Bosna i Hercegovina
Federacija Bosne i Hercegovine
KANTON SARAJEVO
Ministarstvo za odgoj i obrazovanje

Босна и Херцеговина
Федерација Босне и Херцеговине
КАНТОН САРАЈЕВО
Министарство за одгој и образовање

Bosnia and Herzegovina
Federation of Bosnia and Herzegovina
CANTON SARAJEVO
Ministry for Education

INSTITUT ZA RAZVOJ PREDUNIVERZITETSKOG OBRAZOVANJA
KANTON SARAJEVO, BOSNA I HERCEGOVINA

ИНСТИТУТ ЗА РАЗВОЈ ПРЕДУНИВЕРЗИТЕТСКОГ ОБРАЗОВАЊА
КАНТОН САРАЈЕВО, БОСНА И ХЕРЦЕГОВИНА

PRE-UNIVERSITY EDUCATION
INSTITUTE OF SARAJEVO CANTON
BOSNIA AND HERZEGOVINA

DIGITALNO IZAVAŠTVO

Nastavni plan i program/predmetni kurikulum zasnovan na ishodima učenja

SADRŽAJ

PK1 – Opis predmeta 2
PK2 – Ciljevi učenja i podučavanja 3
PK3 – Oblasna struktura predmetnog kurikuluma 4
PK4 – Odgojno-obrazovni ishodi 6
Godine učenja i podučavanja predmeta: 1 6
PK5 – Učenje i podučavanje 10
PK6 – Vrednovanje u predmetnom kurikulumu 11

Riječi i pojmovi koji imaju rodno značenje korišteni u ovom dokumentu odnose se jednako na muški i ženski rod, bez obzira jesu li korišteni u muškom ili ženskom rodu.

PK1 – Opis predmeta

Nastavni predmet Digitalno izdavaštvo podučava se s ciljem da učenici steknu sveobuhvatno razumijevanje procesa stvaranja, obrade, distribucije i promocije sadržaja u digitalnim formatima. Ovaj nastavni predmet doprinosi odgoju i obrazovanju učenika kroz razvoj praktičnih i tehničkih vještina, omogućavajući im da ovladaju najnovijim alatima i tehnikama u digitalnom dizajnu. Nastava se temelji na aktivnom učenju, gdje učenici kroz praktične aktivnosti razvijaju kreativne sposobnosti i tehnološku pismenost potrebnu za uspješno snalaženje u savremenom svijetu digitalnog izdavaštva.

Kroz nastavni plan, učenici će se upoznati s naprednim tehnikama digitalnog dizajna i uređivanja, koristeći softwerske alate poput *Adobe InDesign*, *Photoshop*, *Corel Draw*, *Blender*. Fokus će biti na razvoju vještina u oblikovanju i dizajnu sadržaja koji je vizualno atraktivan, funkcionalan i prilagođen za različite digitalne formate.

Podučavanjem ovog nastavnog predmeta, kod učenika se razvijaju vrijednosti kao što su kreativnost, saradnja, kritičko mišljenje i otvorenost prema konstruktivnim kritikama. Ove vrijednosti su ključne za profesionalni razvoj i pomažu učenicima da argumentovano zastupaju svoje ideje, dok istovremeno uče kako raditi u timu i kako cijeniti rad drugih.

Nastavni predmet doprinosi ostvarivanju vizije, svrhe i ciljeva odgoja i obrazovanja fokusirajući se na razvoj digitalnih kompetencija, što je u skladu s potrebama savremenog društva i tržišta rada. Uključuje aspekte intelektualnog vlasništva i zaštitu autorskih prava, osposobljavajući učenike da osvijeste pravne aspekte digitalnog sadržaja, te ih uče odgovornosti u digitalnom okruženju.

Podučavanje nastavnog predmeta također doprinosi realizaciji međupredmetnih tema, povezujući ga s drugim nastavnim predmetima, čime se omogućava učenicima da shvate integraciju znanja iz različitih područja.

Digitalno izdavaštvo pripada području tehničkog obrazovanja, posebno unutar grafičko-tehničkog sektora. Savremena koncepcija učenja i podučavanja ovog nastavnog predmeta temelji se na aktivnom i projektno orijentisanom pristupu, gdje učenici kroz samostalne projekte razvijaju vještine planiranja, razvoja i kreiranja multimedijalnih sadržaja.

Nastavni predmet se izučava u četvrtom razredu za grafičkog tehničara i u drugom razredu za operatera štampe i grafičke dorade, čime se osigurava da učenici u relevantnom trenutku uče potrebne vještine za uspješno snalaženje na tržištu rada i prilagođavanje dinamičnim trendovima u digitalnom izdavaštvu.

PK2 – Ciljevi učenja i podučavanja

- ***Ovladati korišćenjem osnovnih alata i tehnologija za digitalno izdavaštvo u okviru grafičkog dizajna:***
  - Učenici će sticati praktično znanje i vještine u korišćenju različitih softwera za obradu slike i teksta, obrade digitalnih sadržaja, obrada rasterske i vektorske grafike, kreiranje vizualnih digitalnih sadržaja, prilagođavanje sadržaja za štampanje.
- ***Razumjeti principe grafičke produkcije:***
  - Učenici će analizirati i primjenjivati osnovne principe grafičke produkcije, uključujući planiranje projekta, osnivanje plana izrade, izbor tehnologija za izradu, efikasno korišćenje raspoloživih resursa.
- ***Kreirati digitalne proizvode:***
  - Učenici će kreirati digitalne proizvode koji će biti usmjereni ka finalnoj izradi grafičkog proizvoda, primjenjujući stečena znanja i vještine.
- ***Razvijati kreativnost i inovativnost:***
  - Učenici će eksperimentisati sa različitim digitalnim tehnologijama i softwerskim alatima, razvijajući sopstveni stil rada i pristup u multimedijalnoj grafičkoj produkciji.
- ***Rješavati probleme i sarađivati u timu:***
  - Učenici će samostalno identifikovati i rješavati probleme tokom izrade projekata i efikasno sarađivati u timu kroz zajednički rad, primjenjujući samoevaluaciju i timsku kritiku.

PK3 – Oblasna struktura predmetnog kurikuluma

Nastavni predmet obuhvata oblasti grafičkih tehnologija i rješenja kroz sistemski pristup, čime se učenicima omogućuje potpuno razumijevanje složenih procesa ključnih za razvoj funkcionalnih i estetski privlačnih digitalnih proizvoda.

A. Osnove digitalnog izdavaštva i dizajna

Interdisciplinarna povezanost sadržaja unutar ove oblasti omogućava detaljno usvajanje pojedinačnih komponenti dizajna i njihovu međusobnu interakciju. Učenici će kroz ovu oblast imati priliku da povežu teorijska znanja iz tema poput grafičkog dizajna, vizuelnih komunikacija i računarstva, čime se pruža osnova za praktičnu primjenu stečenih vještina u realnim projektima.

Nadovezivanje različitih aspekata unutar digitalnog izdavaštva i dizajna rezultira širenjem kompetencija potrebnih za efikasno rješavanje složenih zadataka u oblasti digitalnog izdavaštva. Ova oblast razvija sposobnost interdisciplinarnog razmišljanja i kreativnog rješavanja problema, čime učenici postaju spremni za izazove modernog radnog okruženja.

Pristup učenju unutar ove oblasti ne samo da proširuje razumjevanje tehničkih i kreativnih aspekata, već značajno doprinosi razvoju profesionalnih i ličnih vještina.

B. Digitalni sadržaji i grafički dizajn kao alati za rješavanje problema

Digitalni sadržaji, koji uključuju kombinaciju teksta, grafike, zvuka, i interaktivnih elemenata, omogućavaju efikasnu komunikaciju, vizualizaciju i implementaciju rješenja. Ovaj pristup ne samo da pojednostavljuje kompleksne probleme već i omogućava prezentaciju rješenja na način koji je lako razumljiv, atraktivan i funkcionalan.

Ova oblast pruža učenicima sagledavanje kako praktične vještine u dizajnu, zajedno s razumjevanjem tehnologije, mogu uticati na kreiranje estetski privlačnih i funkcionalnih proizvoda. Učenici će u ovoj oblasti istražiti ključne alate kao što su Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop i CorelDRAW, učeći kako se pravilno koriste njihove karakteristike u razvoju grafičkih radova.

Razumjevanje kako integrisati tekst i slike u publikacijama omogućava učenicima da postignu efektnu vizuelnu komunikaciju. Ova oblast se bavi raznim aspektima dizajna, kao što su tipografija, boje i kompozicija, koji su od suštinskog značaja za stvaranje kvalitetnog dizajnerskog rada. Osim toga, učenici će takođe naučiti kako pravilno koristiti različite tehnike grafike – vektorsku i rastersku – u zavisnosti od zahtjeva projekta.

C. Implementacija digitalnih sadržaja u digitalnom društvu

Implementacija grafičkog sadržaja u digitalnom društvu ne samo da transformira način na koji komuniciramo, učimo i poslujemo, već stvara temelje za razvoj inovativnih i interaktivnih iskustava koja odgovaraju potrebama modernih korisnika. Korištenje grafičkih sadržaja omogućava efikasnu i dinamičnu prezentaciju informacija, čime se povećava angažman, razumijevanje i pristupačnost sadržaja. Implementacija digitalnih sadržaja zahtijeva interdisciplinarnu ekspertizu, kreativnost i tehničke vještine, a uspjeh zavisi od sposobnosti da se povežu tehnološki aspekti s estetskim i komunikacijskim ciljevima. Ovaj proces ne uključuje samo tehničku izradu, već i odgovorno upravljanje etičkim pitanjima, kao što su zaštita autorskih prava i pristupačnost.

Postavljanjem pravilnih postavki boja, rezolucija i formata u pripremi publikacija, učenici će razvijati tehničke vještine koje su neophodne za postizanje visokog kvaliteta u finalnim proizvodima.

U procesu učenja, učenici će imati priliku da rade na praktičnim projektima, gde će primjenjivati teorijska saznanja u praksi, podržavajući tako razvoj kompetencija koje su potrebne za uspjeh u kreativnim industrijama. Kroz istraživanje i diskusiju o trendovima u izdavaštvu, učenici će postati svjesni važnosti inovacija i prilagođavanja tržištu.

PK4 – Odgojno-obrazovni ishodi

▶ Srednje ▶II / IV
Godine učenja i podučavanja predmeta: 1

A **OSNOVE DIGITALNOG IZDAVAŠTVA I DIZAJNA**	
Ishod učenja	Indikatori
A.II.1. Razlikuje osnovne koncepte dizajna i tehničkog uređenja publikacija.	A.II.1.a. Prepoznaje i opisuje osnovne elemente dizajna, uključujući tipografiju, kompoziciju. A.II.1.b. Razlikuje različite tipove publikacija (brošure, časopisi, knjige). A.II.1.c. Objašnjava značaj tehničkog uređenja publikacija i kako ono utiče na konačni proizvod. A.II.1.d. Navodi principe dobrog dizajna i kako su oni primjenjeni u konkretim primjerima publikacija
A.II.2. Analizira razvoj i proces izrade grafike te uticaj na moderno izdavaštvo.	A.II.2.a. Navodi ključne faze razvoja grafike. A.II.2.b. Prepoznaje najvažnije izume u istoriji štampe. A.II.2.c. Opisuje kako su različite tehnike štampe uticale na pristup izradi i distribuciji sadržaja. A.II.2.d. Navodi primjere modernih tehnologija u izdavaštvu koje su proizašle iz istorijskog razvoja štampe.
A.II.3. Primjenjuje teoriju boja i osnove kompjuterske grafike u jednostavnim projektima.	A.II.3.a. Koristi osnovne sheme boja prilikom kreiranja jednostavnih grafičkih radova. A.II.3.b. Prepoznaje primjere pravila boje u dizajnu, kao što su komplementarne, suplementarne i harmonijske sheme. A.II.3.c. Primjenjuje osnovne alate i tehnike u grafičkom softweru prilikom izrade jednostavnih projekata. A.II.3.d. Opisuje osnovne korake u procesu izrade grafičkog dizajna koristeći kompjutersku grafiku.

KLJUČNI SADRŽAJI

Historijat štampe i grafike, s fokusom na evoluciju tehnologija; Elementi dizajna: tipografija, kompozicija i boja, kao i njihova međusobna povezanost; Teorija boja i njen primjena u dizajnu, uključujući sheme boja i psihologiju boja; Osnove kompjuterske grafike, uključujući rad s relevantnim softverima i formatima; Obrada grafike u digitalnim sadržajima; Primjena efekata u grafičkom dizajnu; Kombinovanje više grafičkih oblika u procesu dizajniranja.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Za ostvarenje odgojno-obrazovnih ishoda u oblasti Osnove digitalnog izdavaštva i dizajna, preporučuje se da nastavnici koriste raznovrsne metode podučavanja koje uključuju praktične primjere i interaktivne radionice. Tokom obrade ishoda vezanih za razvoj štampe i grafike, nastavnik može uključiti multimedia prezentacije i dokumentarne filmove koji ilustruju ključne faze istorije grafike. Organizovanje praktičnih vježbi u kojima učenici sami istražuju i prezentuju različite tehnike štampe i njen uticaj na moderno izdavaštvo može omogućiti bolje razumjevanje teme. Podučavanje o osnovnim konceptima dizajna može se kombinovati s analizom vizuelnih

primjera, čime se učenicima omogućava da prepoznaju i opisuju elemente dizajna. Pored toga, upotreba grupnog rada prilikom primjene teorije boja u praktičnim projektima može povećati angažovanost učenika i podstaći kreativnu saradnju.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetne korelacije

Podučavanje ove oblasti pruža odličnu priliku za ostvarivanje međupredmetnih korelacija sa drugim predmetima. (npr: Softwerski Video i Audio alati, Grafičkoj tehnologiji i Grafičkim materijalima, Štamparskim tehnikama).

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Ova oblast omogućava razvoj nekoliko ključnih kompetencija. Učenici razvijaju digitalne kompetencije kroz rad sa grafičkim softverima i tehnologijama. Takođe, kreativan pristup omogućava im da unaprijede svoje vještine kreativnog mišljenja dok istražuju i primjenjuju teoriju boja i osnovne principe dizajna. Kroz saradnički rad na projektima, učenici razvijaju socijalne kompetencije i vještine komunikacije dok aktivno razmjenjuju ideje i kritički procjenjuju rad svojih vršnjaka. Takođe, kroz analizu i primjenu etičkih principa u dizajnerskom radu, učenici razvijaju svijest o odgovornosti pri korišćenju grafičkog sadržaja.

B
DIGITALNI SADRŽAJI I GRAFIČKI DIZAJN KAO ALATI ZA RJEŠAVANJE PROBLEMA

Ishod učenja:	Indikatori
B.II.1. - Koristi softverske alate (InDesign, Illustrator, Photoshop, CorelDRAW) za kreiranje grafičkih sadržaja.	B.II.1.a. Kreira jednostavne grafičke radove koristeći InDesign, Illustrator i Photoshop. B.II.1.b. Prilagođava osnovne funkcionalnosti ovih alata i koristi ih u svom radu. B.II.1.c. Navodi specifične alate unutar softverskih programa koji se koriste za određene dizajnerske zadatke.
B.II.2. - Primjenjuje vektorsku i rastersku grafiku u projektima.	B.II.2.a. Analizira razlike između vektorske i rasterske grafike. B.II.2.b. Ispituje primjere kada je primjena jedne tehnike pogodnija od druge. B.II.2.c. Koristi odgovarajuće tehnike za kreiranje grafičkih radova u skladu s tipom grafike.
B.II.3. - Priprema publikacije za štampu i elektronsku distribuciju.	B.II.3.a. Dizajnira sadržaj u dugoročnim dokumentima koristeći InDesign, ilustrator, CorelDraw. B.II.3.b. Primjenjuje pravila rasporeda stranica i organizacije. B.II.3.c. Izrađuje jednostavnu strukturu dokumenta koji uključuje indekse i sadržaje.

KLJUČNI SADRŽAJI

Rad u Adobe InDesign: prelom strane, organizacija sadržaja, primena stilova teksta i dizajniranje rasporeda. Rad u Adobe Illustrator: kreiranje vektorske grafike, upotreba alata za crtanje i manipulacija oblicima. Rad u Adobe Photoshop: manipulacija rasterskih slika, retuširanje, korišćenje slojeva i efekata. Integracija teksta i slike u publikacijama: tehničke i kreativne strategije za efektivnu prezentaciju informacija.

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i podučavanja – metodičke smjernice

Preporučuje se da nastavnici prilikom realizacije odgojno-obrazovnih ishoda u okviru ove oblasti koriste različite metode kako bi učenicima omogućili bolje razumjevanje korištenih alata. Početna upoznavanja sa softverima kao što su InDesign, Illustrator, Photoshop i CorelDraw trebaju uključivati praktične demonstracije, gde bi učenici imali priliku da vide i isprate kako se specifični alati koriste u stvarnom vremenu. Tokom ovih časova, korisno je da se učenicima prezentuju primjeri dobrih praksi, kao i grešaka koje mogu nastati u procesu dizajna. Rad u grupama može dodatno poboljšati učenikov timski duh, omogućavajući im da zajedno rješavaju kreativne izazove i razmišljaju kolektivno. Učenici bi trebali dobiti povratne informacije redovno tokom procesa rada na projektima, što će im pomoći da identifikuju svoja područja za poboljšanje i razvijaju svoje vještine. Podsticanje aktivnog učešća učenika u razmjenama mišljenja o dizajnerskim rješenjima može stvoriti dinamično i stimulativno okruženje za učenje.

Mogućnost ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija

Podučavanje oblasti Izrada i distribucija publikacija pruža odličnu priliku za ostvarivanje međupredmetnih korelacija sa drugim predmetima kao što su (npr: Softwerski Video I Audio alati, Grafičkoj tehnologiji, Grafičkim materijalima i Štamparskim tehnikama).

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Kroz ovu oblast, učenici mogu razviti nekoliko ključnih kompetencija. Prva kompetencija odnosi se na digitalne kompetencije, koje se formiraju tokom rada s softverskim alatima i tehnikama koje se koriste za stvaranje vizuelnih sadržaja. Kroz praktične vježbe učenici će naučiti kako koristiti grafikone, induktore i druge digitalne alate za efikasno kreiranje publikacija. Kreativne kompetencije postaju od značaja, jer učenici imaju priliku eksperimentisati s različitim vizualnim elementima i konceptima tokom procesa dizajniranja. Socijalne kompetencije se razvijaju kroz timski rad na projektima, gde učenici uče kako da daju i primaju povratne informacije i kritike od svojih vršnjaka, što dodatno osnažuje njihov razvoj kao uspešnih članova tima.

C
IMPLEMENTACIJA DIGITALNIH SADRŽAJA U DIGITALNOM DRUŠTVU

Ishod učenja:	Indikatori
C.IV.1. Kreira funkcionalne i estetski privlačne grafičke sadržaje.	C.IV.1.a Primjenjuje principe kako bi stvorili funkcionalne i estetski privlačne sadržaje. C.IV.1.b Prilagođava grafičke sadržaje za različite platforme i formate (print, web, društvene mreže), optimizirajući veličinu datoteka, boje i dizajn za specifične zahtjeve svake platforme. C.IV.1.c Integrira vektorsku grafiku i rastersku grafiku u projekte kako bi postigli visok nivo kvaliteta dizajna.
C.IV.2. Analizira tržišne trendove.	C.IV.2.a. Objašnjava uticaj tržišnih trendova na industriju i korisničke preferencije kroz primjere i studije slučaja. C.IV.2.b. Implementira smjernice za pristupačnost, osiguravajući da digitalni sadržaji budu inkluzivni, korisni i pristupačni svim korisnicima, s posebnim naglaskom na različite potrebe i regulative. C.IV.2.c. Predlaže mjere za otklanjanje nedostataka.

KLJUČNI SADRŽAJI

osnovni i napredni dizajnerski principi; dizajnerska rješenja; angažman i interakciju na različitim digitalnim platformama; Razvijanje dizajnerskih rješenja;

PREPORUKE ZA OSTVARENJE ISHODA

Mogućnosti efikasnog učenja i poučavanja – metodičke smjernice:

Kako bi se postigli ishodi učenja vezani uz kreiranje funkcionalnih i estetski privlačnih grafičkih sadržaja te analizu tržišnih trendova, važno je primijeniti raznolike metodičke smjernice. Organiziranje praktičnih radionica omogućava učenicima da primjenjuju načela dizajna kroz konkretne zadatke poput stvaranja plakata, logotipa ili digitalnih prikaza, motivisanjem na korištenje različitih alata za dizajn.

Inkorporiranje studija slučaja u nastavu može učenicima poboljšati razumijevanje uspješnih primjera dizajna iz stvarnog svijeta, dok kritičke recenzije potiču razvoj analitičkih i prezentacijskih vještina putem razmjene povratnih informacija s vršnjacima i nastavnicima. Učenici bi trebali imati priliku prilagoditi sadržaj za različite platforme, što može uključivati izradu iste grafike za print i digitalne medije s naglaskom na optimizaciju. Kada je riječ o analizi tržišnih trendova, podsticanje istraživačkih projekata omogućava učenicima da provode istraživanja o trenutnim trendovima u digitalnom izdavaštvu i grafičkom dizajnu koristeći relevantne izvore. Uključivanje lekcija o pristupačnosti u digitalnom dizajnu naglašava važnost stvaranja inkluzivnog sadržaja, a simulacije mogu pomoći učenicima da predlažu rješenja za stvarne izazove, uključujući mjere za otklanjanje nedostataka u postojećim projektima.

Mogućnosti ostvarivanja međupredmetne povezanosti – međupredmetna korelacija

Podučavanje oblasti Izrada i distribucija publikacija pruža odličnu priliku za ostvarivanje međupredmetnih korelacija sa drugim predmetima kao što su (npr: Softwerski Video I Audio alati, Grafičkoj tehnologiji, Grafičkim materijalima i Štamparskim tehnikama).

Mogućnosti odgojnog djelovanja i razvoja ključnih kompetencija – kompetencijski pristup

Kroz ovu oblast, učenici razvijaju ključne kompetencije u različitim područjima. Prva kompetencija odnosi se na digitalne vještine, koje se oblikuju kroz rad s naprednim softverskim alatima i tehnikama za kreiranje vizualnih sadržaja. Kroz praktične vježbe, učenici će savladati upotrebu grafičkih alata i drugih digitalnih resursa za učinkovitu izradu publikacija. Kreativne vještine postaju ključne, jer učenici imaju priliku eksperimentisati s različitim vizualnim elementima i dizajnerskim konceptima, čime razvijaju inovativni pristup u procesu dizajniranja.

PK5 – Učenje i podučavanje

U okviru nastavnog predmeta Digitalno izdavaštvo, pristup učenja i poučavanja treba se temeljiti na principima koji su usmjereni na učenika, uključujući načelo konstrukcije, samoregulacije, kontekstualizacije, fleksibilnosti, socijalne interakcije i inkluzivnosti. Načelo konstrukcije naglašava važnost aktivnog mentalnog angažovanja učenika, čime se svako novo učenje gradi na temelju postojećeg znanja. Pri realizaciji ishoda kao što su korišćenje softverskih alata, integracija teksta i slike, kao i primjena vektorske i rasterske grafike, bitno je da učenici samostalno istražuju i stvaraju.

U skladu s načelom samoregulacije, učenici bi trebali postupno preuzimati odgovornost za svoje učenje. Ovo se može postići kroz projekte gde će planirati i implementirati dizajn, što smanjuje potrebu nastavnika za stalnim vođenjem. Međutim, nastavnik treba pružati podršku i savjete kako bi se učilo u optimalnom okruženju.

Načelo kontekstualizacije ukazuje na to da je važno učiti u okruženju koje odražava realne situacije. Učenici mogu stvoriti publikacije koje ih povezuju sa stvarnim svijetom i interesima, čime se podstiče lična motivacija. Nastavnici bi trebali stvoriti fleksibilno okruženje koje se prilagođava individualnim potrebama učenika, uzimajući u obzir njihove prethodne vještine i iskustva.

Učenje je po svojoj prirodi socijalno, a kroz grupni rad učenici će razvijati socijalne kompetencije i vještine saradnje. Rad u manjim grupama može omogućiti učenicima da razmjenjuju znanja i ideje, razvijajući tako svoje kritičko mišljenje i komunikacijske vještine. Načelo inkluzivnosti osigurava da svi učenici imaju pristup kvalitetnom obrazovanju, bez obzira na svoja prethodna znanja ili sposobnosti.

Nastavnicima se preporučuje da koriste različite metode učenja, uključujući praktične vježbe, kolaborativno učenje, kao i rad na projektima. Tokom tog procesa, nastavnik bi trebao pružiti povratne informacije koje pomažu učenicima da reflektuju o svom učenju i unaprjeđuju svoje vještine. Uključivanjem informacijsko-komunikacijskih tehnologija (IKT) u nastavu, učenici će imati priliku da apliciraju digitalne alate u praktičnom radu, čime se osnažuju ciljevi učenja.

PK6 – Vrednovanje u predmetnom kurikulumu

Vrednovanje se mora usmjeriti na efikasno praćenje postizanja odgojno-obrazovnih ishoda, s posebnim naglaskom na korišćenje raznovrsnih tehnika i metoda ocjenjivanja koje su prilagođene specifičnim potrebama učenika. Preporučuje se korišćenje formativnog pored sumativnog vrednovanja kako bi se obezbedilo sveobuhvatno praćenje napredovanja učenika kroz cijeli proces učenja.

Jedna od ključnih metoda vrednovanja je projektno učenje, gde učenici rade na stvarnim projektima kao što su priprema publikacija ili dizajn vizuelnih materijala. Ove projekte trebalo bi evaluirati na osnovu unaprijed definisanih kriterija koji obuhvataju kreativnost, tehničku izradu, primjenu dizajnerskih principa i integraciju tekstualnog i vizualnog sadržaja. Kriteriji vrednovanja mogu uključivati jasne smjernice za svaku fazu projekta, što omogućava učenicima da razumiju šta se od njih očekuje i kako će se njihov rad mjeriti. Takođe se preporučuje korišćenje kratkih testova i kvizova kao alat za formativno vrednovanje, koji će pomoći u procjeni razumjevanja osnovnih koncepata i tehnika. Ove procjene mogu učiniti učenici aktivnijim učesnicima u sopstvenom učenju, podstičući ih da identifikuju oblasti u kojima im je potrebna dodatna pomoć.

Učenici mogu takođe učestvovati u vršnjačkom vrednovanju, gde će procjenjivati rad svojih kolega prema definisanim kriterijima, što im pomaže da razviju kritičko mišljenje i analitičke vještine. Ovaj oblik vrednovanja takođe podstiče socijalnu interakciju i saradnju, jer omogućava razmjenu konstruktivnih povratnih informacija.

Evaluacija kreativnih radova, kao što su grafički dizajni, treba biti zasnovana na jasno definisanim kriterijima koji uključuju tehničku preciznost, inovativnost, estetske vrijednosti i sposobnost efektivne komunikacije putem dizajna. Nastavnic bi trebali raditi na razvoju ovih kriterija u saradnji s učenicima, čime se dodatno osnažuje njihova samoregulacija i odgovornost prema vlastitom učenju. Za postizanje ciljeva učenja i poučavanja, važno je da se vrednovanje ne fokusira samo na reprodukciju znanja, već i na sposobnosti primjene, analize i kritičkog razumjevanja sadržaja. Učenici bi trebali biti ohrabreni da koriste strategije samoprocenjivanja, zahvaljujući kojima će moći vladajući znanjem pratiti svoj razvoj i napredak.

Preporučene metode vrednovanja:

- **Testovi:** Testovi s višestrukim izborom mogu provjeriti pamćenje i razumijevanje osnovnih pojmova, dok zadatci otvorenog tipa omogućuju procjenu dubljeg razumijevanja i primjene znanja.
- **Eseji:** Eseji, posebno oni koji uključuju istraživanje i korištenje različitih izvora, omogućuju procjenu kritičkog mišljenja, analize i sposobnosti argumentacije.
- **Praktični radovi:** Praktični radovi, poput izrade različitih proizvoda grafičke dorade, procjenjuju praktične vještine i primjenu stečenog znanja u stvarnim situacijama. Ovdje je važno unaprijed definirati jasne kriterije ocjenjivanja.
- **Grupni i individualni projekti:** Projekti omogućuju procjenu sposobnosti planiranja, organizacije, timskog rada i rješavanja problema. Individualni projekti omogućavaju procjenu samostalnosti i kreativnosti.
- **Studije slučaja:** Analiza studija slučaja pomaže u procjeni sposobnosti analize složenih situacija i primjene teorijskih koncepata na praktične probleme.
- **Prezentacije:** Prezentacije omogućavaju procjenu komunikacijskih vještina i sposobnosti prezentiranja složenih informacija.
- **Portfolio:** Portfolio učenikovog rada tijekom cijele godine pruža sveobuhvatan pregled napretka i postignuća.