

Студијски програм: образовање струковних васпитача за рад у предшколским установама			
Назив предмета: Едукативне дигиталне апликације			
Наставник/наставници: др Весна В. Стевановић			
Статус предмета: изборни, IV семестар			
Број ЕСПБ: 3			
Услов: нема			
Циљ предмета Развијање културе употребе едукативних дигиталних апликација у професионалној пракси васпитача. Развој деље маште и когнитивних способности помоћу адекватно одабраних дигиталних едукативних садржаја. Интеграција дигиталних едукативних садржаја у васпитнообразовни рад са предшколском децом. Коришћење могућности учења кроз игру употребом дигиталних апликација за развој говора, почетних математичких појмова, учење страног језика на раном узрасту (развој билингвалности), сазнавање о свету око нас, физички развој деце, развој способности и талента за музичку и ликовну уметност. Коришћење различитих дигиталних алата и технологија за прављење едукативних дигиталних апликација.			
Исход предмета Студент зна место, улогу и значај интегрисања едукативних дигиталних апликација у деље активности и непосредни васпитнообразовни рад. Студент разуме да адекватно одабрана едукативна дигитална апликација може позитивно утицати на развој маште, креативности, когнитивних и моторичких способности деце предшколског узраста. Студент уме да: процени квалитет, поузданост, употребљивост и безбедност едукативне дигиталне апликације; препозна значај едукативних дигиталних апликација за учење кроз игру; примењује их у свом педагошком раду за развој говора код деце, развој почетних математичких појмова, упознавање околине, у физичким, вокално-инструменталним и ликовним активностима. Студент користи различите дигиталне алате и технологије за прављење едукативних дигиталних апликација и игрица.			
Садржај предмета Теоријска настава Едукативне дигиталне апликације – основни појмови, термилошке одреднице и врсте. Улога и значај интегрисања едукативних дигиталних апликација у деље активности и непосредни васпитнообразовни рад. Утицај дигиталне технологије и дигиталних едукативних апликација на холистички развој детета. Учење кроз игру помоћу дигиталне технологије. Решавање проблемских ситуација помоћу дигиталних игара. Игре стратегије за децу предшколског узраста. Критеријуми за избор едукативне дигиталне апликације: квалитет, поузданост, употребљивост, безбедност. Дигитални алати и технологије за израду едукативних апликација. Едукативне дигиталне апликације за развој говора. Едукативне дигиталне апликације за развој почетних математичких појмова. Едукативне дигиталне апликације за учење страног језика. Едукативне дигиталне апликације за упознавање околине. Подстицање физичког развоја помоћу дигиталне технологије. Едукативне дигиталне апликације за развој здравственог васпитања. Дигиталне апликације за цртање и бојење. Дигиталне апликације за вокално-инструменталне активности. Практична настава - Изводи се у рачунарском кабинету и састоји се од индивидуалног или групног рада на решавању задатака и вежби који су у складу са обрађеним темама: Начини инсталације и коришћења едукативних дигиталних апликација. Онлајн дигитални ресурси за едукативне игре. Проналажење едукативних дигиталних апликација на интернету према задатој теми (развој говора, почетних математичких појмова, учење страног језика, упознавање околине, здравствено васпитање, цртање и бојење, вокално-инструменталне активности) и критеријумима за избор едукативне дигиталне апликације. Дигитални алати и технологије за израду едукативних апликација. Дигиталне сликовнице. Дигиталне слагалице. Дигиталне бојанке. Дигитална игре меморије. Игра асоцијације. Генерисање QR кода. Дигитални алати за прављење квизова.			
Литература Станојловић С., Мандић Д. (2016): <i>Хипермедија у настави и учењу</i> . Београд.Учитељски факултет. Мандић Д., Ристић М. (2017). <i>Образовање на даљину</i> . Београд. Учитељски факултет Мандић Д., Ристић М. Стоковић, Г. (2022). <i>Практикум из Образовне технологије</i> . Београд. Учитељски факултет Ристић М., Радовановић И. (2013): <i>Интернет у образовању</i> . Учитељски факултет. Београд Лабус Б.А.(2012). <i>Учење кроз игру у електронском образовању</i> , докторска дисертација, Универзитет у Београду, Факултет организационих наука, Београд https://doiserbia.nb.rs/phd/fulltext/BG20121226LABUS.pdf Додатна литература Едукативне онлајн игре за децу узраста 3-4 године - https://www.abcy.com/grades/prek Едукативне онлајн игре за децу узраста 5-6 година - https://www.abcy.com/grades/k Сајт: learningapps.org Сајт: https://pbskids.org/ Сајт: https://www.the-qrcode-generator.com/ Сајт: Educational Games for Kids' Early Learning Отворени образовни дигитални алати за интерактивну комуникацију путем интернета: За подршку учесницима процеса предшколског васпитања и образовања -васпитачима, родитељима и деци,УНИЦЕФ Србија. Доступно на: https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2020/04/UNICEF-Otvoreni- obrazovni-digitalni-alati_31.03.2020F.pdf Отворени образовни дигитални алати за интерактивну комуникацију путем интернета: https://www.unicef.org/serbia/otvoreni-obrazovni-digitalni-alati-za-interaktivnu-nastavu-i-ucenje-preko-interneta https://zuov.gov.rs/alati/#1584907519538-c032e0dc-31fb			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 2	Практична настава: 1
Методе извођења наставе Предавања, интерактивне вежбе, семинарски рад, рад на пројекту, консултације и самостални рад.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања и вежби	10	писмени испит	30
колоквијум	20	усмени испт	
семинарски рад и презентација	20		
пројекат / практични задатак	20		