

НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ		
ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ		
РАЗРЕД	СЕДМИЧНИ БРОЈ ЧАСОВА	ГОДИШЊИ БРОЈ ЧАСОВА
ПЕТИ	1	36
ОПШТИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Стицање основних дигиталних компетенција код ученика. ✓ Развијање свијести о безбједној употреби дигиталних уређаја. ✓ Развијање алгоритамског начина размишљања. 		
ПОСЕБНИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА		
<ul style="list-style-type: none"> - Осамостаљивање ученика у коришћењу дигиталних уређаја у свакодневном животу. - Проширивање знања о коришћењу програма за уређивање текста. - Усвајање основних знања о програму за израду презентација. - Осамостаљивање ученика у коришћењу интернет претраживача. - Упознавање ученика са изработом и реализацијом пројектних активности. - Активно учешће у наставном пројекту у коме се промовише безбједно и одговорно понашање приликом коришћења интернета. - Проширивање и примјена стечених знања о безбједном коришћењу дигиталних уређаја, интернета и примјерене комуникације у дигиталном свијету. - Оспособљавање ученика за одговоран однос према здрављу, рјешавању проблема, тимском раду и одговорном односу према околини. - Упознавање ученика са основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру. - Упознавање ученика са креативним представљањем наставних садржаја у визуелном програмском језику. 		
САДРЖАЈИ ПРОГРАМА		
Ред. бр.	Теме	Оквирни број часова
1.	Дигитално друштво	18
2.	Безбједно коришћење дигиталних уређаја	9
3.	Алгоритамски начин размишљања	9
ИСХОДИ УЧЕЊА И ПРЕПОРУЧЕНИ САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ		
Наставна тема 1: Дигитално друштво (18 часова)		
Посебни циљеви: <ul style="list-style-type: none"> - осамостаљивање ученика у коришћењу дигиталних уређаја у свакодневном животу. - проширивање знања о коришћењу програма за уређивање текста; - усвајање основних знања о програму за израду презентација; - осамостаљивање ученика у коришћењу интернет претраживача; 		
ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ		САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ
Ученик: - на правилан начн укључује и искључује рачунар;		<ul style="list-style-type: none"> • Укључивање и искључивање рачунара

- разликује основне елементе рачунара (тастатура, миш, монитор, кућиште);

- користи тастатуру (курсор, велика и мала слова, тастер CapsLk, Shift, знакови интерпункције, размакница, ентер, тастер за брисање, бројеви, математички знаци, заграде);

- 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 користећи правописна правила и језичке норме у дигиталној комуникацији (знакови интерпункције, велико слово);

- пронађе и уметне одговарајућу слику у текстуални документ;

- манипулише сликом унутар текста (поравнање, величина);

- креирани документ именује, сачува и поново отвори ради уређивања;

- 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;

- приступа и прегледа различите вебсајтове помоћу једног од прегледника (уз помоћ обиљеживача - bookmarks);

- самостално уноси задане кључне ријечи за претрагу одређеног садржаја за учење на интернету;

- преузима задати садржај са интернет претраживача (слике) и проналази га у фолдеру на рачунару;

-самостално или уз помоћ преузме, уреди и пошаље креирани документ на одобреној платформи;

- Уређивање текста

- Додавање и уређивање слике у текстуалном документу

- Чување и проналазак сачуваног документа

- Програм за израду презентација

- Употреба интернет претраживача

- Преузимање и дијељење садржаја помоћу интернет претраживача и одобрене платформе

Наставна тема 2: Безбједно коришћење дигиталних уређаја (9 часова)

Посебни циљеви:

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

ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ

САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ

Ученик:

- препознаје 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);
- наводи основне кораке/фазе пројекта;
- сарађује са члановим групе у већини фаза пројектног задатка;
- примјењује запамћену лозинку за улазак на одобрену платформу;
- именује врсте дигиталних трагова, начине заштите и опасности од злоупотребе истих
- анализира садржаје који су примјерени његовом узрасту;
- критички се односи према информацијама до којих долази;
- организација времена при коришћењу дигиталних уређаја;
- проналази и користи дигиталне садржаје наводећи изворе;

- Модел израде пројектних активности
- Упознавање плана и реализација пројектних активности
- Безбједност информација при кориштењу интернета (лозинка, дигитални трагови)
- Кориштење интернета за разоноду

Наставна тема 3: Алгоритамски начин размишљања (9 часова)

Посебни циљеви:

- упознавање ученика са основним елементима одабраног визуелног програмског језика и програмирања кроз игру;
- упознавање ученика са креативним представљањем наставних садржаја у визуелном програмском језику;

ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ

САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ

Ученик:

- препознаје изглед, алате и наредбе у одабраном визуелном програмском језику;
- уз помоћ наставника изради програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем одабраног дигиталног лика;

- Од сликовног алгоритма до програма у визуелном програмском језику
- Програмирање понашања одабраног дигиталног лика у визуелном програмском језику

КОРЕЛАЦИЈА СА ДРУГИМ НАСТАВНИМ ПРЕДМЕТИМА

Наставни програм за предмет Моја околина у четвртог разреду у корелацији је са одређеним темама (исходима и садржајима) наставних предмета: Математика, Српски језик, Природа и друштво, Ликовна култура, Музичка култура и Вјеронаука.

НАПОМЕНЕ ЗА РЕАЛИЗАЦИЈУ ПРОГРАМА

Наставни програм предмета Дигитални свијет нуди максималну флексибилност и даје наставнику слободу да адекватним одабиром и прилагођавањем елемената програма (исходи, садржаји/појмови, број часова) образовним, васпитним и културним потребама ученика осигура овладавање елементарним руковањем дигиталним уређајима.

Циљеви и исходи учења су дефинисани у складу са карактеристикама и специфичностима ученика са лакшим оштећењем интелектуалног функционисања, те обзиром да су разлике на том узрасту мале, програм се не разлигује значајно од редовног. Фонд часова за одређене теме дат је оквирно, и могуће га је мијењати у складу са потребама ученика. Одвојити довољан број часова за понављање и увјежбавање.

Потребно је што више у раду користити методе демонстације и илустрације, а кад је год могуће практиковати амбијентално учење. Користити различите дидактичке материјале, апликације и мултимедијална наставна средства. Наставно градиво повезати са очигледним примјерима из свакодневног живота.

У сврху оцјењивања користити различите технике: усмена провјера знања, практичан рад, демонстрација наученог и др. Рад, напредовање и постигнућа ученика потребно је пратити у континуитету. Пожељно је родитеље упознати са техникама и критеријумима оцјењивања.