ООУ „ ЃОРЃИ СУГАРЕВ“ - БИТОЛА

ПЛАНИРАЊЕ НА РЕАЛИЗАЦИЈА НА НАСТАВНАТА ПРОГРАМА

ПО ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА

ОСМО ОДДЕЛЕНИЕ

УЧЕБНА 2026 / 2027 ГОДИНА

НАСТАВНИ ТЕМИ	
Современа информатичка технологија	8 часа
Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи	6 часа
Програмирање во C++	28 часа
Креирање проекти со програми за канцелариско работење	10 часа
Програма за растерска графика	10 часа
Онлајн живеење	10 часа
ВКУПНО	72 часа

Наставен предмет	ТЕХНИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ И ИНФОРМАТИКА
Вид / категорија на наставен предмет	Задолжителен
Одделение	VIII – осмо одделение
Теми / подрачја во наставната програма	1. Современа информатичка технологија (8 часа) 2. Запознавање со информатички концепти преку решавање на логички натпреварувачки задачи (6 часа) 3. Програмирање во C++ (28 часа) 4. Креирање проекти со програми за канцелариско работење (10 часа) 5. Програма за растерска графика (10 часа) 6. Онлајн живеење (10 часа)
Број на часови	2 час неделно / 72 часа годишно
Опрема и средства	✓ Компјутери, проектор, микробит ✓ Интернет ✓ Микробит ✓ Хартија, хамер, тетратка, молив

Предмет : Техничко образование и информатика	
Тема : Онлајн живеење	Време на реализација 10 часа
Изготвил: м-р Оливера Шиклеска-Грозданова	Од ООУ: „Ѓорѓи Сугарев“ Битола
Адаптирале:	

РЕЗУЛТАТИ ОД УЧЕЊЕ

Ученикот/ученичката ќе биде способен/способна да:

- етички и правилно да користи материјали од интернет;
- да препознае дигитално насилство и да објаснува начини за спречување и справување со него.

содржини (и поими)	стандарди за оценување	часови	активности	средства	следење на напредокот
• Користење на онлајн материјали (авторско право, Creative Commons лиценци, плагијат)	• Ги објаснува поимите автор и авторско право. • Разликува авторско право и лиценца. • Објаснува што е плагијат. • Препознава материјали кои се заштитени. • Објаснува и разликува Creative Commons лиценци. • Ги објаснува последиците од непочитување на авторско право.	4	• Преку различни сценарија учениците самостојно доаѓаат до дефинирањето на поимот авторско право. Пример 1: се води дискусија во врска со еден проект - за потребите на проектот учениците користат текст од интернет. Дали тие ги кршат авторските права ако го ископираат и го вметнат во нивниот текст? Пример 2: Или учениците изработуваат презентација за вселената. На интернет пронаоѓаат видео запис кој совршено се вклопува во презентацијата. Под кои услови може да го користат? • Учениците на хамер/ електронски постер ги претставуваат Creative Commons лиценците (наведи извор (BY), сподели под исти услови (SA) - за изведени (адаптирани) дела под иста или слична лиценца (подоцнежна или локализирана верзија); Некомерцијално - наложува делото да се користи само за неприходни цели; и Без адаптирани дела (ND) и хамерот го објавуваат на видно место во училиштето.	Компјутери, интернет, проектор, презентација/слики, картички со ситуации, хамер/листови, фломастери, дигитални алатки за квиз/анкета и изработка на постери или беџови. Дидактички водич https://blog8gs.blogspot.com/p/6.html	Усни усни одговори; учество во дискусија; работа во пар/група; Точност на решенијата; Аргументирање; Изработен дигитален/печатен продукт; Самооценување и рефлексија.

Дигитално (сајбер) насилство	• Го објаснува поимот дигитално насилство. • Препознава видови дигитално насилство. •Ги објаснува последиците од дигиталното насилство. •Ја објаснува улогата на индивидуите во спречувањето и справувањето со дигиталното насилство. •Препознава потенцијално опасни ситуации при користење на Интернет. •Предлага правила за превенирање на дигиталното насилство.	5	• Учениците учат за видовите сајбер насилство преку сценарија/примери или видео записи предложени од наставникот, во кои се опишани ситуации на тема сајбер насилство. • Дискутираат за постапките на главните ликови и за постапките кои би ги презеле за да не дојде до вакво насилство. • Учениците следат различни сценарија и преку игра на улоги претставуваат различни стратегии што може да се користат за спречување дигитално насилство. • Дискусија во врска со тоа што значи поимот сајбер насилство. Дали е полесно на интернет да се кажуваат навредливи работи на други лица, отколку лице в лице. Зошто? Која е разликата помеѓу сајбер насилството и расправијата со пријател на интернет? (однесувањето е насочено кон понижување, заплашување, срам или вознемирување). Дали сајбер насилството е поинакво од насилството во секојдневниот живот? Дали луѓето вклучени во сајбер насилството мора да се познаваат? • Учениците, поделени во групи, креираат видео, приказна или стрип во кој некој ненамерно повредува туѓи чувства (или повредува некого повеќе отколку што мисли) при комуникација. • Откако групите ќе ги презентираат своите продукти, учениците од другите групи го идентификуваат присутното насилство и наведуваат како треба да се коригира комуникацијата за да се исклучи насилството. • На крајот во отворена дискусија учениците опишуваат инциденти со сајбер насилство за кои слушнале и какви биле последиците по жртвите на насилството и изведуваат заклучоци како секој може да придонесе за да се спречи насилството или да ѝ	Компјутери, интернет, проектор, презентација/слики, картички со ситуации, хамер/листови, фломастери, дигитални алатки за квиз/анкета и изработка на постери или бецови.	Усни усни одговори; учество во дискусија; работа во пар/група; Точност на решенијата; Аргументирање; Изработен дигитален/печатен продукт; Самооценување и рефлексија.

			помогне на жртвата да се справи со насилството. • Учениците со помош на дигитална алатка креираат бецови против сајбер насилството.		
Оценување на наученото		1	Активности за проверка на усвоеност на стандардите за оценување и постигнување на очекувани резултати		