашег оквира за текст (**Shape Styles**), али и алат за уређивање самог текста (**WordArt Styles**).



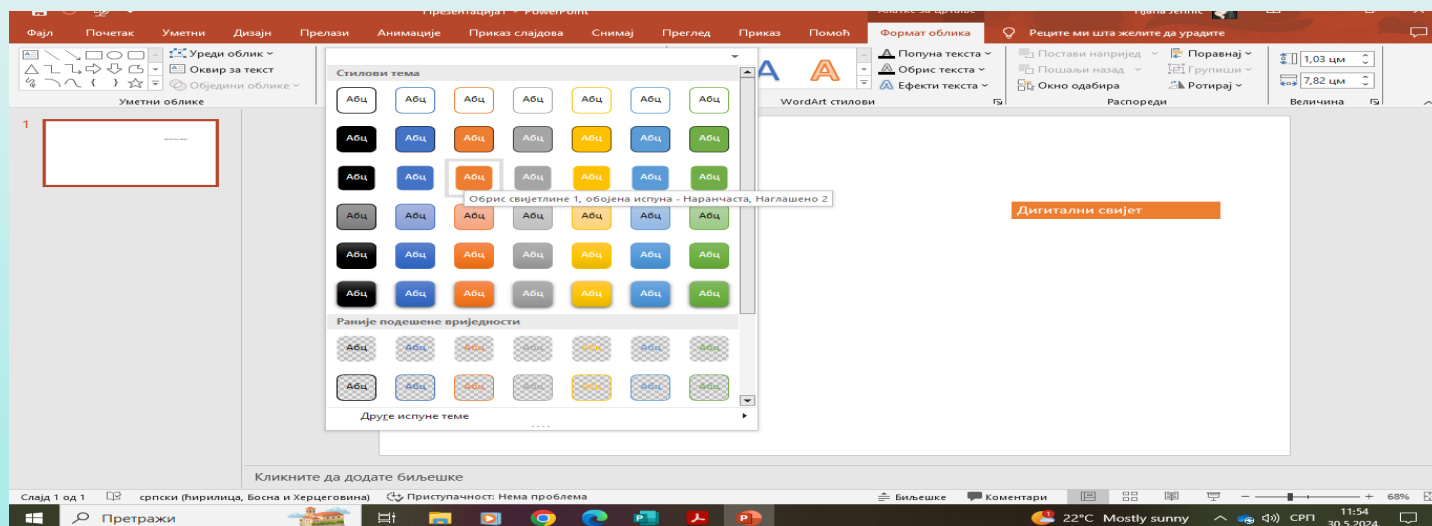


Уређивање изгледа презентације.

Изглед презентације бирамо избором опције *Дизајн*, у којој имамо понуђене изгледе презентације. У оквиру ове опције можемо да бирамо боје, фонтове, ефекте и стилове позадине.

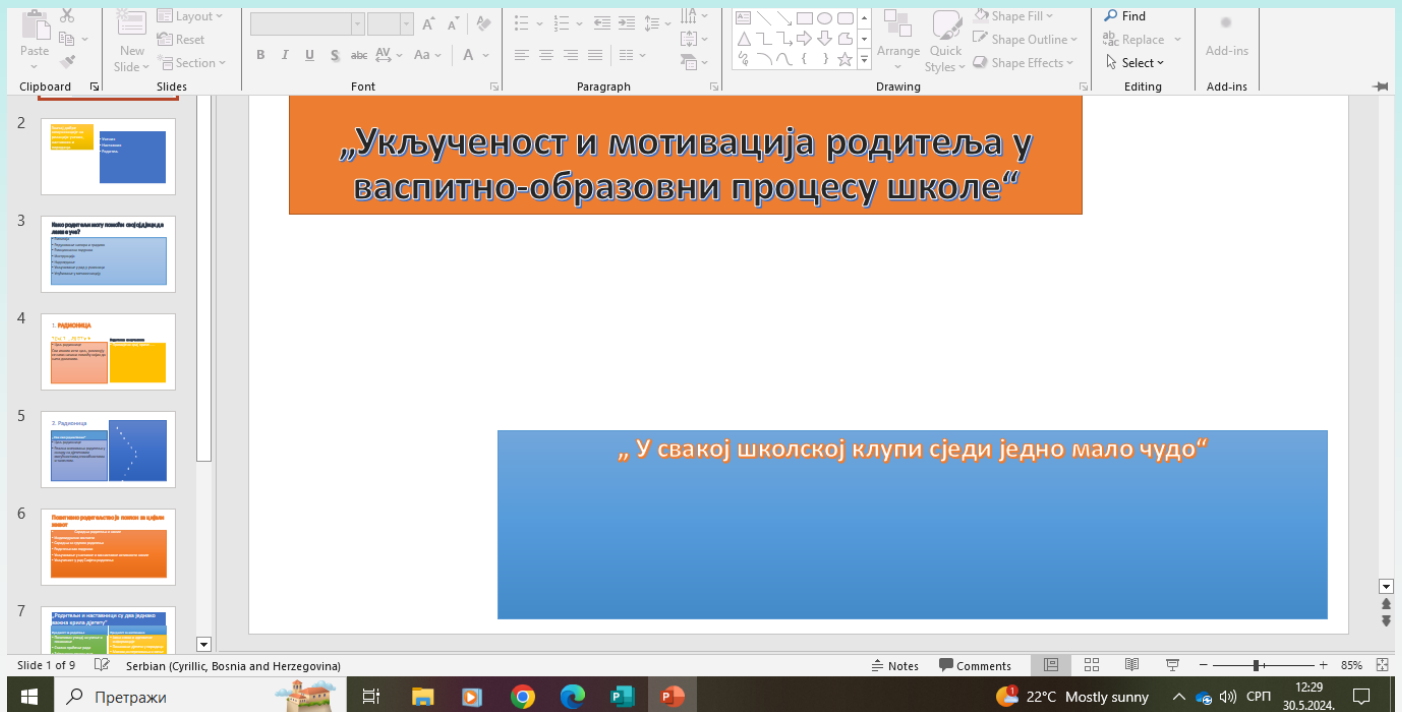


Избором *Формат облика*, имамо додатне опције којим можемо уређивати текст на презентацији.





Примјер једне презентације.



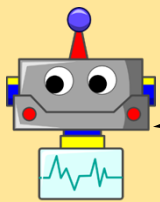
Чување и поновно отварање презентације

Када завршимо са радом на презентацији потребно је да је сачувамо. То радимо на исти начин као што чувамо и текстуални документ.

1. Лијевим кликом миша кликни на **Датотека (File)** и отвориће се падајући мени.
2. Кликни на **Чување као (Save As)**, да би датотека била сачувана на жељеном мјесту.
3. Кликни на **Овај рачунар (This PC)**, па изабери жељено мјесто (радна површина, документи и слично).
4. У поље које ће се отворити упиши име датотеке коју желиш да сачуваш.
5. Потврди чување кликом на **Сачувај (Save)**.

Презентацију поново отварамо двокликом лијевим тастером миша.

1. ЗАДАТАК



Урадити презентацију о нашој пјесникињи Десанки Максимовић. Овај задатак можеш урадити са другом из клупе.

Презентација треба да има 5 слајдова.

Величина фонта по твом избору.

Додати једну слику.

Откуцати текст неколико њених стихова.

Додати неколико анимација.

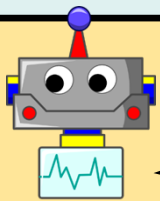
Именовати, сачувати и поново приказати презентацију.

2. ЗАДАТАК



Осмисли и кроз презентацију представи један садржај из Природе и друштва. Потруди се да твоја презентација буде креативна и занимљива.

3. ЗАДАТАК



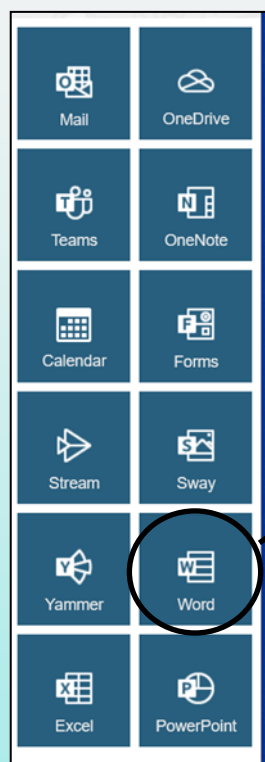
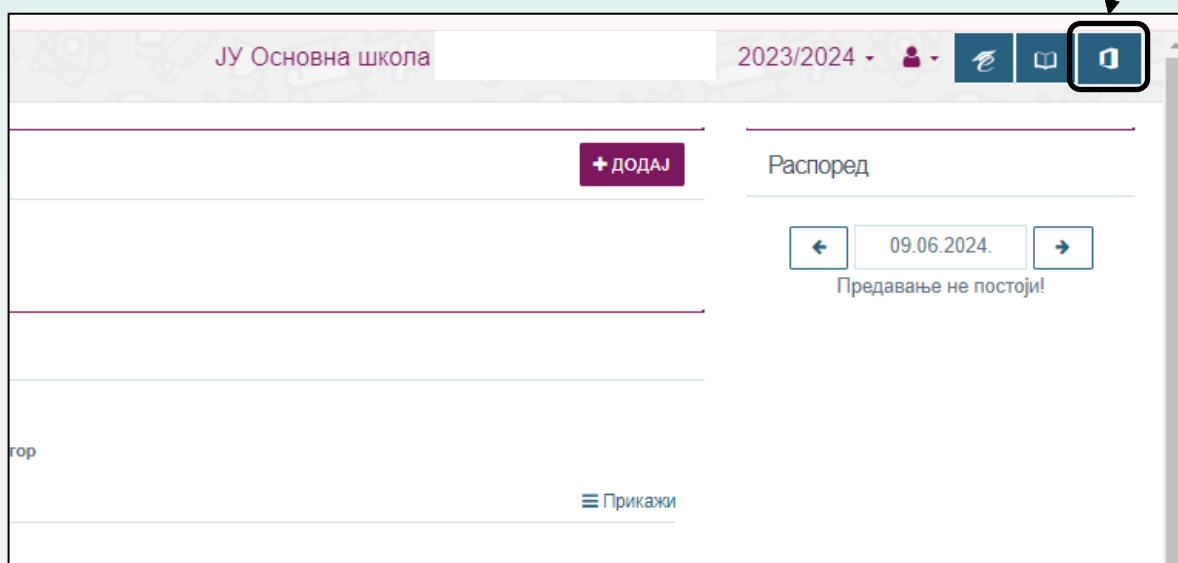
Математика је занимљива. Представи другарима из одјељења рјешавање математичких задатака кроз своју презентацију.

РАД НА ЗАЈЕДНИЧКОМ ТЕКСТУАЛНОМ ДОКУМЕНТУ (ЕДУИС)

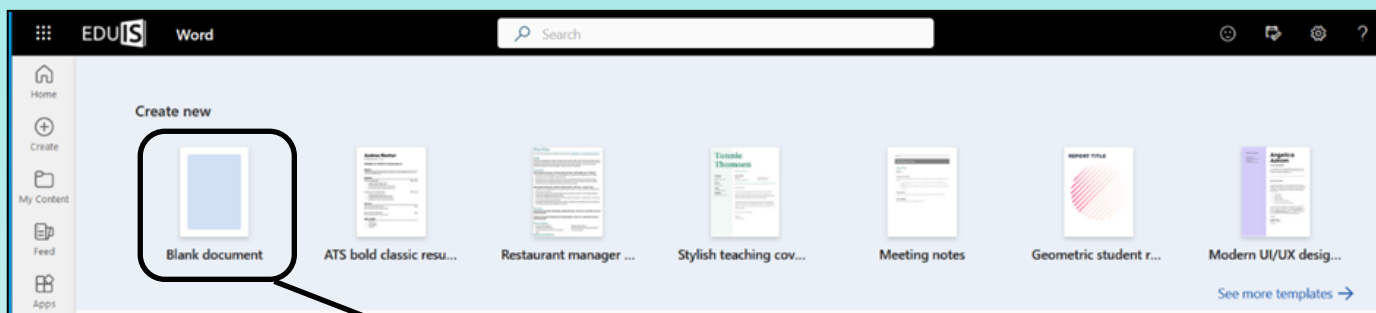
У претходним разредима упознали смо се са одобреном платформом за учење Едуис (EduIS).

Ове године ћемо проширити своје знање тако што ћемо користити програм за унос и уређивање текста на одобреној платформи.

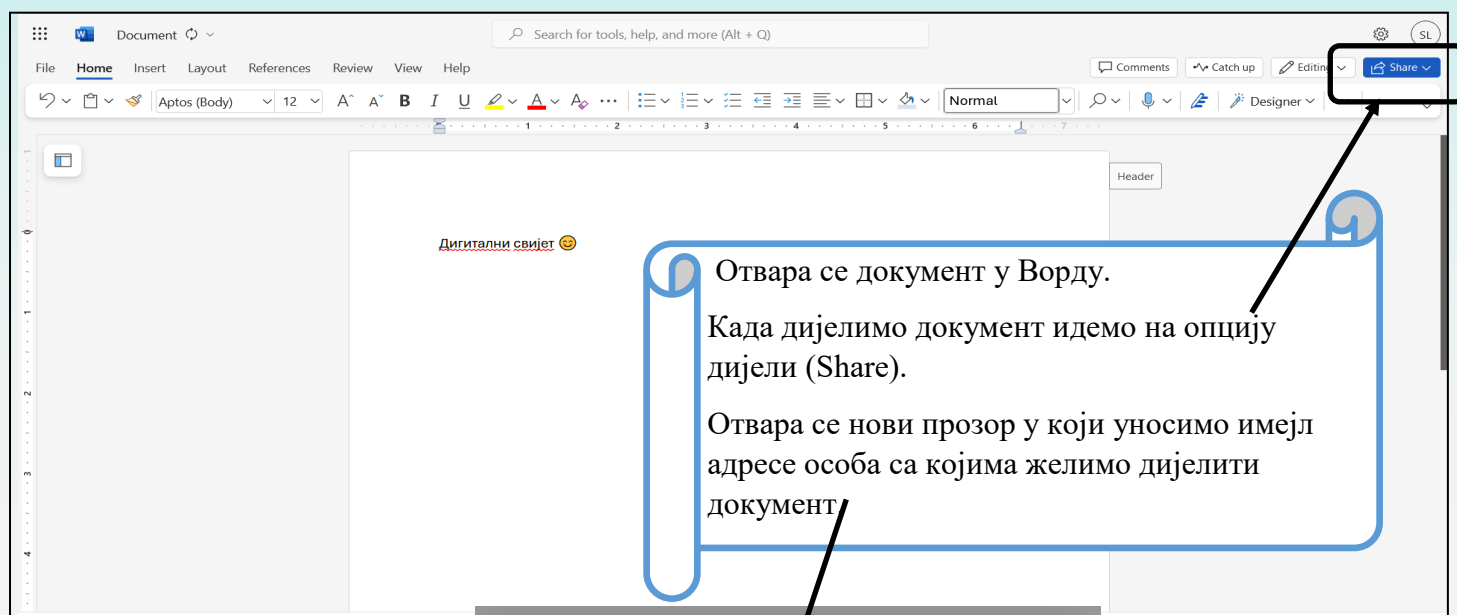
Након уласка на свој налог на Едуису у горњем десном углу бирамо алате из Microsoft 365. Затим бирамо Word.



Бирамо Ворд.



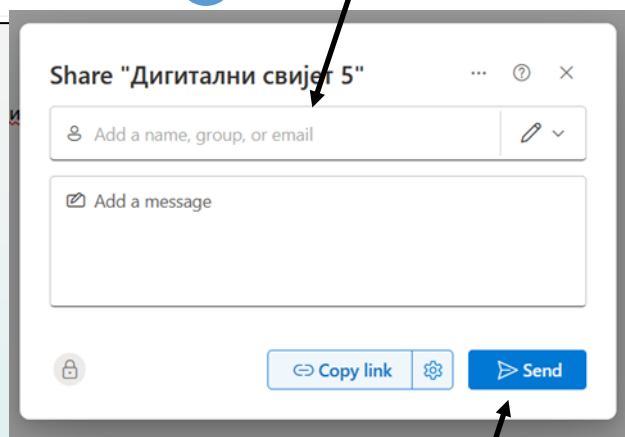
Бирамо празан документ (Blank document).



Отвара се документ у Ворду.

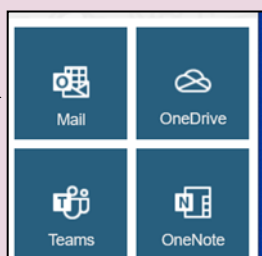
Када дијелимо документ идемо на опцију дијели (Share).

Отвара се нови прозор у који уносимо имејл адресе особа са којима желимо дијелити документ

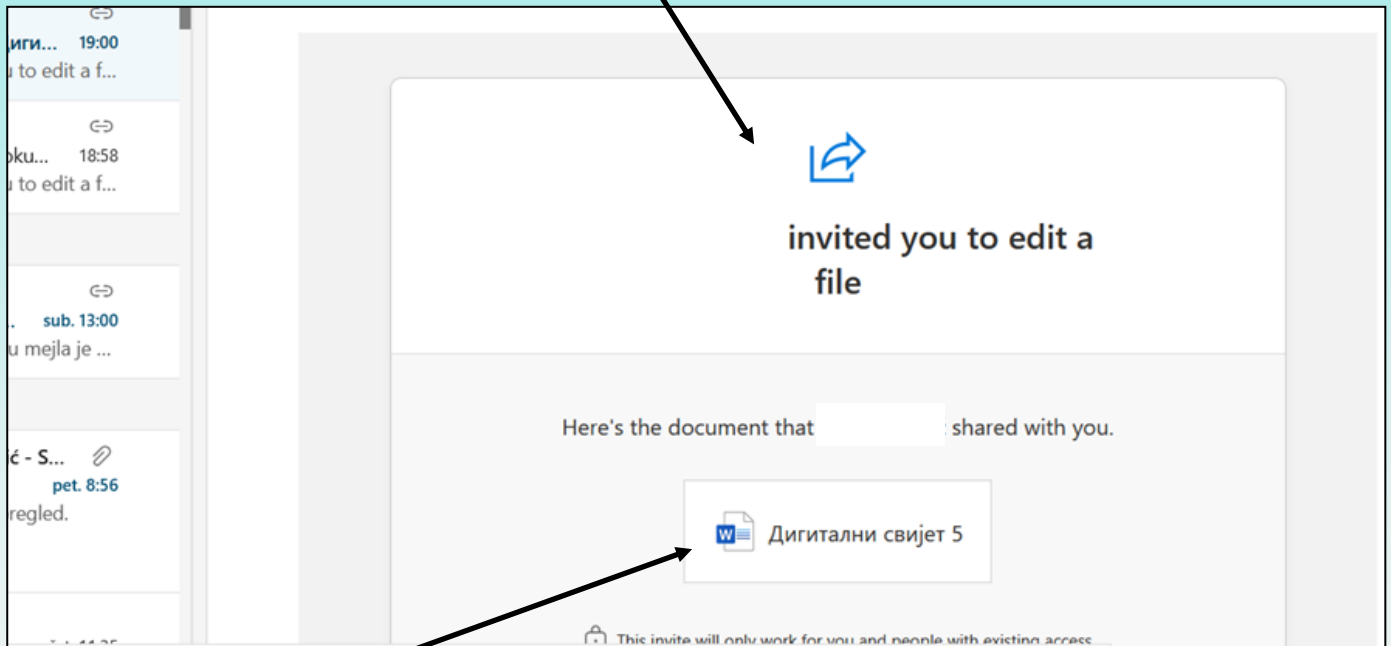


Када унесемо имејл адресе клинемо опцију Пошаљи (Send).

Особе са којима смо подијелили документ добијају обавјештење о дијеленом документу на имејл.



Имејл са дијељеним документом изгледа овако.



Кликом на иконицу приступамо дијељеном документу.

1. ЗАДАТАК

A cartoon robot character with a grey head, large eyes, and a blue antenna is on the left. A large blue speech bubble points to it, containing the text: 'Учитељ дијели текстуални документ са цијелим одјељењем. Ученици имају задатак да уђу, унесу име и презиме и напишу како се тренутно осјећају.' Below the speech bubble, there are four yellow and orange emojis: a smiling face with closed eyes, a surprised face with wide eyes and an open mouth, a smiling face with two red hearts for eyes, and an angry face with furrowed brows and a downturned mouth.

БЕЗБЈЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА



Добродошли у свијет безбједног коришћења дигиталних уређаја!

У времену када су дигитални уређаји неизоставан дио наше свакодневице, важно је користити научена сазнања о безбједном коришћењу технологије.

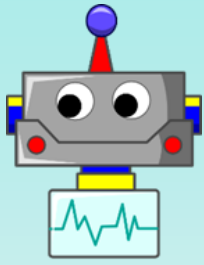
Коришћење интернета и дигиталних уређаја присутно је у нашем животу од најранијег узраста. Зато је неопходно и да се дјеци пренесе знања о томе које су опасности на интернету и како да се заштите, да постану сигурнији и одговорнији корисници интернета. Знање које пренесемо може се користити не само у школи већ и у свакодневном животу.

Ове године безбједност ћемо изучавати кроз школске пројектне задатке. Школски пројекти помажу нам да сарађујемо, радимо у тимовима, истражујемо о различитим темама, користимо научено у различитим ситуацијама.

Школски пројекти могу помоћи да ријешимо неки проблем у школи, локалној заједници или да помогнемо другима.

Пројектни задаци не само да ће помоћи ученицима да развију своје вјештине у раду са дигиталним алатима, већ ће им обезбиједити основна знања и свијест о безбједном и одговорном коришћењу интернета. Кроз ове активности, дјеца ће научити како да заштите своје личне податке, препознају потенцијалне опасности и одговорно користе дигиталне уређаје.

МОДЕЛ ИЗРАДЕ ПРОЈЕКТНИХ АКТИВНОСТИ



Шта је пројекат?

Пројекат је задатак који има одређени циљ и који се ради у тимовима. Учесници у пројекту раде као тим и дијеле одговорности, помажући једни другима да остваре заједнички циљ.

Рад на пројекту подразумијева неколико корака (фаза) које тим преузима како би се пројекат реализовао.

Фазе пројекта

ОТВАРАЊЕ ПРОЈЕКТА - ИЗБОР ТЕМЕ, ПЛАНИРАЊЕ И ПОДЈЕЛА ЗАДУЖЕЊА

У овој фази се бира тема пројекта, планира се трајање пројекта и одређују задужења за чланове тима.

- Избор теме
- Планирање пројекта
- Подјела задужења

РАД НА ПРОЈЕКТУ

У овој фази се прикупљају информације о изабраној теми.

- Прикупљање информација
- Одабир и анализа прикупљених информација

РАД НА ПРОЈЕКТУ - ИЗРАДА ПРОДУКТА

Продукт је крајњи резултат, односно нешто што пројекат ствара: текстуални документ, плакат, (флајер) летак, организација догађаја...

ЗАТВАРАЊЕ ПРОЈЕКТА - ПРИКАЗИВАЊЕ РАДОВА И ПРОЦЈЕНА УСПЈЕШНОСТИ

У овој фази се представљају радови настали током пројекта и процјењује успјешност пројекта.

- Презентација пројекта
- Процјена успјешности пројекта

Отварање пројекта - избор теме, планирање и подјела задужења

Тема пројекта:

Избор теме је почетни корак у пројекту. Изнесите своје идеје и приједлоге. Размислите о сљедећим питањима: Шта нас занима? О којој теми бисте вољели знати нешто више? Која тема би била занимљива за ваш узраст?

Наведите неке приједлоге тема који вас интересују:

Планирање пројекта:

Планирање пројекта помаже да се организујете и да знате шта треба да радите.

ЦИЉ: Који је циљ пројекта? Шта њиме желимо постићи?

ПРОДУКТ: Шта је резултат рада на пројекту? Које је он намијењен?

ЦИЉНА ГРУПА: Које желимо да представимо резултате рада на пројекту?

ВРИЈЕМЕ ТРАЈАЊА: Колико времена имамо на располагању да завршимо пројекат? Колико ће дуго трајти свака фаза пројекта?

Подјела задужења:

Унутар тима чланови могу да подјеле задужења. Члан тима има своје задужење. Чланови тима могу да се договоре или сами или уз помоћ учитеља. Сваки члан тима има одређени дио одговорности и задужења у пројекту, али је важно да сви чланови тима сарађују и доприносе тиму.

Током рада воде се биљешке (записи) које нам помажу да пратимо шта смо урадили и шта још треба да урадимо да бисмо завршили пројекат. Сваки члан тима има своје задатке и води своје биљешке.

Рад на пројекту - прикупљање информација

Прикупљање информација је један од главних задатака током рада на пројекту. Прикупља се више информација, од којих касније бираш најкорисније за твоју тему.

На који начин можеш прикупити информације?

Интернет претраживање

На интернету постоји велики број информација које можеш пронаћи помоћу претраживача као што су Гугл, Јаху или Бинг.

Посјета мјеста догађаја

Ако пројекат укључује стварни простор или догађај који можемо посјетити, могу се посјетити та мјеста да би се прикупиле информације и стекао бољи утисак.

Анкетирање

Може се користити анкета да би се прикупиле информације о потребама, мишљењима и циљевима групе.

Поуздана претрага

Важно је користити претраживаче који омогућавају прилагођавање претраге према вашим потребама.

Кључне ријечи

Размисли о главним (кључним) појмовима који описују тему и користи их у претрази.

Поузданост информација

Кад пронађеш информације, процијени поузданост информација.

ВАЖНО!

Уколико се користи текст или слика преузета са интернета, наведите име аутора или интернет страницу са којих су преузети.



Затварање пројекта - приказивање радова и процјена успјешности

Важан корак у завршетку пројекта је **приказивање радова**, као прилика да се покаже рад и подијели са другима.

Уз помоћ учитеља одабраћете начин приказивања радова. По могућности, сви радови се могу одштампати и подијелити публици, а могу се представити и коришћењем рачунара и пројектора у учионици или другој школској просторији.

Ради што успјешнијег презентовања, претходно треба увјежбати своју презентацију уз поштовње времена договореног са учитељем. Говорите јасно и гласно да би вас сви у публици чули.

Ако постоји трема можете примјенити неки од савјета:

1. Увјежбајте наступ пред породицом или пријатељима. На тај начин смањићете трему јер сте се добро припремили за наступ.
2. Један од најједноставнијих начина да се смањи трема и да се опустите је да дубоку удахнете и издахнете неколико пута.
3. Представите се на најбољи начин. Говорите јасно и самопоуздано. Нека осмијех краси ваше лице.
4. Подијелите задужења у групи и подржите једни друге. Ако се члану тима деси непредвиђена ситуација, помозите му.
5. Ако осјетиш трему, направи кратку паузу, удахни дубоко и настави.



ВАЖНО!

Прихватите похвале и сугестије након наступа, јер је прије свега то прилика за учење. Сваки следећи пут ће бити боље.



Процјена успјешности је други важан корак у затварању пројекта, када се разговара о томе колико сте задовољни радом, са којим потешкоћама сте се сусрели и шта би могло бити боље. Размислите о томе шта сте научили током пројекта и како то можете поправити у сљедећем пројектном задатку.

Завршне ријечи су важан дио затварања пројекта. Тада се захваљујеш свим члановима тима на њиховом труду и раду током пројекта, подијелите са другарима шта сте научили и како се то може примјенити у будућности. Заједно са другарима процијените свој рад, рад тима и успјешност пројекта.



ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

ОТВАРАЊЕ ПРОЈЕКТА - ИЗБОР ТЕМЕ, ПЛАНИРАЊЕ И ПОДЈЕЛА ЗАДУЖЕЊА

Изабрана тема

Циљ

Продукт

Циљна група

Вријеме трајања

Чланови тима

Задужења

ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

РАД НА ПРОЈЕКТУ - ПРИКУПЉАЊЕ МАТЕРИЈАЛА

Идеје за представљање теме

**Прикупљене информације
(Наведи интернет странице на којима су проналажене информације)**

**Уколико си користио слике са интернета, наведи интернет
странице са којих су преузете.**

Потешкоће током рада на теми

Приједлози за побољшање

ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

РАД НА ПРОЈЕКТУ - ИЗРАДА ТЕКСТУАЛНОГ ДОКУМЕНТА

Листа за процјену квалитета текстуалног документа

Садржај текста одговара теми

Садржај текста одговара теми која је у наслову. Реченице су јасне. Текст није ни сувише кратак ни дугачак и пружа јасне информације о теми.

Поштовање правописних правила

Реченице су написане уз поштовање правописних правила (писање великог слова, ријечце ЛИ и НЕ и знакова интерпункције).

Уређивање текста

Да би се нагласили одређени дијелови текста или одређене ријечи коришћен је подебљан, подвучен или искошен текст.

Величина слова

Величина слова је 12 или 14. По потреби могу се користити и већа слова. Наслов може бити написан великим словима, као и друге ријечи које је потребно посебно истаћи.

Боја слова

Слике одговарају теми

Положај слика у тексту

Број слика у тексту

ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

Листа за процјену квалитета радова

У потпуности

Дјелимично

У мањој мјери

Садржај текста одговара теми.

Правописна правила су поштована.

Текст је уређен.

Величина слова је одговарајућа.

Боја слова је одговарајућа.

Слике одговарају теми.

Положај слика у тексту је добар, у складу је са текстом, доприноси разумијевању и не омета читање.

Број слика у тексту је одговарајући.

ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

ЗАТВАРАЊЕ ПРОЈЕКТА - ПРИКАЗИВАЊЕ РАДОВА И ПРОЦЈЕНА УСПЈЕШНОСТИ

Листа за самопроцјену радова и твој лични допринос

У потпуности

Дјелимично

У мањој мјери

Помажем и сарађујем са другим члановима тима.

Прикупљам податке.

Користим интернет.

Упоредљујем и бирам податке.

Водим биљешке током рада.

Учествујем у приказу рада.

Задовољан сам својим радом.

Оцијени сарадњу унутар свог тима током рада на овој теми.

лоше

средње

добро

Да ли ти се допао рад на претходним часовима? Због чега?

Шта је дугачије при оваквом начину учења?

ПРЕДСТАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТА

Шта си ново научио/научила?

У којој фази пројекта сте имали највише потешкоћа? Како сте их превазишли?

Опиши свој допринос током рада на пројекту.

Који тимови су имали најуспјешније радове?

Који су твоји приједлози за побољшање пројекта?

Твоја оцјена пројекта

АКТИВНОСТИ, МАТЕРИЈАЛИ , БИЉЕШКЕ

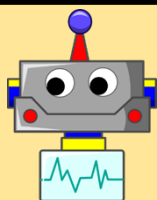
1. ЗАДАТАК





Бројевима од 1 до 5 означи тачан редослијед фаза реализовања пројекта.

- Процјена успјешности
- Избор теме
- Представљање радова
- Прикупљање радова
- Израда текстуалног документа

2. ЗАДАТАК



Напиши знак  ако је тврдња тачна, а  уколико је нетачна.

- Пројекат је веома једноставан задатак.
- Пројектни задатак радиш искључиво самостално.
- На крају се увијек оцјењује успјешност пројекта.
- Наставник не смије да помаже у реализацији пројекта.
- Презентација резултата пројекта може се организовати у школи и ван ње.

3. ЗАДАТАК



Повежи фазу пројекта са одговарајућим описом.

Планирање пројекта

Рад на пројекту

Завршетак пројекта

Одређивање циља и теме пројекта, одабир тима и подјела задужења

Прикупљање и одабир потребних информација

Израда продукта рада
(текстуалног документа, плаката, филма...)

Процјена успјешности пројекта

Представљање радова

ИЗРАДА ПЛАНА И РЕАЛИЗАЦИЈА ПРОЈЕКТНИХ АКТИВНОСТИ

ПРИМЈЕР ПРОЈЕКТНОГ ЗАДАТКА: ПРАВИЛА ПОНАШАЊА НА ИНТЕРНЕТУ



Прво се подсјетите правила успјешне комуникације на интернету, шта је дигитални углед и дигитални бонтон.

Прва фаза - Увод у пројекат

Тема пројекта: Правила понашања на интернету

Циљ пројекта:

Уочавање разлика између примјерног и непримјерног понашања на интернету.
Утврђивање правилних начина комуникације помоћу дигиталних уређаја, усвајање појма дигитални углед и како се он изграђује.

Опис задатка:

Израдити плакат у програму за цртање Paint који садржи правила успјешне комуникације помоћу дигиталних уређаја.

Направити флајер (летак) у Ворду који објашњава стицање дигиталног угледа.

Направити анимацију у Скречу која ће представити правила дигиталног бонтона.

Групе треба да представе различите ситуације комуникације путем дигиталних уређаја: ситуације у којима се поштују правила комуникације и оне у којима се не поштују правила комуникације, ситуације у којима се размишља о дигиталном угледу, у којима се нарушава дигитални углед, познавање дигиталног бонтона и непознавање правилног опхођења на интернету.

Групе треба да се заједнички договоре како ће пројекат изгледати, а затим направе план активности.

Организација рада:

* Формирање група

Групе могу да чине троје или четворо ученика. Зависно од броја ученика у разреду, сваки задатак може радити једна или двије групе.

* Задаци за групе

1. група: **Дигитална комуникација**
2. група: **Дигитални углед**
3. група: **Дигитални бонтон**

* Пројектне активности по групама

1. група: Израда плаката **Дигитална комуникација** у програму Paint

- Навести правила лијепог понашања приликом комуникације на интернету
- Навести основне разлике у дигиталној комуникацији са другарима и у комуникацији са учитељицом или учитељем.
- Осмислити изглед плаката.
- Израдити слику и текст за плакат у више варијанти.
- Приказ и штампање завршне верзије плаката.

2. група: Израда флајера (летка) **Дигитални углед** у програму за писање Ворд

- Претрага интернета за подацима о дигиталном угледу
- Осмишљавање изгледа флајера (летка)
- Проналажење слика које илуструју дигитални углед
- Израда текста који представља флајер (летак)
- Приказ и штампање завршне верзије флајера (летка)

3. група: Израда анимације **Дигитални бонтон** у Скречу

- Претрага интернета за подацима о лијепом понашању на интернету
- Проналажење слика које илуструју лијепо понашање на интернету
- Издвајање информација које ће бити представљене
- Израда слика правила бонтона у програму Paint
- Израда анимације у Скречу.

Друга фаза - реализација активности

Израда плаката **Дигитална комуникација** у програму Бојанка

Формирана група трена да осмисли у свесци идеју, како би могао да изгледа плакат који ће урадити у програму *Бојанка*. Приликом претраге слика могу користити енглеске ријечи, а прије преузимања провјерити да ли је слика доступна за слободно преузимање, како би се поштовала ауторска права.

Покренути програм *Бојанка* и сачувати цртеж на радној површини рачунара. Плакат се може израдити тако што постави натпис и пратећа слика. Цртеж треба сачувати и одштампати уз помоћ учитеља.

Прије почетка рада, ученици могу погледати видео – снимке у вези са безбједношћу и лијепом понашању на интернету.

Израда флајера (летка) **Дигитални углед** у програму за писање Ворд

Приликом претраживања података о дигиталном угледу користити кључне ријечи за проналажење различитих података. претражити и слике које илуструју помоћу ријечи на енглеском језику (помоћ учитеља, наставника енглеског језика или гугл преводиоца). Увијек провјерити да ли се слике могу слободно користити.

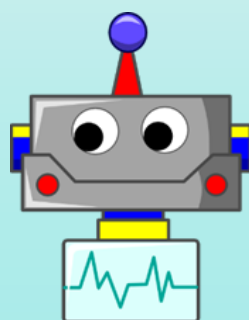
Текст и слику уметнути у ворд и израдити текстуалну датотеку под називом *Дигитални углед* .

Документ уредити по жељи, нагласити важне дијелове и провјерити правопис. На крају документа обавезно навести веб-сајтове са којих су преузети текст и слике.

Израда анимације **Дигитални бонтон** у Скречу

Чланови група треба да осмисле изглед позорнице у Скречу, који ће приказати дигитални бонтон.

Покренути Скреч, подесити програм на српски језик, обрисати мачка и унијети ликове који су предходно направљени у Бојанци (ликови могу бити слике са натписима) које треба по жељи поређати на позорници . Додати и звук по избору из библиотеке Скреча. Провјерити програм и сачувати га на радној површини рачунара.



Трећа фаза - презентовање пројекта

Презентација се може организовати на више начина:

- * У одјељењу свака група може представити свој дио пројекта;
- * Представити пројекат ученицима 4. разреда.
- * Представити родитељима на родитељском састанку
- * Представити на школском веб-сајту, школској Фејсбук или Инстаграм страници

Приликом представљања - презентације пројекта ученици могу да представе и припремљену драматизацију са одређеним ситуацијама везаним за тему пројекта (нпр. ученици расправљају шта све утиче на стварање дигиталног угледа, ученици разговарају - коментаришу поруку коју су добили од другара и слично).

Четврта фаза - вредновање пројекта

Процјеном пројекта од стране ученика:

Да ли је урађен плакат у програму Бојанка којим се представља дигитална комуникација?

Да ли је израђен флајер у Ворду са начинима стицања дигиталног угледа?

Да ли је израђена амација у програму Скреч у којем су приказана правила интернет бонтона?

Претраживање интернета.

Сарађивање са члановима групе.

Договор о задацима са члановима групе.

Слушање идеја од другара из групе. Другари су пажљиво слушали приједлоге.

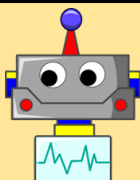
ПИТАЊА:



Зашто је важно да ученици понове правила о понашању на интернету?

Која су ти правила већ била позната? Да ли се придржавао правила?

Шта ти је било најкреативније у реализацији пројектног задатка?

4. ЗАДАТАК



Напиши знак  ако је тврдња тачна, а  уколико је нетачна.

- Приликом комуницирања са учитељем, реченице треба да су јасне, потпуне, без емотикона и скраћеница.
- Дигитални бонтон представља лијепо понашање на интернету.
- Дигитални углед може бити само позитиван.
- Ако желиш, можеш да поштујеш правописна правила.
- Све што објавиш на интернету не остаје трајно забиљежено.

КВИЗ

За свако питање заокружи слово испред тачног одговора.



„Дигитални углед“ значи:

- а) број пријатеља које имаш на друштвеним мрежама,
- б) како се представљаш и шта други мисле о теби на интернету,
- в) колико времена проводиш на интернету,
- г) колико си добар у игрању видео игара.

На твој дигитални углед може да утиче:

- а) слика и коментар који дијелиш на друштвеним мрежама,
- б) колико брзо можеш да куцаш на тастатури,
- в) број апликација које имаш на телефону,
- г) колико пута дневно провјераваш свој телефон.

Шта ћеш да урадиш ако добијеш поруку од неког кога не познајеш на интернету?

- а) Одмах одговориш и упознаш новог пријатеља.
- б) Игноришеш поруку и обавијестиш одраслу особу.
- в) Пошаљеш своје личне податке да те боље упозна.
- г) Позовеш ту особу на видео позив.

Најбољи начин да реагујеш ако видиш да неко оставља ружне коментаре на друштвеним мрежама је:

- а) да се придружиш и оставиш свој ружан коментар,
- б) да игноришеш ситуацију и наставиш да користиш интернет,
- в) да пријавиш коментаре администратору или одраслој особи,
- г) да узвратиш са ружним коментаром.

Важно ми је да будем љубазан и поштујем друге на интернету:

- а) зато што то помаже да се стекну нови пријатељи,
- б) зато што је љубазност на интернету мање важна него у стварном животу,
- в) зато што људи могу да те пријаве ако ниси љубазан,
- г) зато што је љубазност на интернету једнако важна као и у стварном животу.

Први корак који треба да урадим прије него што започнем рад на Скреч пројекту о правилима понашања на интернету је:

- а) да одлучим које игре ћу укључити у пројекат,
- б) да истражим и научим о основним правилима понашања на интернету,
- в) да одаберем најљепше боје за позадину,
- г) да позovem све пријатеље да ми помогну.

Објављујеш пројекат о правилима понашања на интернету који је направљен у Ворду. Прије него што га објавиш:

- а) додајеш што више слика и боја да изгледа лијепо,
- б) прочиташ и провјериш има ли граматичких и правописних грешака,
- в) замолиш пријатеље да додају своје идеје,
- г) користиш само велика слова за наслове.

Како можеш осигурати да су информације које си укључио/ла у свој Ворд документ о правилима понашања на интернету тачне и поуздане?

- а) Користиш само информације са Википедије.
- б) Провјераваш информације из више различитих извора и користиш поуздане веб странице.
- в) Питаш пријатеље за савјете и препоруке.
- г) Преписујеш информације из првог резултата претраге на Гуглу.

Креираш слику у програму Бојанка која приказује правила понашања на интернету. Најважније је да укључиш:

- а) што више различитих боја,
- б) јасне и једноставне поруке које објашњавају правила понашања,
- в) много детаља и украса,
- г) слике својих омиљених видео игара.

Треба да креираш слику у програму Бојанка која објашњава важност чувања личних података на интернету. Најбољи начин да представиш поруку је:

- а) да прикажеш сцену у којој дјеца дијеле своје личне податке,
- б) да користиш симболе као што су катанац и лична карта да покажеш шта треба заштитити,
- в) да прикажеш много текстуалних информација о различитим сајтовима,
- г) да прикажеш свој омиљени цртани лик.

Корисне странице:

<https://djecanainternetu.com>
<https://pametnoibezbedno.gov.rs>
<https://cuvamte.gov.rs/>
<https://digitalni-vodic.ucpd.rs>
<https://pegi.info/sr>



АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА

ОПЕРАТОРИ И ПРОМЈЕНЉИВЕ



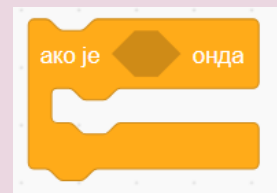
У четвртном разреду сте учили о алгоритмима корак по корак, алгоритмима који се понављају и алгоритмима који се гранају. Уочавали сте врсте алгоритама на примјерима из свакодневног живота и креирали најједноставније примјере у визуелном програмском језичку Скреч.

Поновите научено о блок-наредбама из групе *Управљање*:

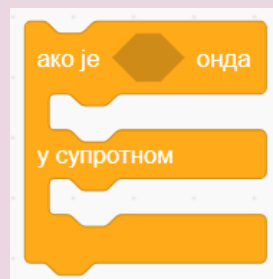
Гранање омогућава да се дио наредби програма изврши, а дио не. Које наредбе ће бити извршене зависи од испуњености услова. Услов треба да питање на које се може одговорити са тачно или нетачно.

У групи *Управљање* налазе се два блока намијењена гранању:

Блок који омогућава да се изврши одређена наредба ако је испуњен услов:



Блок који омогућава да се изврши одређена наредба ако је услов испуњен, а нека друга наредба се извршава ако услов није испуњен:

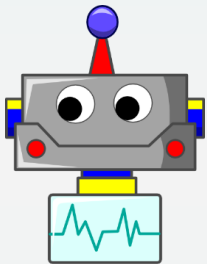


Један од начина да утврдимо да ли је услов испуњен јесте да, из категорије *Оператори*, одаберемо неки од **оператора**.

Постоје три врсте оператора:

- оператори поређења
- логички оператори и
- аритметички оператори.

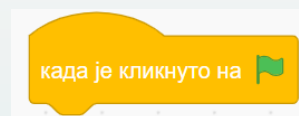
Оператори поређења



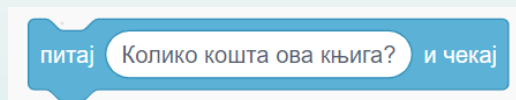
Када можете користити операторе поређења видјећете на примјеру:

Ана има 12 КМ и пошла је да купи књигу. Питаће продавца колико кошта књига. Ако је цијена књиге мања од 12 КМ, рећи ће продавцу да купује књигу.

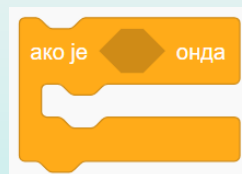
Програм почињемо блоком из групе *Догађаји*:




Из груше *Осјећаји* бирамо блок



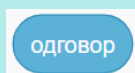
Из групе *Управљање* додајемо блок гранања



У шестоугао блока додајемо *Оператор*

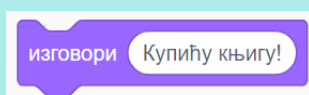
поређења  у десном пољу уписујемо број 12, а у лијево поље

из групе *Осјећаји* додајемо *Одговор*

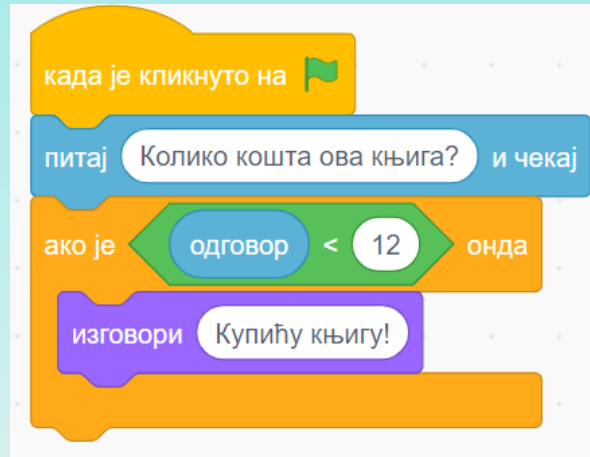


. У грану блока из групе *Изглед*

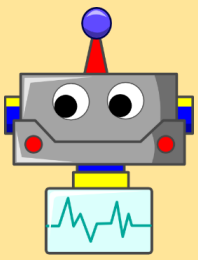
додајемо блок



Скрипта за овај програм изгледа овако:



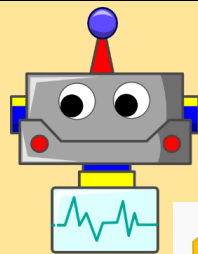
1. ЗАДАТАК



На основу претходног задатка у Скречу напишите програм:

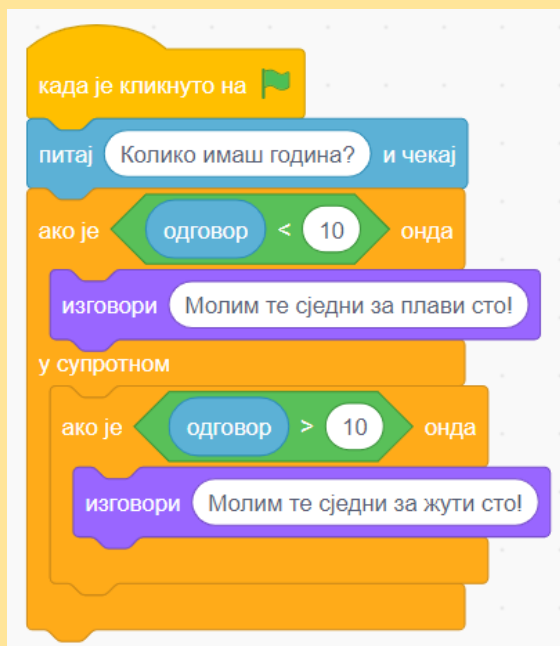
Милош има 15 КМ и жели да купи лопту. Нека пита продавца колико кошта лопта. Ако лопта буде коштала мање од 15 КМ, Милош нека замоли продавца да му упакује лопту. Ако је лопта скупља до 15КМ, Милош нека обавијести продавца да ће доћи сутра поново.

2. ЗАДАТАК



Посматрајте дату скрипту и закључите шта ће лик одговорити ако се као одговор унесе број 10.

Заокружи слово испред тачног одговора:



А) Молим те сједни за плави сто!


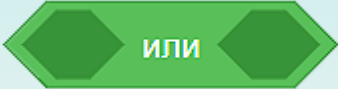

Б) Неће изговорити ништа.

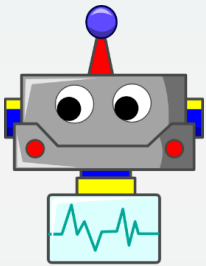
В) Молим те сједни за жути сто!

Унесите скрипту у Скреч и провјерите тачност одговора.

Логички оператори

Логички оператори као и оператори поређења, шестоугаоног облика и након извршавања, враћају вредност ТАЧНО или НЕТАЧНО. Ипак, имају сложенији посао од оператора поређења. Користећи ове операторе, можете да комбинујете два или више услова како бисте добили један резултат (тачно или нетачно).

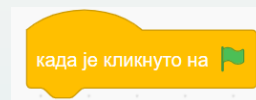
- Оператор  враћа вредност ТАЧНО ако су тачна оба услова;
- Оператор  враћа вредност ТАЧНО ако је тачан бар један од услова;
- Оператор  враћа вредност ТАЧНО ако није испуњен услов (вредност услова је нетачно).



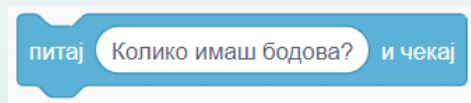
Када можете користити операторе поређења видјећете на примјеру:

Лик поставља питање корисницима колико су бодова освојили на такмичењу. На основу одговора такмичари добијају информацију да ли пролазе у други круг. У други круг такмичења пролазе они који имају 50 или више бодова.

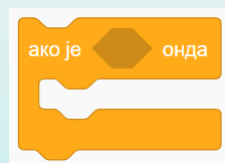
Програм почињемо блоком из групе *Догађаји*:



Из групе *Осјећаји* бирамо блок



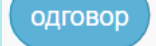
Из групе *Управљање* додајемо блок гранања



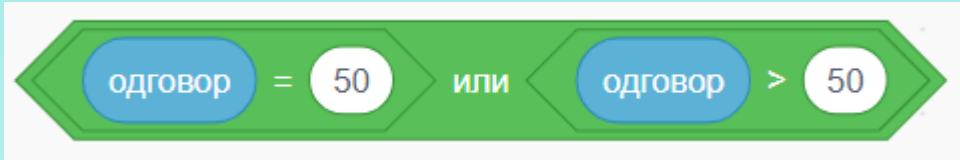
У шестоугао блока додајемо логички

оператор  из групе *Оператори* узимамо и два оператора

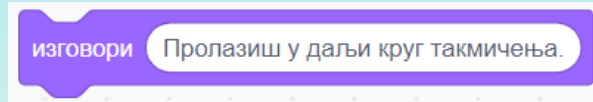
поређења 

У операторе поређења додајемо  из групе *Осјећаји*.

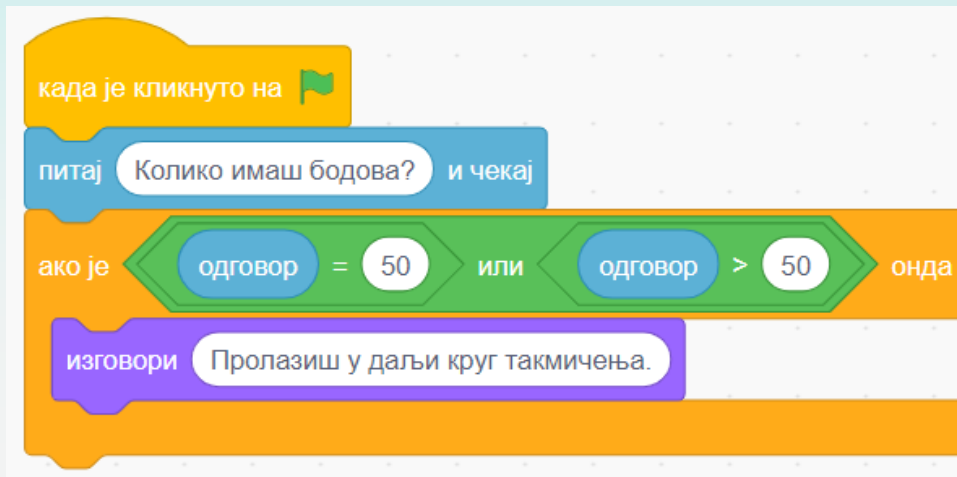
У логичке операторе уграђујемо операторе поређења да то изгледа као на слици:



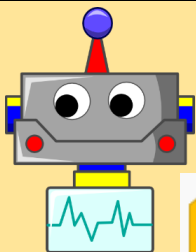
Логички оператор се потом уграђује у шестоугао блока гранања, а у грану истог блока се додаје из групе *Изглед* блок.



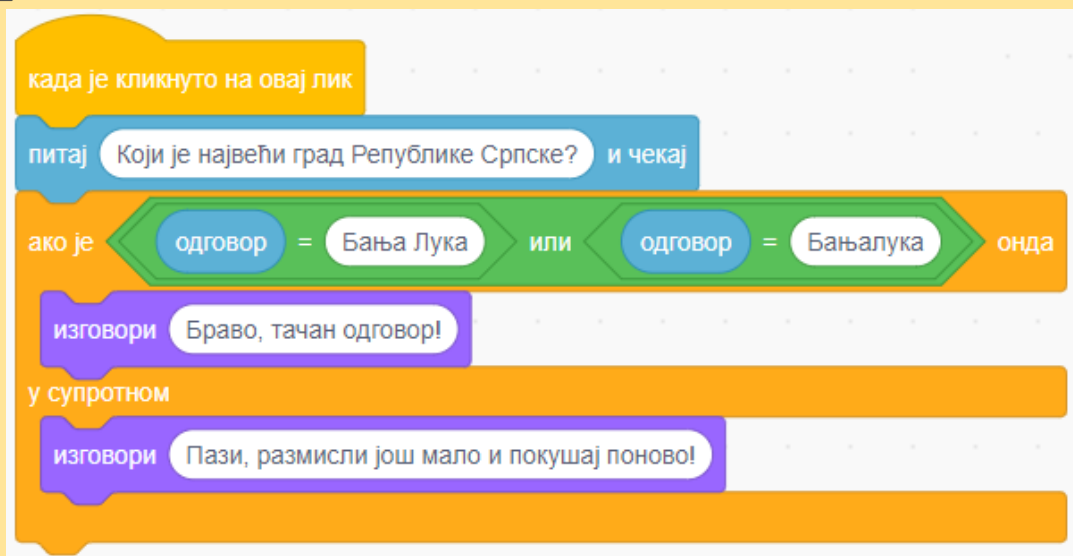
Изглед скрипте:



1. ЗАДАТАК

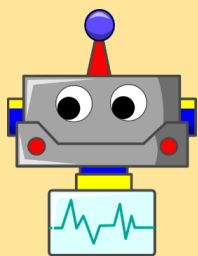


Посматрајте дату скрипту и закључите шта ће лик одговорити ако се као одговор унесе ријеч Бијељина.



Лик ће одговорити: _____

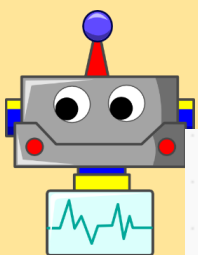
2. ЗАДАТАК



Програм од корисника тражи да унесе мјесто на које жели да Сања оде. У зависности од уписане ријечи мијења се позадина. Ријеч може бити уписана ћирилицом или латиницом. Унесите ову скрипту у Скреч и проширите програм за још једно мјесто и позадину по вашем избору!

```
када је кликнуто на
  промени позадину у Blue Sky 2
  питај Гдје желиш да Ана иде? концерт-позориште- плажа и чекај
  ако је одговор = плажа или одговор = plaža онда
    промени позадину у Beach Rio
  ако је одговор = позориште или одговор = pozorište онда
    промени позадину у Theater
  ако је одговор = концерт или одговор = koncert онда
    промени позадину у Concert
```

3. ЗАДАТАК



Објасните разлику између датих скрипти. Скипте унесите у Скреч и провјерите да ли сте добро закључили и написали!

```
када је кликнуто на
  понављај до није дугме 1 је притиснуто?
  иди 10 корака

када је кликнуто на
  понављај до дугме 1 је притиснуто?
  иди 10 корака
```

Аритметички оператори

Скреч подржава четири основне аритметичке операције: сабирање (+), одузимање (-), множење (*) и дијељење (/). Блокови који омогућавају рачунање називају се аритметички оператори. Налазе се у групи *Оператори*.

За разлику од оператора поређења, који враћају вриједност тачно или нетачно, аритметички оператори враћају БРОЈ (резултат аритметичке операције).

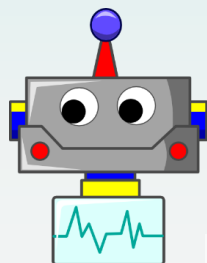


сабирање

одузимање

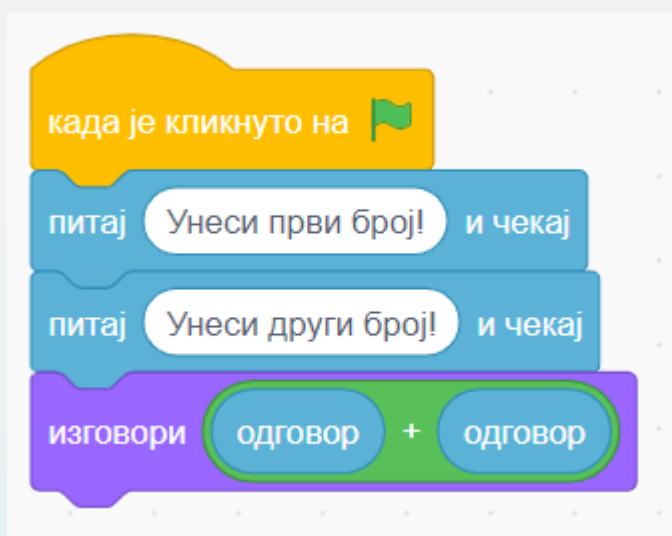
множење

дијељење



Корисник редом уноси бројеве 10 и 20. Када се програм приказан на слици изврши, лик ће изговорити (заокружи тачан одговор):

Унеси скрипту у Скреч и провјери тачност!



А) 20

Б) 30

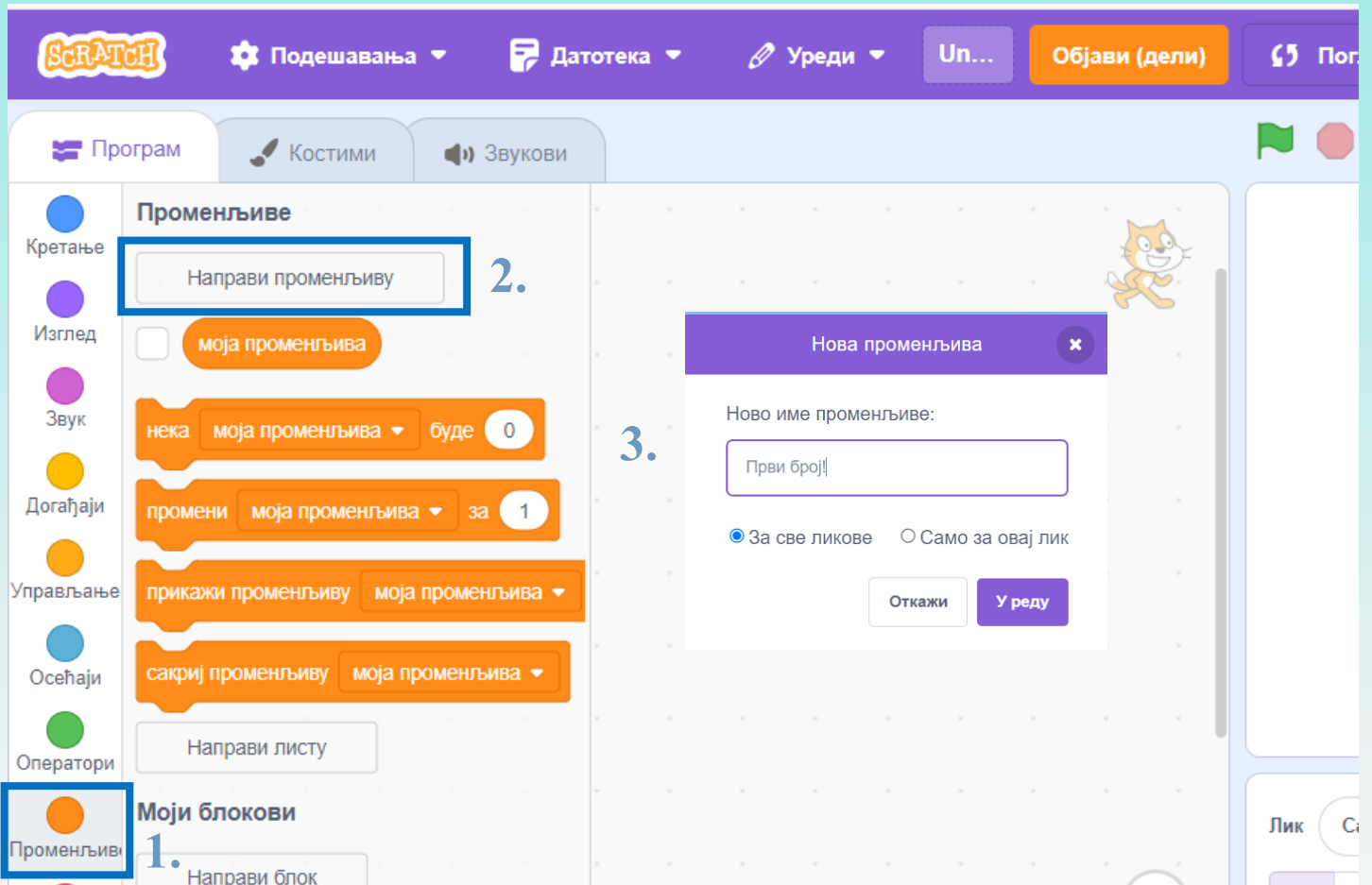
В) 40

Шта се догодило? Програм памти само посљедњи одговор корисника, а то је број 20.

Лик ће изговорити 40 (20+20).

Да би програм приказао тачан збир потребно је више од једне **промјенљиве**.

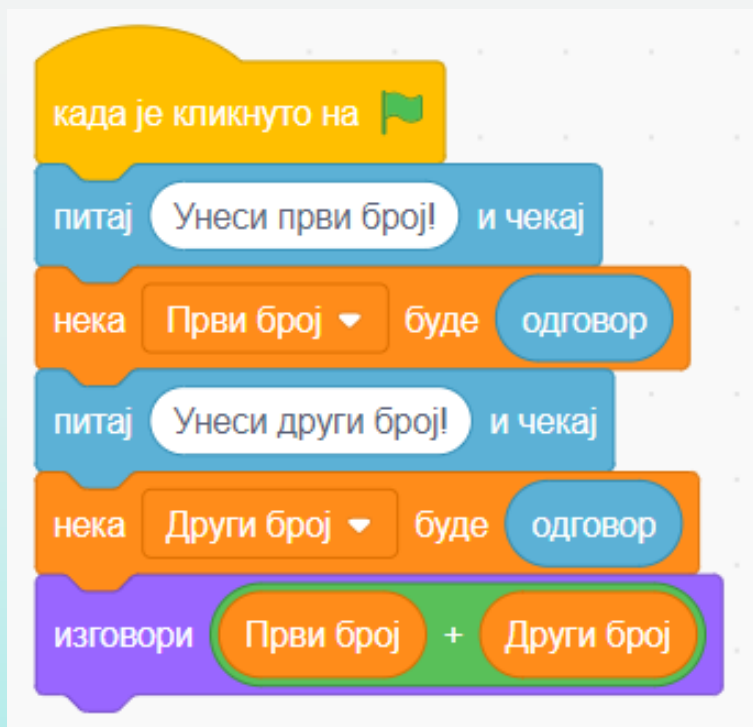
Промјенљиве креирамо у оквиру категорије *Промјенљиве*, кликом на дугме **Направи промјенљиву**. Отвориће се прозор у коме треба да упишемо име промјенљиве, а затим означимо да ли ће она бити доступна свим ликовима или само лику који је активан у тренутку када промјенљиву креирамо. Кликом на дугме **У реду** креирамо промјенљиву.



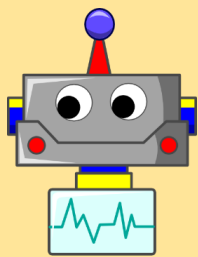
Направићемо онолико променљивих колико имамо сабирака, у овом случају - двије.

Овако изгледа скрипта ако желимо да програм сабира два унесена броја.

Унесите скрипту у Скреч и провјерите да ли исправно ради.

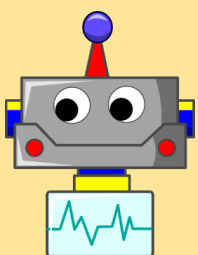


1. ЗАДАТАК



Посматрај претходну скрипту и креирај програм који ће израчунати производ два броја која корисник унесе!

2. ЗАДАТАК



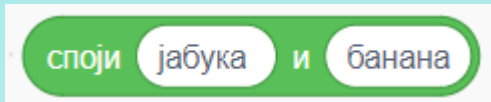
Од корисника се тражи да унесе два броја, други да буде мањи од првог, а програм ће израчунати производ збира и разлике тих бројева.

Написани програм садржи грешку, уочите је и исправите!

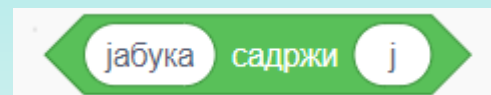
Скрипту унесите у Скреч и провјерите да ли исправно ради.

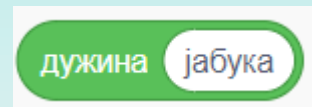


У категорији **Оператори** налазе се и блокови помоћу којих можете да:

 спајате **стрингове** (ниске, објекте исте врсте нанизане на нит),

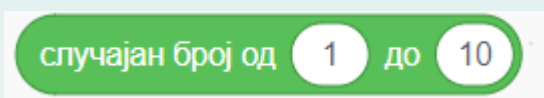
 издвајате знакове из стринга,

 провјеравате да ли стринг садржи одређено слово,

 добијете податак о дужини стринга.

Ту су још три корисна блока.

Први вам омогућава да програм насумично бира број из опсега који му задамо:



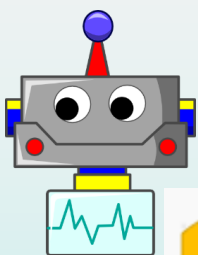
Други вам враћа вриједност остатка при дијелењу:



Трећи заокружује децимални на цио број (за запис децималног броја Скреч користи децималну тачку, а не децималну запету).



Посматрајте дату скрипту, закључите и одговорите шта ће изговорити програм ако напишете/унесете ријеч **АЛГОРИТАМ!**



```
када је кликнуто на
питај Напиши једну ријеч! и чекај
изговори споји споји одговор и има и споји дужина одговор и слова
```

Изговориће: _____

Скрипту унеси у Скреч и провјери одговор.

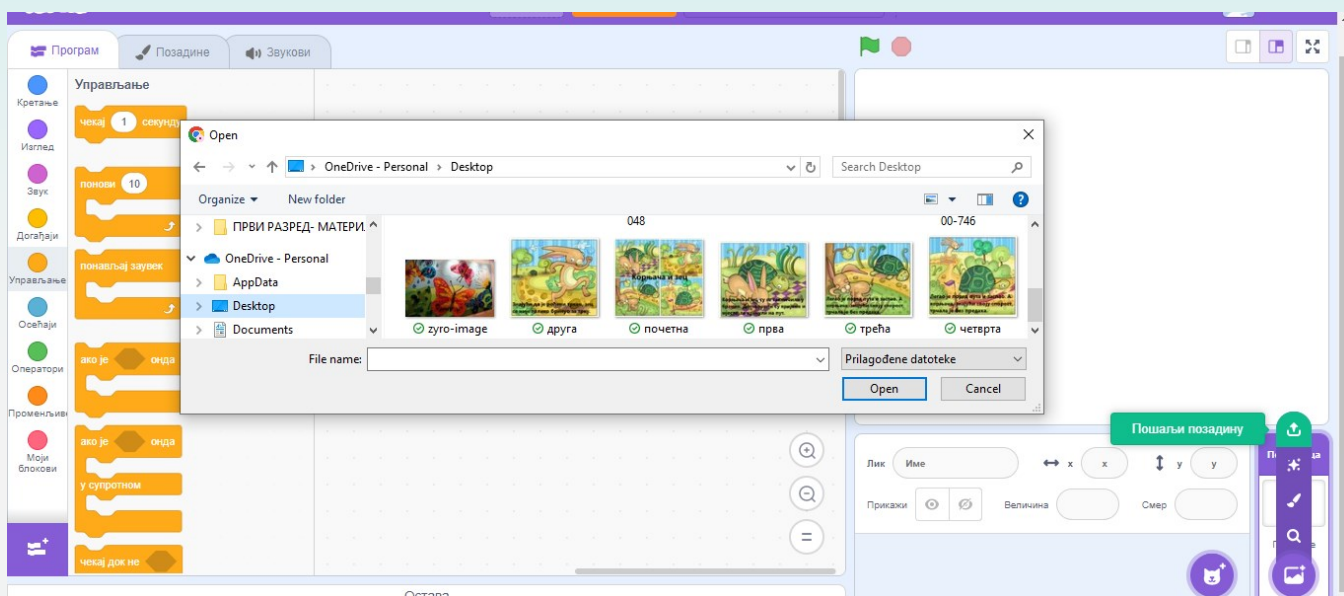
СТВАРАЊЕ ПРИЧЕ, ИГРИЦЕ ИЛИ КВИЗА

СТВАРАЊЕ ПРИЧЕ

Стварањем или гледањем приче у Скречу упознајемо се са различитим ликовима и догађајима. Ликове и сцене можемо стварати сами или их увозити из рачунара. У Скречу је могуће стварати различите интерактивне приче, а овдје је понуђен један од примјера, односно представљена је прича *Корчања и зец*.

Прича је направљена промјеном различитих позадина и текста. Позадине, фотографије се смјењују на сваких пет секунди. На фотографије је, прије додавања у Скреч, унесен текст помоћу Бојанке (Paint).

Једну по једну, додајте припремљене фотографије из рачунара.



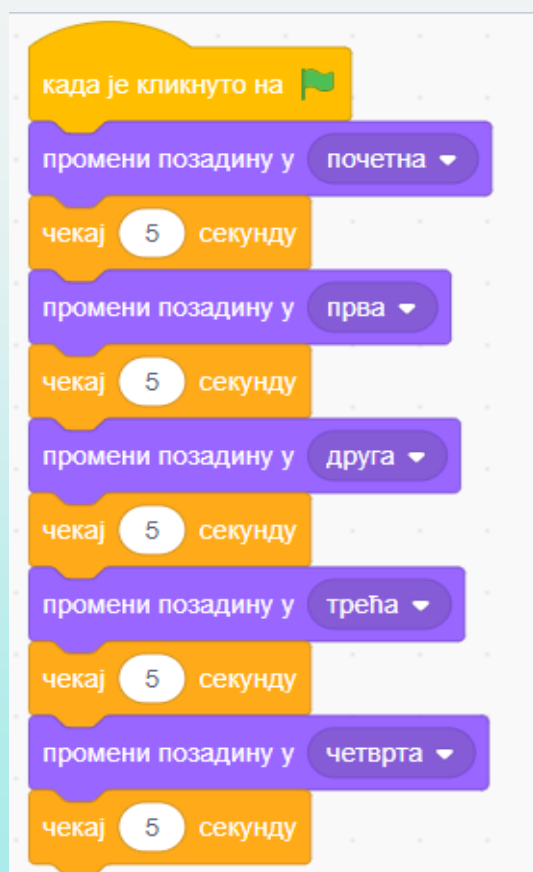
Из групе *Догађаји* додајете блок за покретање програма.

Позадине се мијењају из групе *Изглед*, блоком *Промијени позадину у ...* избором назива позадине фотографије.

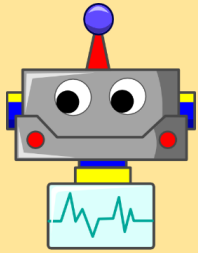
Прелаз између позадина подешава се помоћу блока *Чекај* из групе *Управљање*, подешаваате жељено вријеме (овдје је 5 секунди).

Програм можете погледати скенирањем кју-ар кода:

<https://scratch.mit.edu/projects/1000493088>



1. ЗАДАТАК



На основу датог примјера, створите причу по избору.

Сами одлучите да ли ћете позадину нацртати или ћете из рачунара увозити већ припремљене фотографије.

Створене приче презентујте друговима из одјељења.

СТВАРАЊЕ ИГРИЦЕ

Помоћу Скреча могу се стварати различите врсте игрица. Овдје ће бити објашњено како се ствара игрица лавиринт.

За игру су потребни: лавиринт и лик (шарена лопта). У игрици се лопта помјера помоћу типки на тастатури (горе - доље - лијево - десно), како би лопта прешла путању од старта до циља, кроз лавиринт, између црта.

Прво додајемо два лика: лавиринт (већ припремљен увозимо из рачунара) и лопту. Лопти подешавамо величину, да може стати између црта лавиринта, без додиривања. Лик лопте доводимо на почетни положај и забиљежимо координате (како бисмо задали да се покретањем игре лопта увијек враћа у почетни положај).

Додајемо из групе *Кретање* наредбу *Иди до x -97 у -167*.

Из групе управљање користимо блокове за понављање *Понављај* и *Ако је...онда*

У блок *Ако је...онда* уграђујемо из групе *Осјећаји* блокове *Дугме стрелица горе је додирнута* онда нека се промијени у за 2 (када је притиснута типка *стрелица горе*, лик се помјери горе за задату вриједност. Ако лик додирне црту лавиринта (црну боју у овом случају) лик се враћа на једно мјесто уназад.






Корисник ће притискањем типки, стрелица на тастатури, контролисати кретање лика водећи га до циља.

Како изгледа програм за игрицу лавиринт можете погледати скенирањем кју-ар кода:

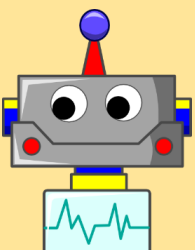
<https://scratch.mit.edu/projects/1000512347>



Изглед скрипте за описану игрицу - лавиринт.

```
када је кликнуто на   
иди до x: -97 у: -167  
понављај заувек  
  ако је дугме стрелица горе је притиснуто? онда  
    промени у за 2  
    ако је додирује ли боју  ? онда  
      промени у за -2  
  ако је дугме стрелица доле је притиснуто? онда  
    промени у за -2  
    ако је додирује ли боју  ? онда  
      промени у за 2  
  ако је дугме стрелица десно је притиснуто? онда  
    промени x за 2  
    ако је додирује ли боју  ? онда  
      промени x за -2  
  ако је дугме стрелица лево је притиснуто? онда  
    промени x за -2  
    ако је додирује ли боју  ? онда  
      промени x за 2
```

1. ЗАДАТАК



На основу датог примјера, створите сличну игрицу.

МАТЕМАТИЧКИ КВИЗ

Скреч можемо користити и за математичке игрице, провјере или квизове. У наставку ће бити објашњен један математички квиз у коме се од корисника очекује да сабере два броја.

Квиз има десет задатака. Лик сам, насумичним избором од један до хиљаду, бира први и други сабирак. За сваки тачно ријешен задатак корисник добија бод. На крају квиза лик ће изговорити колико укупно бодова има корисник.

Изабрати лика и позадину.

За покретање програма додат је блок са заставицом, из групе *Догађаји*.

Потребно је направити три промјенљиве *Бодови*, *Први број*, *Други број*.

На почетку подесити координату, почетно мјесто на коме ће лик стајати сваки пут када се покрене пројекат. Поставити из групе *Промјенљиве* блок *Нека Бодови буду 0*, како би покретањем пројекта број бодова претходног корисника био поништен.

Из групе *Управљање* додат је блок за понављање 10 пута. У блок понављања уграђују се блокови:

Из групе *Промјенљиве* блок *Нека Први број буде Случајан број од 1 до 1000* (Блок додат из групе *Оператори*) и из групе *Промјенљиве* блок *Нека Први број буде Случајан број од 1 до 1000* (Блок додат из групе *Оператори*).

Када програм случајним избором понуди два сабирка, лик ће питати: „Који је збир ова два броја?“

Ово се подешава додавањем блока из групе *Осјећаји*.

Из групе *Управљање* додат је блок гранања:

Ако је одговор, односно збир датих бројева, тачан - тада ће лик изговорити *Браво* у трајању од 2 секунде. У супротном, ако корисник не израчуна тачно, лик ће изговорити *Жао ми је, погрешан број!*

Послије десет понављања, десет задатака, лик ће изговорити колико укупно бодова има корисник.

То је постигнуто тако што у блок из групе *Изглед* уграђујемо блок спајања из групе *Оператори*.

Описани програм можете погледати читавањем кју-ар кода:

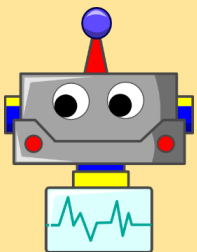
<https://scratch.mit.edu/projects/992261228>



Изглед скрипте:

```
када је кликнуто на   
иди до x: -167 у: -59  
нека Бодови буде 0  
понови 10  
  нека Први број буде случајан број од 1 до 1000  
  нека Други број буде случајан број од 1 до 1000  
  питај Који је збир ова два броја? и чекај  
  ако је одговор = Први број + Други број онда  
    изговори Браво! током 2 секунде  
    промени Бодови за 1  
  у супротном  
    изговори Жао ми је, погрешан одговор! током 2 секунде  
изговори споји Укупно имаш бодова и Бодови током 2 секунде
```

1. ЗАДАТАК



На основу датог примјера, створите квиз у коме ће корисник одговарати на осам питања и рачунати производ једноцифреног и троцифреног броја.