

ДИГИТАЛНИ СВЕТ

Разред: **ДРУГИ**

Годишњи фонд: 36

Недељни фонд: 1

Циљ наставе и учења предмета Дигитални свет јесте развијање дигиталне компетенције ученика неопходне за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење, комуникацију, сарадњу и развијање основа алгоритамског начина размишљања.

р.бр.	НАСТАВНА ТЕМА/ОБЛАСТ	ФОНД ЧАСОВА		
		обрада	утврђивање	свега
1.	ДИГИТАЛНО ДРУШТВО	12	8	20
2.	БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА	4	2	6
3.	АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА	6	4	10
укупно		22	14	36

Кључне речи: онлајн учење, дигитална слика, покретна слика, умрежавање дигиталних уређаја, комуникација, лични подаци, одлагање електронског отпада, алгоритам, програмирање у визуелном програмском језику

ИСХОДИ	НАСТАВНА ТЕМА/ ОБЛАСТ	САДРЖАЈИ	МЕЂУПРЕДМЕТНО ПОВЕЗИВАЊЕ	МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА
– упореди начин на који учи у школи са онлајн учењем путем школске		Учење путем школске платформе за онлајн учење.	<u>Ликовна култура:</u> Вајање популарног лика из цртаћа	-Компетенција за учење,	разговор са ученицима на тему онлајн учења: – какав је то вид учења;

<p>платформе;</p> <p>– користи школску платформу за онлајн учење (уз помоћ наставника и/или родитеља/законског заступника);</p> <p>– самостално користи дигиталне уџбенике за учење;</p> <p>– креира, чува и поново уређује дигиталну слику (самостално и/или уз помоћ наставника) користећи одговарајућу апликацију;</p> <p>– својим речима објасни појам покретне слике;</p> <p>– креира елементе покретне слике;</p> <p>– креира једноставан графички дигитални материјал намењен познатој публици;</p> <p>– својим речима објасни због чега дигиталне уређаје повезујемо на мреже, укључујући интернет;</p> <p>– наведе могућности за</p>	<p>ДИГИТАЛНО ДРУШТВО (20)</p>	<p>Учење уз помоћ дигиталних уџбеника. Креативно графичко изражавање коришћењем дигиталног уређаја. Умрежавање дигиталних уређаја и прилике за размену материјала, комуникацију и заједнички рад који из умрежавања произилазе.</p>	<p>повезати са видео записом вајања истог лика.</p> <p>Прављење различитих постера и паноа.</p> <p><u>Верска настава:</u> Различити цртани филмови који илуструју дешавања из Библије.</p> <p><u>Свет око нас:</u> Правилно одлагање електронског отпада је битно за очување животне средине. Опасност на интернету, показати да нису сви добронамерни.</p> <p><u>Физичко васпитање:</u> Указати ученицима колико је важно ограничити коришћење дигиталних уређаја и бавити се спортом.</p>	<p>-Дигитална компетенција,</p> <p>-Естетичка компетенција,</p> <p>-Рад подацима и информацијама,</p> <p>-Сарадња.</p> <p>-Комуникација</p>	<p>– по чему се разликује, а по чему је сличан учењу у школи;</p> <p>– које су предности, а које слабе стране једног и другог облика учења.</p> <p>- Ученицима демонстрирати основне могућности школске платформе за онлајн учење.</p> <p>, наставник бира одговарајућу једноставну апликацију за цртање и упознаје ученике са радним окружењем.</p> <p>Наставник унапред припрема датотеке у којима ће ученици радити. Упућује их како да их отворе, ураде задатак и сачувају свој рад, не улазећи у детаље везане за организацију података на дигиталном уређају. Другим речима, када ученици користе дигитални уређај у оквиру извођења наставе или самосталног рада, ученицима треба објаснити, корак по корак, „где да кликну” или обезбедити да</p>
---	--------------------------------------	---	---	---	---

<p>размену материјала, комуникацију и заједнички рад (учење) које су настале захваљујући умрежавању дигиталних уређаја;</p> <p>– објасни добитке и ризике који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја;</p>					<p>одабрана апликација буде покренута пре него што ученици започну рад. У случају да ученици користе дигиталне уређаје са тастатуром и мишем, акценат треба да буде на коришћењу миша уз минимално коришћење тастатуре.</p> <p>- без инсистирања на дефиницијама, предочити ученицима да је рачунарска мрежа, као и интернет, сачињена од дигиталних уређаја који су међусобно повезани.</p> <p>- Ученицима треба показати видео запис који илуструје претходно изнето (нпр. https://bit.ly/kakoradiinternet).</p>
---	--	--	--	--	--

АКТИВНОСТИ У НАСТАВНОМ ПРОЦЕСУ

АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА
<p>организује час, презентује наставне садржаје, ангажује ученике, водећи рачуна о претходним знањима која поседују, демонстрира, користи ИКТ, подстиче ученика на активно учешће, повезује садржаје са свакодневним животом, вреднује рад ученика</p>	<p>активно учествују у реализацији часа, записују, анализирају, дискутују, закључују, примењују, учествују у тимском раду, процењују наставу, рад других ученика и сопствени рад</p>

ИСХОДИ	НАСТАВНА ТЕМА/ ОБЛАСТ	САДРЖАЈИ	МЕЂУПРЕДМЕТНО ПОВЕЗИВАЊЕ	МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА
<p>– објасни добитке и ризике који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја;</p> <p>– разликује неприхватљиво од прихватљивог понашања при комуникацији на интернету;</p> <p>– реагује на одговарајући начин ако дође у додир са непримерним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин;</p> <p>– наведе неке од начина на које корисници дигиталних уређаја остављају личне податке у дигиталном окружењу;</p> <p>– организује сопствено учење у онлајн окружењу на начин који не угрожава здравље и личну безбедност, као и сигурност дигиталног уређаја</p>	<p>БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА (6)</p>	<p>-Добици и ризици који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја.</p> <p>-Понашање на интернету – интернет бонтон.</p> <p>-Остављање личних података при коришћењу дигиталних уређаја.</p> <p>-Примерена реакција у случају контакта са непримерним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин.</p> <p>-Организација времена и услова за рад при онлајн учењу.</p> <p>-Коришћење дигиталних уређаја и заштита животне средине.</p> <p>-карактеристике сваког од поменутих видова (друштвене мреже, Вајбер групе, имејл,</p>	<p><u>Српски језик:</u> Читање текстова са интернета. Образовне игре.</p> <p><u>Математика:</u> Различити садржаји са интернета везани за бројеве, сабирање, одузимање, тестови знања.</p> <p><u>Ликовна култура:</u> Вајање популарног лика из цртаћа повезати са видео записом вајања истог лика.</p> <p>Прављење различитих постера и панона.</p> <p><u>Верска настава:</u> Различити цртани филмови који илуструју дешавања из Библије.</p> <p><u>Свет око нас:</u> Правилно одлагање електронског отпада је битно за очување животне средине.</p> <p>Опасност на интернету,</p>	<p>-Компетенција за учење,</p> <p>-Дигитална компетенција,</p> <p>-Естетичка компетенција,</p> <p>-Рад подацима и информацијама,</p> <p>-Сарадња</p> <p>-Комуникација</p> <p>- Одговоран однос према околини</p> <p>- Одговорно учешће у демократском друштву</p> <p>-Одговоран однос</p>	<p>-Подстицати ученике да наведу неке од података који спадају у личне податке и упознати ученике са чињеницом да коришћењем дигиталних уређаја остављамо личне податке на интернету, а да тога често нисмо ни свесни. Свако чињење у дигиталном окружењу оставља отисак, као када газимо по неутабаном снегу. Неки од тих отисака могу да имају утицај на наш будући живот. Такође, обновити знање о неопходности софтверске заштите дигиталног уређаја јаким лозинком. Поменути постојање двостепене заштите и појаснити како она функционише. Ученици треба да креирају статичке или покретне слике које подижу свест о могућностима које доноси комуникација на интернету, али и опасностима које вребају уколико се комуникацији не приступи на одговоран начин. Креиране слике постављају се на школско веб-место и тиме се промовише стваралаштво ученика, које постаје доступно њиховим</p>

<p>– анализира једноставан познати поступак/активност и предлаже кораке за његово спровођење;</p>		<p>видео-састанци и сл.).</p>	<p>показати да нису сви добронамерни.</p> <p><u>Физичко васпитање:</u> Указати ученицима колико је важно ограничити коришћење дигиталних уређаја и бавити се спортом.</p>	<p>према здрављу</p>	<p>породицама и рођацима. улогу емотикона у писаној комуникацији. -Разговарати са ученицима о непримереној комуникацији (говор мржње, вређање, омаловажавање), као и о ризичној комуникацији - -Ученици треба да креирају пример дневног плана рада, а наставник треба да их саветује како да одреде приоритете, како да потраже помоћ у случају да не разумеју садржаје које изучавају и тиме допринеси изградњи саморегулације у њиховом учењу.</p>
---	--	-------------------------------	---	----------------------	---

АКТИВНОСТИ У НАСТАВНОМ ПРОЦЕСУ

АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА
<p>организује час, презентује наставне садржаје, ангажује ученике, водећи рачуна о претходним знањима која поседују, демонстрира, користи ИКТ, подстиче ученика на активно учешће, повезује садржаје са свакодневним животом, вреднује рад ученика</p>	<p>активно учествују у реализацији часа, записују, анализирају, дискутују, закључују, примењују, учествују у тимском раду, процењују наставу, рад других ученика и сопствени рад</p>

ИСХОДИ	НАСТАВНА ТЕМА/ ОБЛАСТ	САДРЖАЈИ	МЕЂУПРЕДМЕТНО ПОВЕЗИВАЊЕ	МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ	НАЧИН И ПОСТУПЦИ ОСТВАРИВАЊА ПРОГРАМА
<p>– предложи начине одлагања електронског</p>		<p>Разлагање проблема на мање целине.</p>	<p><u>Српски језик:</u> Читање текстова са интернета.</p>	<p>-Компетенција за</p>	<p>-У оквиру активности за достизање исхода</p>

<p>отпада који не угрожавају животну средину;</p> <p>– својим речима објасни појам алгоритама;</p> <p>– анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски;</p> <p>– креира одговарајући рачунарски програм у визуелном програмском језику;</p> <p>– анализира једноставан програм креиран у визуелном програмском језику и објасни шта и на који начин тај програм ради;</p> <p>– уочи и исправи грешку у једноставном програму, провери ваљаност новог решења и по потреби га додатно поправи (самостално или сараднички);</p> <p>– креира програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем</p>	<p>АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА (10)</p>	<p>Осмишљавање алгоритама линијске и цикличне структуре који води до решења једноставног проблема Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику. Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен. Управљање понашањем физичког дигиталног уређаја креирањем програма у визуелном програмском језику. Уочавање и исправљање грешака у програму.</p>	<p>Образовне игре.</p> <p><u>Математика:</u> Различити садржаји са интернета везани за бројеве, сабирање, одузимање, тестови знања.</p> <p><u>Ликовна култура:</u> Вајање популарног лика из цртаћа повезати са видео записом вајања истог лика.</p> <p>Прављење различитих постера и паноа.</p> <p><u>Верска настава:</u> Различити цртани филмови који илуструју дешавања из Библије.</p> <p><u>Свет око нас:</u> Правилно одлагање електронског отпада је битно за очување животне средине. Опасност на интернету, показати да нису сви добронамерни.</p> <p><u>Физичко васпитање:</u> Указати ученицима колико је важно</p>	<p>учење,</p> <p>-Дигитална компетенција,</p> <p>-Естетичка компетенција,</p> <p>-Рад подацима и информацијама,</p> <p>-Сарадња</p> <p>-Комуникација</p> <p>-Одговоран однос према околини</p> <p>-Одговорно учешће у демократском друштву</p> <p>-Одговоран однос према здрављу</p>	<p><i>својим речима наставник објасни појам алгоритама и анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски, ученике треба ставити пред проблеме које треба да декомпонују и њихово решење прикажу у форми низа корака, при чему се треба ослањати на образовно искуство из првог разреда. Међу проблемима треба да се нађу и они чије решавање захтева понављање одређених корака изван број пута или непрестано. -Дефинисани низ корака наставник назива <i>алгоритмом</i> и подстиче ученике да овај појам објасне на узрасту примерен начин. Наставник ставља пред ученике неколико раније креираних програма, које они треба да анализирају и објасне шта и на који начин</i></p>
---	--	--	---	--	--

расположивог физичког дигиталног уређаја.			ограничити коришћење дигиталних уређаја и бавити се спортом. oooo		раде. -Наставник треба да нагласи чињеницу да учење програмирања представља трајно знање, које је применљиво и у годинама које долазе.
---	--	--	--	--	---

АКТИВНОСТИ У НАСТАВНОМ ПРОЦЕСУ

АКТИВНОСТ НАСТАВНИКА	АКТИВНОСТ УЧЕНИКА
организује час, презентује наставне садржаје, ангажује ученике, водећи рачуна о претходним знањима која поседују, демонстрира, користи ИКТ, подстиче ученика на активно учешће, повезује садржаје са свакодневним животом, вреднује рад ученика	активно учествују у реализацији часа, записују, анализирају, дискутују, закључују, примењују, учествују у тимском раду, процењују наставу, рад других ученика и сопствени рад

ПЛАН ЕВАЛУАЦИЈЕ

Упутство за сумативно оцењивање ученика

Поступак праћења и оцењивања	Инструменти за праћење напредовања	Време
-вођење прописане педагошке документације у којима су видне белешке о редовност у похађању наставе, заинтересованост и активно укључивање у процес рада групе, напредовање и развој, као и самосталности у раду ученика -заједничко вредновање ученика и наставника - самопроцена оцене од стране ученика * тимски рад (посматрање наставника, излагање група, процена осталих ученика) * рад у пару (посматрање наставника, излагање парова, процена осталих ученика) *вођење евиденције о учешћу ученика на такмичењима	Системтско посматрање Евиденција : белешке о елементима за процењивање и оцењивање Чек-листе са скалом процене Протоколи посматрања Упитници (за групни и рад у пару) *Скала по нивоима (самосталност у извршавању	- континуирано - након завршетка теме - по потреби -белешке са часова током године -пресек стања након завршетка

<p>-степен остварености циљева и прописаних, односно прилагођених исхода постигнућа у току савладавања програма предмета.</p> <p>-процењују се: вештине разумевања, примена и вредновање научених поступака и процедура; рад са подацима и рад на различитим задацима; вештине, руковање алатима и технологијама и извођење радних задатака.</p>	<p>задатака)</p> <p>* Листе: сарадња у групи (сви чланови су укључени, доприносе заједничком циљу...)</p> <p>-Квалитативно и квантитативно процењивање резултата (пано, табела...)</p>	<p>пројекта</p> <p>-пресек стања по тромесечјима</p> <p>-процена о раду и напретку на крају школске године</p>
--	---	--