**ПРЕДЛОГ ГЛОБАЛНОГ ПЛАНА РАДА НАСТАВНИКА**

Основна школа: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наставник: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Наставни предмет: **Дигитални свет**

Разред и одељење: II

Годишњи фонд часова: 36

Недељни фонд часова: 1

Уџбеник: **Дигитални свет 2, уџбеник за други разред, Гордана Рацков и Арпад Пастор;Вулкан Знање**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Редни број теме** | **Назив наставне теме** | **Број часова** |
| **Обрада** | **Остали типови часа** | **Укупно** |
|  | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | 13 | 7 | 20 |
|  | БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | 4 | 2 | 6 |
|  | АЛГОРИТАМСКИ НАЧИНРАЗМИШЉАЊА | 6 | 4 | 10 |
| **УКУПНО** | **23** | **13** | **36** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Редни бр. и назив наставне теме** | **Исходи****(Ученик ће бити у стању да...)** | **Међупредметне компетенције** |
| **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | * упореди начин на који учи у школи са онлајн учењем путем школске платформе;
* користи школску платформу за онлајн учење (уз помоћ наставника и/или родитеља/законског заступника);
* самостално користи дигиталне уџбенике за учење;
* креира, чува и поново уређује дигиталну слику (самостално и/или уз помоћ наставника) користећи одговарајућу апликацију;
* својим речима објасни појам покретне слике;
* креира елементе покретне слике;
* креира једноставан графички дигитални материјал намењен познатој публици;
* својим речима објасни због чега дигиталне уређаје повезујемо на мреже, укључујући интернет;
* наведе могућности за размену материјала, комуникацију и заједнички рад (учење) које су настале захваљујући умрежавању дигиталних уређаја.
 | Вештина сарадње, комуникација,одговорно учешће у савременом друштву,компетенција за учење, дигитална компетенцијаестетичка компетенцијарад с подацима и информацијама |
| БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | * објасни добитке и ризике који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја;
* разликује неприхватљиво од прихватљивог понашања при комуникацији на интернету;
* реагује на одговарајући начин ако дође у додир са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин;
* наведе неке од начина на које корисници дигиталних уређаја остављају личне податке у дигиталном окружењу;
* организује сопствено учење у онлајн окружењу на начин који не угрожава здравље и личну безбедност, као и сигурност дигиталног уређаја;
* предложи начине одлагања електронског отпада који не угрожавају животну средину.
 | комуникација,одговорно учешће у демократском друштву,дигитална компетенција,одговоран однос према околини,предузимљивост и оријентација ка предузетништву,рад с подацима и информацијамасарадња |
| АЛГОРИТАМСКИ НАЧИНРАЗМИШЉАЊА | * својим речима објасни појам алгоритам;
* анализира једноставан познати поступак који садржи понављања одређених радњи и представи га алгоритамски;
* креира одговарајући рачунарски програм у визуелном програмском језику;
* анализира једноставан програм креиран у визуелном програмском језику и објасни шта и на који начин тај програм ради;
* уочи и исправи грешку у једноставном програму, провери ваљаност новог решења и по потреби га додатно поправи (самостално или сараднички);
* креира програм у визуелном програмском језику којим управља понашањем расположивог физичког дигиталног уређаја.
 | дигитална компетенцијарешавање проблема, комуникација,компетенција за учење,рад с подацима и информацијама |

**ПРЕДЛОГ ГОДИШЊЕГ ПЛАНА РАДА НАСТАВНИКА (према наставним јединицама)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Редни број и назив наставне теме** | **Ред. бр. часа** | **Наставна јединица** | **Број часова** |
| **Обрада** | **Утврђивање** | **Систематизација** |
|  **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО**  | 1. | Уводни час |  | 1 |  |
| 2. | Како можемо да учимо | 1 |  |  |
| 3. | Школска онлајн учионица | 1 |  |  |
| 4. | Дигитални уџбеници | 1 |  |  |
| 5. | Дигитални цртеж | 1 |  |  |
| 6. | Слагање фигура | 1 |  |  |
| 7. | Сложи фигуре - Танграм |  | 1 |  |
| 8. | Доради и заврши цртеж | 1 |  |  |
| 9. | Копирај фигуре | 1 |  |  |
| 10. | Преврнути облици | 1 |  |  |
| 11. | Фигуре у Paint-у |  | 1 |  |
| 12. | Обнављалица - Paint |  | 1 |  |
| 13. | Покрени слике | 1 |  |  |
| 14. | Дигитална анимација | 1 |  |  |
| 15. | Обнављалица - покрени слике |  | 1 |  |
| 16. | Дигитални наставни материјал | 1 |  |  |
| 17. | Преносимо знање  |  | 1 |  |
| 18. | Дигитални уређаји су повезани | 1 |  |  |
| 19. | Учимо заједно | 1 |  |  |
| 20. | Обнављалица – дигитално друштво |  |  | 1 |
| БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА | 21. | Комуникација путем дигиталних уређаја | 1 |  |  |
| 22. | Није тешко бити фин – интернет бонтон | 1 |  |  |
| 23. | Лични подаци на интернету | 1 |  |  |
| 24. | Правилно користимо дигиталне урећаје |  | 1 |  |
| 25. | Чувајмо животну средину | 1 |  |  |
| 26. | Обнављалица – безбедност на интернету |  |  | 1 |
| АЛГОРИТАМСКИ НАЧИНРАЗМИШЉАЊА | 27. | Алгоритам | 1 |  |  |
| 28. | Понављање корака у алгоритму | 1 |  |  |
| 29. | Вежбај алгоритме  |  | 1 |  |
| 30. | Програмирање у Скречу | 1 |  |  |
| 31. | Линијски програм | 1 |  |  |
| 32. | Понављање у програму | 1 |  |  |
| 33. | Костими и грешке |  | 1 |  |
| 34. | Вежбај програмирање  |  | 1 |  |
| 35. | Програмирање дигиталног другара | 1 |  |  |
| 36. | Обнављалица - алгоритми |  |  | 1 |
| **Укупно** | **23** | **10** | **3** |