

<b>Студијски програм:</b>	<b>МАС ПРЕДМЕТНА НАСТАВА</b>			
<b>Назив предмета:</b>	<b>Дигиталне компетенције наставника</b>			
<b>Наставник:</b>	<b><u>Вељко В. Алексић</u> (1,5), <u>Марјан Д. Милошевић</u> (0,5)</b>			
<b>Статус предмета:</b>	<b>изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ:</b>	<b>5</b>			
<b>Услов:</b>	<b>Нема</b>			
<b>Циљ предмета</b>				
Развој дигиталних компетенција (будућих) наставника и оспособљавање за процену нивоа дигиталних компетенција ученика у образовној пракси. Подстицање будућих наставника на креативно и критичко коришћење дигиталних ресурса у комуникацији, професионалном и приватном животу. Оспособљавање студената за коришћење различитих дигиталних уређаја за управљање информацијама, комуникацију у друштвеним (виртуелним) окружењима и коришћење интернета за учење.				
<b>Исход предмета</b>				
Минимални: На крају курса, очекује се да је студент достигао минимални ниво дигиталних компетенција у пет подручја: (1) дигитална писменост, (2) комуникација и колаборација, (3) креирање дигиталног садржаја, (4) безбедност и (5) решавање проблема. Пожељни: На крају курса, очекује се да је студент способан за креативно коришћење дигиталних технологија и самоидентификацију недостатака дигиталне компетентности.				
<b>Садржај предмета</b>				
<i>Теоријска настава:</i> Појам компетенција и модели оквира дигиталних компетенција наставника. Дескриптори нивоа дигиталних компетенција (основни, средњи и напредни) у пет подручја: дигитална писменост, комуникација и колаборација, креирање дигиталног садржаја, безбедност и решавање проблема. Интеракција и сарадња путем дигиталних технологија. Дигитални идентитет. Ауторска права. Безбедност података и приватност. <i>Практична настава:</i> Претрага, евалуација и управљање подацима, информацијама и дигиталним садржајем. Креирање дигиталног садржаја. Решавање техничких проблема. Креативно коришћење дигиталних технологија. Дискусија и излагање реферата о садржајима теоријске наставе, израда и презентација семинарског рада.				
<b>Литература:</b>				
3.	Barkley, F. (2010). <i>Student Engagement Techniques: A Handbook for College Faculty</i> . San Francisco: Jossey-Bass			
4.	MacDonald, J., & Crenor, L. (2010). <i>Learning with Online and Mobile Technologies: A Student Survival Guide</i> . Burlington: Gower			
	McGonigal, J. (2011). <i>Reality is Broken: Why Games Make Us BETter and How They Can Change the World</i> . New York: Penguin Press			
5.	Папић, Ж., Алексић, В. (2015). <i>Методика информатике</i> . Чачак: Факултет техничких наука			
	Squire, K. (2011). <i>Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age</i> (Technology, Education--Connections). New York: Teachers College Press			
<b>Број часова активне наставе</b>		<b>Теоријска настава: 30</b>		<b>Практична настава: 30</b>
Предавања: 2 (30)		Вежбе:		ДОН: 2 (30)
				Остали часови:
				СИР:
<b>Методе извођења наставе</b>				
Реализација предавања и вежби по моделу интерактивне наставе (популарно предавање, дискусија, методе практичног рада, истраживање, радионице); активирани облици учења: вербално смисаоно рецептивно учење, кооперативно, практично и учење путем открића. На вежбама се студенти оспособљавају за коришћење дигиталних технологија, креирање дигиталног садржаја и решавање техничких проблема. У току вежби се постигнуће студената испитује кроз реализацију практичних задатака.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена		<b>Завршни испит</b>	поена
активност у току предавања	10		писмени испит	...
практична настава	30		усмени испит	30
колоквијум-и	...			
семинар-и	30			