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

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

**Разред и одељење: \_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ГОДИШЊИ ПЛАН РАДА**

Назив: **ДИГИТАЛНИ СВЕТ**  Разред: **ДРУГИ** Школска 2021/2022.година

**Циљ наставе и учења предмета Дигитални свет** јесте развијање дигиталнe компетенције ученика неопходне за безбедну и правилну употребу дигиталних уређаја за учење, комуникацију, сарадњу и развијање основа алгоритамског начина размишљања.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Редни број наставне теме** | **Назив наставне теме** | **Садржаји** | **Време реализације** | **Исходи** | **Бр. часова**  **обраде** | **Остали облици рада** |
|  | **ДИГИТАЛНО ДРУШТВО** | Учење путем школске платформе за онлајн учење.  Учење уз помоћ дигиталних уџбеника.  Креативно графичко изражавање коришћењем дигиталног уређаја.  Умрежавање дигиталних уређаја и прилике за размену материјала, комуникацију и заједнички рад који из умрежавања произилазе. | IX,X,XI,XII,III | -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; | 15 | 5 |
|  | **БЕЗБЕДНО КОРИШЋЕЊЕ ДИГИТАЛНИХ УРЕЂАЈА** | Добици и ризици који произилазе из комуникације путем дигиталних уређаја.  Понашање на интернету – интернет бонтон.  Остављање личних података при коришћењу дигиталних уређаја.  Примерена реакција у случају контакта са непримереним дигиталним садржајем, непознатим, злонамерним особама или особама које комуницирају на неприхватљив начин.  Организација времена и услова за рад при онлајн учењу.  Коришћење дигиталних уређаја и заштита животне средине. | I, II, III | -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; | 3 | 3 |
|  | **АЛГОРИТАМСКИ НАЧИН РАЗМИШЉАЊА** | Разлагање проблема на мање целине.  Осмишљавање алгоритама линијске и цикличне структуре који води до решења једноставног проблема.  Креирање рачунарског програма у визуелном програмском језику.  Анализа постојећег програма креираног у визуелном програмском језику и тумачење функције блокова од којих је сачињен.  Управљање понашањем физичког дигиталног уређаја креирањем програма у визуелном програмском језику.  Уочавање и исправљање грешака у програму. | IV, V, VI | -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. | 5 | 5 |
|  |  |  |  |  | 23 | 13 |
| **Укупан број часова**  36 | |

**МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ**

Изучавањем предмета развијају се:

**Компетенција за целоживотно учење**

­ Ученик уме да планира време за учење и да организује процес учења и управља њим.

­ Ефикасно користи различите стратегије учења, прилагођава их природи градива и циљевима учења.

­ Уме да процени сопствену успешност у учењу; идентификује тешкоће у учењу и зна како да их превазиђе.

**Рад с подацима и информацијама**

­ Разликује јавне и приватне податке, упознат је са основним правилима чувања приватности података.

Дигитална компетенција

­ Приликом решавања проблема бира одговарајућа ИКТ средства

**Решавање проблема**

­ Ученик проналази/осмишљава могућа решења проблемске ситуације.

­ Ученик упоређује различита могућа решења проблемске ситуације сходно релевантним критеријумима, објашњава шта су предности и слабе стране различитих решења.

­ Ученик припрема примену изабраног решења, прати његову примену усклађујући се са новим сазнањима које стиче током примене датог решења и успева да реши проблемску ситуацију.

­ Ученик вреднује примену датог решења, идентификује његове добре и слабе стране и формулише препоруке за наредно искуство са истим или сличним проблемским ситуацијама.

**Сарадња**

­ Конструктивно, аргументовано и креативно доприноси раду групе, усаглашавању и остварењу заједничких циљева.

­ Активно слуша и поставља релевантна питања поштујући саговорнике и сараднике, а дискусију заснива на аргументима.

­ Конструктивно доприноси решавању разлика у мишљењу и ставовима и при томе поштује друге као равноправне чланове групе.

­ Ангажује се у реализацији преузетих обавеза у оквиру групног рада на одговоран, истрајан и креативан начин.

­ Учествује у критичком, аргументованом и конструктивном преиспитивању рада групе и доприноси унапређењу рада групе.

**Естетичка компетенција**

­ Анализира и критички вреднује дигитални производ у контексту естетике и корисничког доживљаја.

Предузимљивост и предузетничка компетенција

­ Исказује и заступа своје идеје, утиче на друге кроз развој вештине јавног говора, преговарања и решавања конфликата.