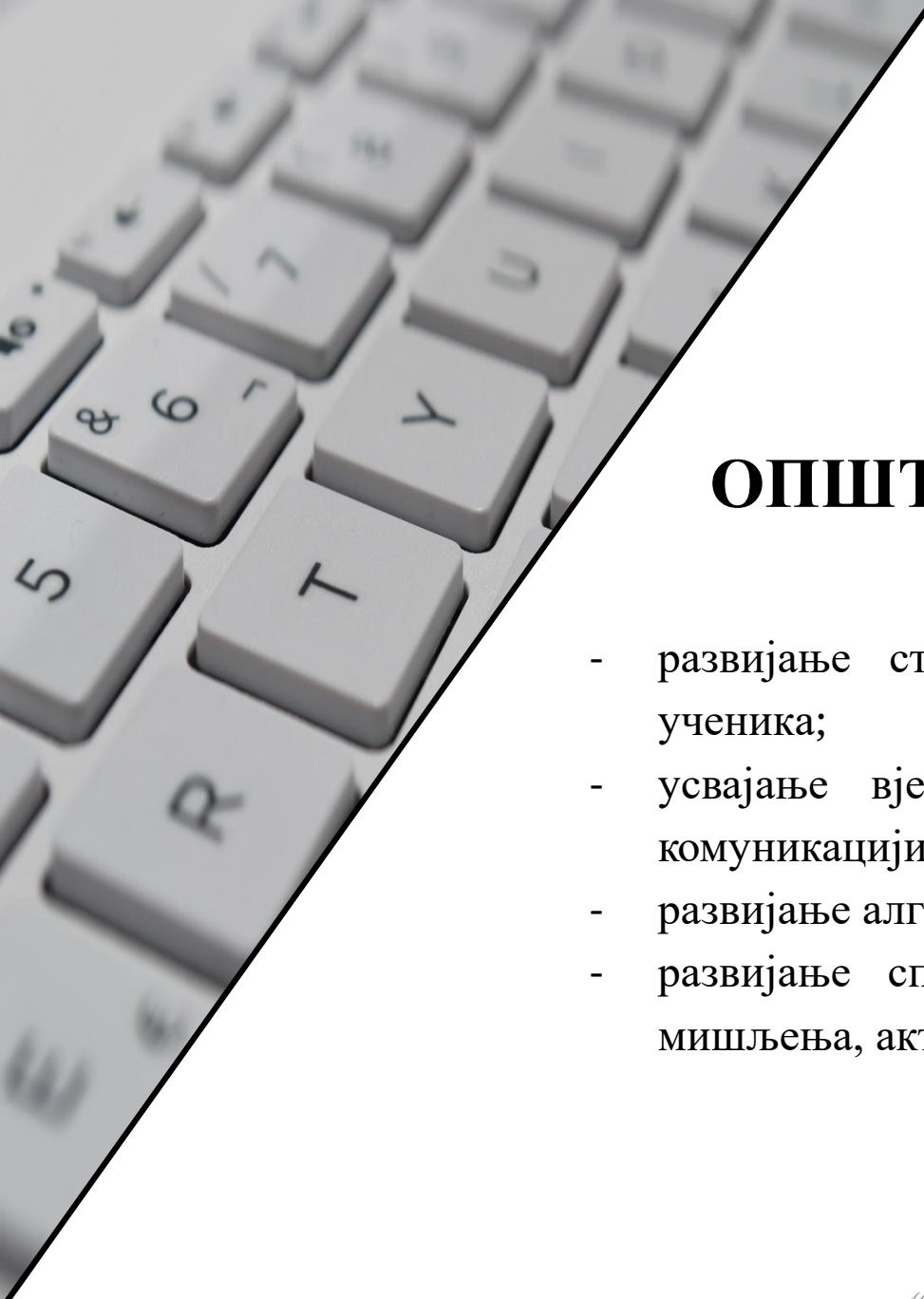




Дигитални свијет 4





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 НШП ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ 4

Редни број	Наставна тема	Оквирни број часова
1.	Дигитално друштво	15
2.	Безбједно коришћење дигиталних уређаја	8
3.	Алгоритамски начин размишљања	13
УКУПНО		36



Дигитално друштво – 15 часова

Посебни циљеви:

- 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.

САДРЖАЈИ:

Програм за уређивање текста

Унос и уређивање текста

Чување, именовање, поновно отварање и уређивање текстуалног документа

Додавање текста на слику

Правилан одабир кључних ријечи и тражење информација



Дигитално друштво

ИСХОДИ

- препознаје иконицу за унос и уређивање текста (Word);
- приступа програму за унос и уређивање текста;
- користи тастатуру (курсор, велика и мала слова, тастер CapsLk, Shift, размакница, ентер, тастер за брисање, бројеви, математички знаци, заграде);
- 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);
- 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);
- самостално креира краћи текст;
- креирани документ именује, сачува и поново отвори ради уређивања;
- уноси текст на дигиталну слику израђену у бојанци (Paint);
- самостално или уз помоћ преузме, уреди и пошаље креирани документ на одобреној платформи;
- препознаје иконице прегледача и претраживача;
- препознаје и уз помоћ наставника издвоји кључне ријечи за претрагу одређеног садржаја за учење на интернету.



Безбједно коришћење дигиталних уређаја – 8 часова

Посебни циљеви:

- 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.

САДРЖАЈИ:

Примјерена комуникација као основ дигиталног угледа

Примјереност дигиталних садржаја узрасту ученика и Пеги ознаке

Дигитално насиље

Организација времена при коришћењу дигиталних уређаја



Безбједно коришћење дигиталних уређаја

ИСХОДИ

- наведе елементе дигиталних трагова;
- објасни појам дигиталног угледа (без дефинисања);
- примијени елементе примјерене комуникације са другом или наставником;
- користи правописна правила и језичке норме у дигиталној комуникацији;
- анализира на основу чега се формира позитивна или негативна слика о некоме;
- препознаје Пеги ознаку;
- проналази и користи дигиталне садржаје примјерене свом узрасту;
- анализира садржаје који су примјерени његовом узрасту;
- препозна елементе дигиталног насиља;
- анализира посљедице дигиталног насиља;
- размотри начине реаговања у случајевима дигиталног насиља;
- изради лични план коришћења дигиталних уређаја за учење и забаву.



Алгоритамски начин размишљања – 13 часова

Посебни циљеви:

- 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:

Алгоритми са корацима који се понављају

Алгоритми у визуелном програмском језику са корацима који се понављају

Алгоритми са корацима који се гранају

Алгоритми у визуелном програмском језику са једноставним корацима који се гранају



Алгоритамски начин размишљања

ИСХОДИ

- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се понављају;
- осмисли алгоритам са корацима који се понављају;
- уочи и исправи грешку у алгоритму који садржи понављање;
- изради програм у визуелном програмском језику са корацима који се понављају;
- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се гранају;
- осмисли алгоритам са корацима који се гранају;
- уочи и исправи грешку у алгоритму који садржи гранање;
- изради програм у визуелном програмском језику са једноставним корацима који се гранају.



Приоритет изучавања садржаја наставног предмета Дигитални свијет у четвртном 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,
- ✓ развој свјесног планирања и придржавања планираних активности.



Дидактичко-методичке
препоруче за примјену
НПП Дигитални свијет 4



НПП Дигитални
свијет 4



Модели задатака





Хвала на њажњи...

Тимови за сарадњу и подршку:



+387 51 430 110



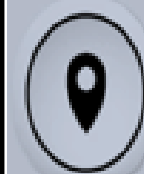
milica.titelski@rpz-rs.org



milica.titelski@skolers.org



s.lendic@skolers.org
stevic.snezana@skolers.org
tijana.jerinic@skolers.org
d.brkic@skolers.org



Републички педагошки
 завод Бања Лука
 Милоша Обилића, 39,
 Бања Лука