

НАСТАВНИ ПРОГРАМ ЗА НАСТАВНИ ПРЕДМЕТ

ДИГИТАЛНИ СВИЈЕТ

РАЗРЕД	СЕДМИЧНИ БРОЈ ЧАСОВА	ГОДИШЊИ БРОЈ ЧАСОВА
ТРЕЋИ	1	36

ОПШТИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА

- стицање основних дигиталних компетенција код ученика
- развијање свијести о безбједној употреби дигиталних уређаја
- развијање алгоритамског начина размишљања

ПОСЕБНИ ЦИЉЕВИ ПРОГРАМА

- усвајање знања о школској платформи и онлајн учењу
- усвајање нових појмова на говорном и знаковном језику
- оспособљавање ученика за исцртавање, креирање, уређивање и чување дигиталне слике
- оспособљавање за правилну и безбједну дигиталну комуникацију
- развијање свијести о потреби заштите животне средине
- оспособљавање за организацију времена за учење уз помоћ дигиталних уређаја
- оспособљавање за рјешавање логичких задатака, њихову анализу и исправљање грешака
- развијање прецизности и концентрације у раду
- упознавање са основним елементима одабраног визуелног програмског језика

САДРЖАЈИ ПРОГРАМА

Ред.бр.	Теме	Оквирни број часова
1.	Дигитално друштво	14
2.	Безбједно кориштење дигиталних уређаја	10
3.	Алгоритамски начин размишљања	12
УКУПНО		36

ИСХОДИ УЧЕЊА И ПРЕПОРУЧЕНИ САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ

Наставна тема 1: Дигитално друштво (14 часова)

Посебни циљеви:

- усвајање нових појмова на говорном и знаковном језику
- усвајање знања о школској платформи и онлајн учењу
- усвајање појмова дигитална и анимирана слика
- оспособљавање ученика за исцртавање, креирање, уређивање и чување дигиталне слике
- развијање свијести ученика о култури комуникације у дигиталном друштву
- развијање сарадничких односа и кооперативности у учењу и раду

ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ

САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ

<p>Ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разликује учење из штампаног уџбеника од учења уз помоћ дигиталних уређаја - проналази платформу за учење (самостално или уз помоћ наставника) - користи дигитални садржај за учење (самостално или уз помоћ наставника) - препознаје дигиталну слику - црта различите облике (самостално или уз помоћ) користећи одговарајући програм - од нацртаних облика израђује и уређује дигиталну слику (боји, бира и премјешта 	<p>Учење уз помоћ дигиталних уређаја (платформе за учење и дигитални садржаји)</p> <p>Дигитална слика (цртање различитих облика, креирање и чување дигиталне слике)</p> <p>Покретна слика (елементи и стварање)</p> <p>Повезивање дигиталних уређаја са и без интернета</p>
---	---

<p>дијелове слике, мијења величину, брише, копира, обрће и лијепи дијелове слике)</p> <ul style="list-style-type: none"> - препознаје симбол за чување и чува израђену дигиталну слику - објашњава појам покретне слике - познаје процес настанка покретне слике (у штампаном облику) - израђује покретну слику уз помоћ једноставних цртежа (у штампаном облику) - препознаје покретну слику у дигиталном облику - препознаје неке од начина повезивања дигиталних уређаја (блутут, вај-фај...) - наводи предности повезивања дигиталних уређаја - користи предности повезивања дигиталних уређаја за комуникацију и учење - знаковним језиком показује нове ријечи које учи из ове области 	
---	--

Наставна тема 2: Безбједно кориштење дигиталних уређаја (10 часова)

<p>Посебни циљеви:</p> <ul style="list-style-type: none"> - оспособљавање за правилну и безбједну дигиталну комуникацију - развијање свијести о потреби заштите животне средине - оспособљавање за организацију времена за учење уз помоћ дигиталних уређаја - усвајање нових појмова на говорном и знаковном језику

ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ	САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ
-------------------------	-------------------------

<p>Ученик:</p> <ul style="list-style-type: none"> - препознаје различите облике дигиталне комуникације - објашњава предности и ризике дигиталне комуникације - користи дигитални уређај за комуникацију при учењу на одабараној платформи - самостално или уз помоћ користи дигитални садржај за рад на одабраној платформи - самостално или уз помоћ преузима дигитални садржај за рад, шаље урађени задатак на одабраној платформи - објашњава важност чувања личних података на дигиталном уређају - примјењује лозинку за улазак на одобрену платформу - објашњава важност чувања лозинке - именује особе којима се може обратити за помоћ у случају нарушене безбједности личних података - препознаје непожељни начин комуникације - разликује примјере пристојне и непристојне комуникације у усменом и писаном облику - примјењује правила пристојног понашања на интернету 	<p>Облици дигиталне комуникације, предности и ризици</p> <p>Комуникација уз помоћ дигиталних уређаја при учењу</p> <p>Безбједност информација сачуваних на дигиталном уређају</p> <p>Понашање на интернету – интернет бонтон.</p> <p>Организација времена и услова за рад при учењу уз помоћ дигиталних садржаја</p> <p>Електронски отпад и заштита животне средине</p>
---	---

- наводи начине реаговања у случају непримјерене комуникације или непожељних садржаја;
- израђује дневни план активности који укључује и учење уз помоћ дигиталних садржаја
- организује радни простор за учење у којем користи дигиталне уређаје
- препознаје штетност и опасност од неправилног одлагања електронског отпада
- објашњава значај рециклирања дигиталног отпада у сврху заштите животне средине
- знаковним језиком показује нове ријечи које учи из ове области

Наставна тема 3: Алгоритамски начин размишљања (12 часова)

Посебни циљеви:

- оспособљавање ученика за рјешавање задатака по принципу корак по корак и уочавање корака који се понављају
- оспособљавање за рјешавање логичких задатака, њихову анализу и исправљање грешака
- развијање прецизности и концентрације у раду
- упознавање са основним елементима одабраног визуелног програмског језика
- развијање сарадничких односа и кооперативности у учењу и раду
- усвајање нових појмова на говорном и знаковном језику

ОЧЕКИВАНИ ИСХОДИ

Ученик:

- препознаје кораке у једноставном алгоритму
- препознаје грешку и предлаже измјену
- самостално израђује свој алгоритма
- именује ситуације у свакодневном животу гдје препознаје алгоритам са корацима који се понављају
- осмишљава једноставан алгоритам са корацима који се наизмјенично понављају
- препознаје изглед, алате и наредбе у одабраном визуелном програмском језику
- креира једноставан рачунарски програм у визуелном програмском језику
- уочава и исправља грешку у једноставном програму
- израђује програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем одабраног дигиталног лика
- анализира једноставан програм у визуелном програмском језику и објашњава шта и на који начин тај програм ради.
- знаковним језиком показује нове ријечи које учи из ове области

САДРЖАЈИ/ПОЈМОВИ

Алгоритам
 Алгоритми са корацима који се понављају
 Од сликовног алгоритма до програма у визуелном програмском језику
 Креирање једноставних програма у визуелном програмском језику
 Програмирање понашања одабраног дигиталног лика у визуелном програмском језику

КОРЕЛАЦИЈА СА ДРУГИМ НАСТАВНИМ ПРЕДМЕТИМА

Наставни предмет Дигитални свијет потребно је проводити у корелацији са наставним предметима Српски језик, Математика, Моја околина 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 предзнања 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.

Цјелокупна настава овог наставног предмета треба да се истовремено ослања на кориштење преосталих слишних способности, вербалног говора и знаковног језика.

Провјере знања и постигнућа ученика требају се вршити континуирано.

Потребно је користити све облике провјеравања знања.

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