



РАЗВОЈ НА ДИГИТАЛНАТА ПИСМЕНОСТ И ДИГИТАЛНИ ВЕШТИНИ КАЈ УЧЕНИЦИТЕ РОМИ

Наставна програма за прв образовен период во основно училиште

Име на проектот: Развивање на дигитални компетенции кај учениците Роми“

Број на проектот	2020-1-SI01-KA226-SCH-093610
Вид на проект	Erasmus+ Училишно образование
Број на предмет	KA2-SE-219/20
Почеток на проектот	1.3.2021
Времетраење	24 месеци



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Содржина

1 ДЕФИНИЦИЈА НА ПРОБЛЕМОТ	1
2 ОПШТИ ЦЕЛИ	2
3 СТРУКТУРА НА ПРЕДМЕТОТ	2
4 ОПЕРАТИВНИ ЦЕЛИ И СОДРЖИНА	3
5 СТАНДАРДИ НА ЗНАЕЊЕ	6
6 ДИДАКТИЧКИ ПРЕПОРАКИ	8
6. 1 РЕАЛИЗАЦИЈА НА ЦЕЛИТЕ НА КУРСОТ	8
6. 2 ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЈА И ДИФЕРЕНЦИЈАЦИЈА	9
6. 3 ИНТЕРНИ ВРСКИ	10

1 ДЕФИНИЦИЈА НА ПРОБЛЕМОТ

Пандемијата „Ковид-19“ ги ограничи можностите за директна врска меѓу луѓето и имаше силно влијание врз традиционалното спроведување на образованието, и постави нови предизвици за воспитувачите, бидејќи наставата преку ноќ се пресели од училиниците во дигитална средина, што никој, а не наставниците а учениците не биле целосно подготвени. Најголеми проблеми со ненадејната транзиција кон учење на далечина имаа основците, кои имаа најмалку развиени дигитални компетенции од сите поединци во училиштето, а во многу случаи дури и нивните родители не можеа да им помогнат во учењето на далечина поради слабо развиените дигитални компетенции.

Токму пандемијата „Ковид-19“ покажа дека во денешното општество повеќе не можеме да функционираме непречено без развиена дигитална писменост и дигитални вештини, бидејќи овие вториве се вклучени во сите области од нашиот живот, поточно од почетокот на образованието па наваму. За да бидеме успешни во денешното општество, треба да го разбереме и функционирањето на ИКТ и процесите и концептите на кои се заснова оваа технологија. Развиените дигитални вештини и дигиталната писменост се основа за успешно и инклузивно учење, а во исто време значат непречена интеграција во пошироката општествена заедница. Лаптопите, паметните телефони, таблетите и другите преносни дигитални уреди станаа лесно достапни и честопати неопходни за употреба од речиси сите луѓе. Како резултат на тоа, информатичката и комуникациската технологија (ИКТ) и нејзината употреба сега се составен дел од модерниот живот. Имајќи предвид дека училишниот систем е тесно поврзан со општите општествени промени, дигиталната трансформација на општеството бара итна имплементација на ИКТ во образованието од гледна точка на развојот на дигиталните компетенции на учениците и новите стратегии за настава и учење со користење на дигитални алатки.

Начинот на работа по предметот поттикнува креативност, соработка и посебен начин на размислување и делување. Знаењата стекнати од учениците на овој предмет се преносливи и применливи во сите области на човековата активност.

Тие, исто така, ќе имаат корист за учениците по други предмети и во подоцнежниот живот. Дигиталната писменост е дел од европската референтна рамка од 8 клучни компетенции и денес е класифицирана како основна писменост заедно со јазичните вештини на мајчиниот јазик и математичките вештини..

2 ОПШТИ ЦЕЛИ

За предметот, учениците:

- запознајте ги дигиталните уреди со акцент на десктоп компјутерот и неговите основни делови,
- да се запознаат со поимот и концептот на Интернет и неговите можности со акцент на е-бонтон,
- запознајте ја апликацијата за дигитално цртање,
- запознајте го концептот на видео повик/состанок,
- развиваат способност и одговорност за учество во група и зајакнување на нивната позитивна слика за себе,
- се свесни за ограничувањата во компјутерската технологија,
- запознајте се со апстракцијата и поедноставувањето,
- развивање на креативност, прецизност и логично размислување,
- го развиваат и збогатуваат својот вокабулар и се грижат за правилно изразување и професионална терминологија,
- тие ги разбираат замките на Интернетот, безбедното користење на интернетот и ограничувањата што важат за децата.

3 СТРУКТУРА НА ПРЕДМЕТОТ

Курсот се состои од 5 модули:

1. Модул 1: Дигитални уреди.
2. Модул 2: Интернет и е-бонтон.
3. Модул 3: Дигитално цртање.
4. Модул 4: Дигитално пишување.
5. Модул 5: Видео повици/состаноци.

Курсот е наменет за ученици од второ и трето одделение од основно училиште, имено, треба да содржи 35 часа во секое одделение - во второ одделение учениците треба да ги научат основите на секој од модулите, особено модулите 1, 3 и 4, а знаењето за овие модули треба да се надградува во трето одделение, кога наставата би се фокусираше главно на модулите 2 и 5.

Препорака за наставниците:

Во второ одделение, главно поради возраста и развојот на когнитивното размислување на учениците, наставниците главно треба да се занимаваат со модулите 1, 3 и 4, а во трето одделение со модулите 2 и 5. Треба да го разгледаат и педагошкиот принцип од едноставно до сложено кога се работи со секој поединечен модул.

Тие, исто така, треба да им овозможат на учениците сами да тестираат дигитални уреди и, доколку е можно, да им дозволат да користат дигитално пенкало и таблет. Веќе во второ одделение треба да зборуваат и за замките на дигиталните уреди, за последиците од прекумерната употреба на вторите и за играњето игри на компјутер или други дигитални уреди. Треба да се запознаат и со едукативни содржини кои можат да се најдат во форма на дидактички компјутерски игри или дополнителни објаснувања за содржината на каналот YouTube и на овој начин да им се даде до знаење кога да користат дигитални уреди и Интернет за учење.

Предметот е исто така погоден за меѓунаставна интеграција и со природните и општествените предмети.

4 ОПЕРАТИВНИ ЦЕЛИ И СОДРЖИНА

ПРВИОТ ОБРАЗОВЕН ПЕРИОД

ПОДРАЧЈЕ/ТЕМА (ЗАДОЛЖИТЕЛНО И/ИЛИ ИЗБОРНИ)

Модул 1: Дигитални уреди	
2. одделение	3. одделение
Оперативна цел (содржините што треба да бидат опфатени во второ одделение се означени со задебелени букви)	
Ученици:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Тие ги запознаваат основните дигитални уреди: десктоп компјутер, лаптоп, таблет, дигитално пенкало, мобилен телефон. ● Тие прават разлика помеѓу дигиталните уреди и ја знаат нивната основна функција. ● Тие ги запознаваат деловите на десктоп компјутерот и нивната намена. ● Тие знаат како да ги именуваат и препознаат мониторот, звучникот, централната единица, печатачот, тастатурата и глумчето како основни делови на десктоп компјутерот. ● Тие знаат како да ја објаснат работата на основните делови на компјутерот. ● Тие учат да го вклучуваат и исклучуваат десктоп компјутерот. ● Тие знаат како да користат тастатура и глушец. ● Тие учат да го вклучуваат и исклучуваат лаптопот. ● Тие учат за дигиталното пенкало и неговата употреба. ● Тие знаат како да користат дигитално пенкало на таблет. ● Тие знаат како да го исклучат и вклучат мобилниот телефон. ● Тие знаат да напишат кратка порака. 	

- **Тие разбираат зошто прекумерната употреба на дигитални уреди може да има негативно влијание врз нивното здравје.**
- Тие можат да ја објаснат разликата помеѓу користењето дигитални уреди за забава и учење.
- **Тие се запознаваат со дидактички игри кои можат да ги користат за учење или консолидирање на материјалот за учење по одделни предмети.**

Модул 2: Интернет и е-бонтон

2. одделение

3. одделение

Оперативна цел (содржините што треба да бидат опфатени во 2 одделение се означени со задебелени букви)

Ученици:

- **Тие се запознаваат со концептот на Интернет.**
- Тие знаат како да објаснат што е Интернет.
- Тие учат за предностите што ги дава Интернетот.
- Тие можат да ги наведат предностите од размената, примањето и испраќањето пораки како основни функции на Интернетот.
- **Ги спознаваат правилата за пристојно однесување ги учат на Интернет.**
- Тие знаат како да се однесуваат учтиво, одговорно и да ги почитуваат другите на Интернет.
- Тие знаат 1 прелистувач на Интернет.
- Тие знаат како да користат прелистувач.
- Тие учат за функцијата на е-пошта.
- **Тие знаат што е онлајн училница.**
- Тие можат самостојно да пристапат до онлајн училницата.
- Тие учат да ги штитат личните податоци и безбедно да го користат Интернетот.
- Ги знаат своите лични податоци и опасностите (замките) од нивното објавување.
- **Тие ги разбираат замките од прекумерната употреба на дигитални уреди и Интернет.**
- **Тие можат да објаснат зошто прекумерната употреба на компјутерски игри влијае на нивната благосостојба.**

--

Модул 3: Дигитално цртање.	
2. одделение	3. одделение
Оперативна цел (содржините што треба да бидат опфатени во 2 одделение се означени со задебелени букви)	
<p>Ученици:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Тие го учат концептот на дигитално цртање. ● Тие го објаснуваат концептот на дигитално сликање/цртеж и ја наведуваат апликацијата Fresh Paint како опција за дигитално цртање/сликање. ● Тие се запознаваат со апликацијата Microsoft Fresh Paint и нејзините основни можности. ● Тие самите знаат како да пристапат до Microsoft Fresh Paint. ● Тие учат да цртаат/сликаат дигитално. ● Знаат да менуваат бои. ● Тие прават разлика помеѓу цртање со слободна рака и користење на различни знаци. ● Знаат да ги покажат основните алатки во апликацијата (боја, тип на четка/пенкало, тип на хартија). ● Тие знаат како да користат Microsoft Fresh Paint на компјутер и таблет. ● Тие знаат како да користат дигитално пенкало. ● Тие самостојно користат дигитално пенкало. ● Самостојно прават дигитален цртеж/слика и го зачувуваат (во 2ро одделение со помош на наставник/родител). 	

Модул 1: Дигитално пишување.	
2. одделение	3. одделение
Оперативна цел (содржините што треба да бидат опфатени во второ одделение се означени со задебелени букви)	
<p>Ученици:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Тие го учат концептот на дигитално пишување. ● Тие го објаснуваат концептот на дигитално пишување. ● На компјутерот ги одвојуваат апликациите Microsoft Fresh Paint и WordPad. ● Тие ја користат апликацијата Microsoft Fresh Paint за пишување со дигитално пенкало. 	

- Тие пишуваат независно во апликацијата Fresh Paint со дигитално пенкало.
- Тие знаат како да го зачуваат напишаното во апликацијата Fresh Paint.
- **Ја запознаваат тастатурата.**
- Тие се запознаваат со апликацијата Microsoft WordPad и нејзините основни можности.
- Тие ги наведуваат деловите на WordPad и ја објаснуваат нивната цел.
- **Тие пишуваат поединечни зборови или едноставни реченици во WordPad (запознавање со тастатурата).**
- Тие учат да создаваат едноставен дигитален текст.
- Тие самостојно креираат краток дигитален текст и го зачувуваат.

Модул 5: Видео повици/состаноци

2. одделение

3. одделение

Оперативна цел (содржините што треба да бидат опфатени во 2 одделение се означени со задебелени букви)

Ученици:

- **Тие знаат што е видео повик/состанок.**
- **Ја знаат апликацијата Зум.**
- Ја знаат апликацијата Тимови.
- Тие учат да го објаснат концептот и целта на видеоповикот/состанокот.
- **Тие можат да објаснат како функционира видеоповикот/состанокот и за што служи.**
- Тие учат како да се придружат и да остават видео повик/состанок во Zoom и Teams и ги учат основните функции на двете апликации.
- Со помош, тие се придружуваат и оставаат видео повик/состанок во Zoom и Teams и ги знаат основните функции на двете апликации.

5 СТАНДАРДИ НА ЗНАЕЊЕ

Минималните стандарди на знаење се напишани со задебелени букви.

Стандарди на знаење и минимални стандарди за знаење

Стандарди на знаење на крајот од првиот образовен период.

- **Ученикот ги познава основните дигитални уреди: компјутер, лаптоп, таблет, дигитално пенкало и мобилен телефон.**
- Ученикот ги издвојува дигиталните уреди и ја знае нивната основна функција.
- Ученикот ги знае деловите на десктоп компјутерот и нивната намена.

- Ученикот може да ги именува и препознае мониторот, звучникот, централната единица, печатачот, тастатурата и глумчето како основни делови на десктоп компјутерот.
- Ученикот да ја објасни работата на основните делови на компјутерот.
- **Ученикот знае да го вклучува и исклучува десктоп компјутерот и да користи тастатура и глумче.**
- Ученикот знае дигитално пенкало и знае како да го користи.
- **Ученикот објаснува зошто прекумерната употреба на дигитални уреди може лошо да се одрази на нивното здравје.**
- **Ученикот може да ја објасни разликата помеѓу користењето дигитални уреди за забава и учење.**
- Ученикот знае дидактички игри кои може да се користат за учење или консолидирање на материјал за учење по одделни предмети.
- **Ученикот го знае поимот интернет и може да објасни што е тоа.**
- Ученикот ги знае предностите на Интернетот.
- Ученикот може да ги наведе предностите од размената, примањето и испраќањето пораки како основни функции на Интернетот.
- **Ученикот ги знае правилата за пристојно однесување на Интернет.**
- **Ученикот знае најмалку 1 интернет прелистувач и знае како да го користи.**
- **Ученикот знае што е онлајн училница.**
- Ученикот самостојно пристапува до онлајн училницата.
- Ученикот ја разбира важноста од заштита на личните податоци и безбедно користење на Интернет.
- Ученикот ги знае своите лични податоци и опасностите (замките) од нивното објавување
- **Ученикот ги разбира замките од прекумерната употреба на дигитални уреди и Интернет.**
- **Ученикот може да објасни зошто прекумерната употреба на компјутерски игри влијае на нивната благосостојба.**
- **Ученикот го знае концептот на дигитално цртање.**
- **Студентот е запознаен со апликацијата Fresh Paint како опција за дигитално цртање/сликање и нејзините основни можности.**
- Ученикот самостојно пристапува до Microsoft Fresh Paint.
- **Ученикот може да црта/слика дигитално и да менува бои.**
- **Ученикот прави разлика помеѓу цртање со слободна рака и употреба на различни знаци.**
- Ученикот може да ги прикаже основните алатки во апликацијата (боја, тип на четка/пенкало, тип на хартија).
- Ученикот користи Microsoft Fresh Paint на компјутер и таблет.
- Ученикот знае да користи дигитално пенкало.

- Ученикот самостојно креира дигитален цртеж/слика и го зачувува.
- **Ученикот го знае концептот на дигитално пишување.**
- **Студент ги одделува апликациите Microsoft Fresh Paint и WordPad на компјутерот.**
- Ученикот ја користи апликацијата Microsoft Fresh Paint за пишување со дигитално пенкало и самостојно пишува во апликацијата Fresh Paint со дигитално пенкало.
- Ученикот знае како да го зачува напишаното во апликацијата Fresh Paint.
- **Ученикот ја знае тастатурата.**
- Ученикот ја познава апликацијата Microsoft WordPad и нејзините основни способности.
- **Ученикот пишува поединечни зборови или едноставни реченици во WordPad (запознавање со тастатурата).**
- Ученикот создава едноставен дигитален текст.
- Ученикот самостојно креира краток дигитален текст и го зачувува.
- **Ученикот може да објасни што е видео повик/состанок.**
- **Ученикот ја знае апликацијата Zoom.**
- Студентот ја знае апликацијата Тимови.
- Ученикот го објаснува концептот и целта на видео повик/состанок.
- Ученикот објаснува како функционира видеоповикот/состанокот и за што служи.
- **Студентот се придружува и напушта видео повик/состанок во Зум и Тимови и ги учи основните функции на двете апликации.**

6 ДИДАКТИЧКИ ПРЕПОРАКИ

6.1 РЕАЛИЗАЦИЈА НА ЦЕЛИТЕ НА КУРСОТ

Клучната улога на наставникот во наставата е да создаде стимулативна средина за учење и околности кои ќе им овозможат на учениците да откријат, градат и обликуваат (знаење) и да развијат критичност и одговорност.

Целите на наставната програма вклучуваат учење и развој на основна дигитална писменост и дигитални вештини и разбирање на основите на двата концепта. Истовремено, на студентите им се дава основен вовед во основните дигитални уреди, особено оние со кои ќе се сретнат во животот и нивната употреба. Во предметот Развивање на дигитална писменост и дигитални вештини кај учениците Роми, создаваме услови во кои учениците Роми (како и другите) ќе можат да ги стекнат основите на дигиталната писменост и дигиталните вештини, што ќе овозможи понатамошен развој на дигиталните компетенции, како и

желбата да се продолжи со учењето на второто. Во исто време, сакаме да ги поттикнеме независното истражување на студентите со курсот.

Часовите треба да се засноваат на активно стекнување на знаења од страна на ученикот, па затоа се препорачува активностите на учениците кои го овозможуваат тоа да бидат во преден план. Притоа, се препорачува да се земе предвид претходното знаење на секој поединечен ученик, кое е клучно за стекнување на нови, поквалитетни знаења со конструктивистички наставен метод. Предлагаме поединечните единици за учење да бидат дизајнирани на таков начин што ќе можат да се завршат за 45 минути, притоа следејќи го принципот од лесно до потешко. Препорачуваме поединечните единици да бидат ориентирани кон една активност.

Главен водич на наставата треба да биде размислувањето како да се прифатат различни дидактички пристапи како предизвик, во кои ќе има доволно простор за иновативни пристапи во наставата, како и за постигнување минимални стандарди на знаење. Преку обмислено планирање на часовите и избор на соодветни активности за учениците, обезбедете стекнување на знаење за содржината, на кое се надоврзувате преку обука за процедури и вештини. Во исто време, не заборавајте да развиете позитивен став кон дигиталната писменост и дигиталните вештини.

Улогата на наставникот треба да биде и да создава околности кои ќе ги мотивираат учениците да стекнуваат нови знаења и ќе ги поттикнат да имаат смисла за стекнатото знаење дури и надвор од училиштето, во секојдневниот живот. Кога работите, користете примери од секојдневниот живот за кои учениците можат да имаат смисла, така што најголемиот дел од часовите треба да бидат искусвени.

Часовите треба да комуницираат и да всадат позитивен став кон себе, кон другите луѓе и кон околината, а учениците треба да развијат љубопитност и да ја задржат љубопитноста, објективноста, критиката, прецизноста и систематичноста.

6. 2 ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЈА И ДИФЕРЕНЦИЈАЦИЈА

Разликувајте ги часовите за учениците според нивните способности и други карактеристики во фазата на планирање, спроведување и тестирање. Обрнете особено внимание на одредени групи и поединци.

Размислете за следните концепти:

- Откривање и работа со надарени ученици.
- Концептот на работа за деца со пречки во учењето.
- Концептот на работа со ученици со дефицити во одделни области на учење.

6. 3 ИНТЕРНИ ВРСКИ

Наставната програма дава неколку можности за интердисциплинарно планирање и спроведување на часовите. Меѓунаставната интеграција не значи само суштинска интеграција (поврзани концепти), туку исто така им овозможува на учениците да развијат вештини кои се корисни во различни околности. Предметот може да се поврзе со разни други предмети во првиот период на образование:

- часови по уметност - користење на апликацијата Fresh paint и користење на дигитално пенкало, чувство за простор, чувство за цртање;
- Словенечки – користење на апликацијата WordPad, пишување со дигитално пенкало, запознавање со тастатурата, пишување зборови, пишување краток текст;
- општество - разбирање на важноста на интернетот, познавање на е-бонтон, познавање на предностите и недостатоците на дигиталните уреди и нивната употреба;
- околина - основен концепт на работа со компјутер, познавање на компјутерски делови, процедури за тестирање, систематско согледување и набљудување;
- Англиски јазик – запознавање на англиската компјутерска терминологија;
- сите предмети - работа со ресурси, добивање информации, безбедно користење на ИКТ, планирање, тестирање.