

# Магија је у рукама наставника

## Материјал

<b>1. Школа:</b>	ОШ „Бошко Палковљевић Пинки“	<b>Место:</b>	Батајница	
<b>2. Наставник (име и презиме):</b>	Радмила Шоргић			
<b>3. Предмет:</b>	Свет око нас	<b>Разред:</b>	II-4	
<b>4. Наставна тема - модул:</b>	Разноврсност природе			
<b>5. Наставна јединица:</b>	Разноврсност природе			
<b>6. Тип часа:</b>	Систематизација			
<b>7. Облици рада:</b>	Рад у паровима			
<b>8. Наставне методе:</b>	Метода усменог излагања, метода разговора, метода демонстрације, хеуристичка метода, метода илустрације			
<b>9. Наставна средства:</b>	Уџбеник из Света око нас, Радна свеска, SeekBeak, Thniglink, LearningApp, Jigsawplanet.com, Scratch, BookWidgets, Stryjumper, Du Recorder, google.rs, Paint, мултимедијални ПДФ уџбеник, рачунар			

**10. Циљ часа:**

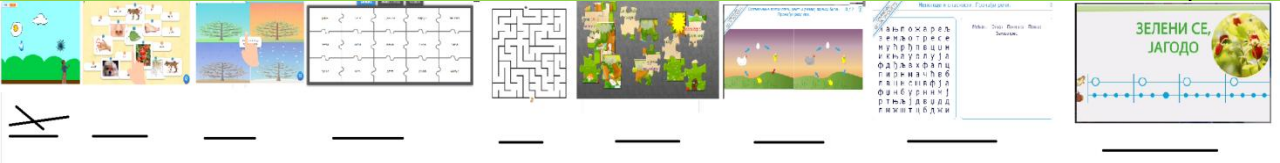
- Утврђивање знања о природи и елементима који је чине: људи, биљке, животиње, вода, ваздух, земљиште и Сунце.
- Понављање знања о заједничким особинама елемената природе.
- Утврђивање знања о повезаности живе и неживе природе.
- Утврђивање знања о процесима који се одвијају у живим бићима – дисање и исхрана.
- Утврђивање знања о начину храњења биљака, животиња и људи.
- Утврђивање знања о разноврсности биљног и животињског света.
- Утврђивање знања о различитим врстама биљака (дрвенасте и зељасте биљке, гајене и самоникле биљке, четинарско и лишћарско дрвеће).
- Утврђивање знања о животињама (где живе, како се хране).
- Утврђивање знања о узајамним везама биљака, животиња и човека.
- Проширивање и утврђивање знања о променама у природи и људским делатностима у зависности од годишњих доба.
- Утврђивање знања о безбедном понашању током природних непогода.
- Оспособљавање ученика за примену стечених знања у свакодневном животу.
- Развијање сарадничких односа током рада на часу, слушање и поштовање мишљења осталих ученика.
- Развијање техника сазнајног процеса: посматрање, уочавање, упоређивање, слободно исказивање запажања.

<b>11. Исходи:</b>	<p>Ученик на крају часа уме да:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– идентификује заједничке особине живих бића на примерима из окружења;</li> <li>– разврста животиње из окружења на основу начина живота и начина исхране;</li> <li>– разврста биљке из окружења на основу изгледа листа и стабла;</li> <li>– повеже делове тела живих бића са њиховом улогом;</li> <li>– препозна примере повезаности живих бића са условима за живот;</li> <li>– наведе примере који показују значај биљака и животиња за човека;</li> <li>– негује и својим понашањем не угрожава биљке и животиње у окружењу;</li> <li>– повеже промене у природи и активности људи са годишњ. добима;</li> <li>– безбедно поступа пре и током временских непогода;</li> <li>– штедљиво троши производе које користи у свакодневним ситуацијама;</li> <li>– разврста отпад на предвиђена места;</li> <li>– повеже резултате рада са уложеним трудом.</li> <li>– понаша се тако да уважава различитости других људи;</li> <li>– сарађује са другима у групи на заједничким активностима.</li> </ul>
<b>12. Међупредметне компетенције:</b>	<p>Компетенција за учење, комуникативна компетенција, за сарадњу, рад с подацима и информацијама, дигитална компетенција, естетичка компетенција, одговоран однос према околини, одговоран однос према здрављу.</p>
<b>13. Кључни појмови:</b>	<p>Дисање, исхрана, биљоједи, месоједи, сваштоједи, ницање из семена, излегање из јајета, рађање, дрвенасте биљке, зељасте биљке, гајене и самоникле биљке, четинарско и лишћарско дрвеће, дивље животиње, домаће животиње, значај биљака и животиња за човека, зима, пролеће, лето, јесен, олуја, град, мећава, чување природе</p>
<b>14. Корелација:</b>	<p>Српски језик, Математика и Музичка култура</p>
<b>15. Активности учитеља:</b>	<p>осмишљава, започиње разговор, чита, слуша, мотивише, прати, процењује, води белешку, шаље материјале, припрема материјале, креира игре, користи дигиталне платформе</p>
<b>16. Активности ученика:</b>	<p>слуша, учествује у разговору, анализира, сарађује, образлаже мишљење, решава задатке, учествује у активностима, користи дигиталне алате</p>
<b>17. Уџбеник:</b>	<p>Љиља Стокановић, Гордана Лукић и Гордана Субаков Симић: <i>Свет око нас 2 – Уџбеник за други разред основне школе</i>, Нови Логос, Београд, 2019.</p> <p>Љиља Стокановић, Гордана Лукић и Гордана Субаков Симић: <i>Свет око нас 2 – Радна свеска за други разред основне школе</i>, Нови Логос, Београд, 2019.</p>

## 18. Линкови

- ка презентацији уколико је она урађена у онлајн алату  
- ка дигиталном образовном садржају уколико је доступан на интернету  
- ка свим осталим онлајн садржајима који дају увид у припрему за час и његову реализацију

- Почетак игрице/ходник урађен у SeekBeak апликацији (<https://seekbeak.com/v/Y40zdRJDqDR>)
- Просторија/учионица урађена у Thinglink (by Robbie Owen) апликацији (<https://www.thinglink.com/video/1320777381517983745>)
- Шта је потребно човеку – Игрица креирана у Scratch апликацији (<https://scratch.mit.edu/projects/398428075>).
- Сазнај где припадам – Игрица креирана у Scratch апликацији (<https://scratch.mit.edu/projects/393870158>).
- Пронађи разлике – Игрица креирана у BookWidgets апликацији ([https://www.bookwidgets.com/play/P4HUPU?teacher\\_id=5271201965408256](https://www.bookwidgets.com/play/P4HUPU?teacher_id=5271201965408256))
- Откриј слику – Игрица креирана LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=pt9nqnp6a20>)
- Пронађи речи/осмосмерка – Игрица креирана у BookWidgets апликацији ([https://www.bookwidgets.com/play/64UG6X?teacher\\_id=5271201965408256](https://www.bookwidgets.com/play/64UG6X?teacher_id=5271201965408256))
- Пузле са математичким задатком – Игрица креирана је у Jigsawplanet апликацији (<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0dac40bd0265>)
- Промене које доносе годишња доба – Игрица креирана у LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=pmaj6uk0520>)
- Повежи део тела – Игрица је креирана у LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=p70x5fyca20>)
- Видео – Креиран уз помоћ InShot апликације, а песма је преузета из електронског уџбеника Музичке културе (<https://www.eucionica.rs/>) уз помоћ апликације DU Recorder
- Књига креирана у апликацији Storyjumper (<https://www.storyjumper.com/book/read/84229515/5ecd67fdb5c20>)
- Место где се откључава код за излазак из учионице је креиран у Google Forms упитнику ([https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWAIIn2NZRAaMGSQywaBl\\_tIBU0OgXE\\_L0g4hmpuFOcg6JC2w/viewform?embedded=true](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWAIIn2NZRAaMGSQywaBl_tIBU0OgXE_L0g4hmpuFOcg6JC2w/viewform?embedded=true))
- Електронски уџбеник *Нови Логос* (Свет око нас и Музичка култура)
- Коришћене слике скинуте са google.rs
- Коришћен су и апликације Paint и Storyjumper за креирање фотографија и панова из учионице

	Планиране активности наставника	Планиране активности ученика
<p><b>Уводни део часа</b></p> <p>Разговор са ученицима о игри</p> <p>Најава наставне јединице</p> <p><b>Главни део часа</b></p> <p>Упутства игре и почетак исте</p>	<p>Ученици су подељени по паровима. С обзиром на то да постоји могућност да буду у физичкој близини, одлучила сам се за овај облик рада.</p> <p>На почетку, путем скајпа, разговарала сам са ученицима о игри бежања из просторије (Escape room). Објаснила сам им да је у питању интерактивна игра која је састављена од задатака у којима се крију кодови које је потребно записати у одређено поље како би се отворила врата и како би успешно изашли из просторије. Ученици имају 40 минута да реше све задатке и изађу из просторије.</p> <p>На данашњем часу ћемо се присетити шта смо научили о природи на часовима из Света око нас. Говорим им да ће се данас наћи у учионици која ће се аутоматски закључати и да треба да пробају да реше све задатке како би успешно изашли из исте.</p> <p>Ученицима шаљем слику на којој се налазе игре у којима се крију кодови. Тим редоследом је потребно уписати бројеве. Скрећем им пажњу да воде рачуна о томе да сви бројеви буду написани тим редоследом, јер је то шифра за отварање врата. Уколико погреше само један број, врата се неће отворити.</p>	<p>Ученици подељени по паровима.</p> <p>Разговор о игри бежања из просторије.</p> <p>Слушају упутства и започињу игру.</p>
		


На самом почетку игре ће се наћи у ходнику школе. С обзиром на то да је 8 сати ујутру, звонило је и морају брзо да уђу у учионицу. Када се нађу у учионици, врата се аутоматски затварају и не могу изаћи напоље без кода. Ходник школе (<https://seekbeak.com/v/Y40zdRJDqDR>)

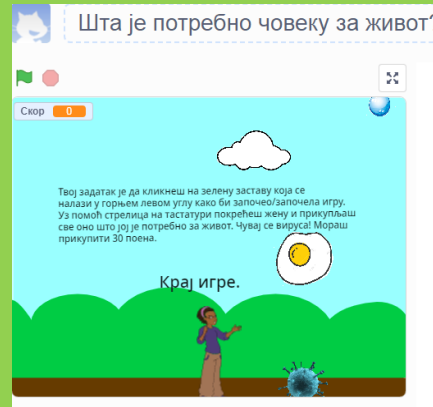



Када уђу у учионицу, видеће мноштво иконица различитих боја. Иза иконица тетриса крију се игре, иза иконице књиге крије се књига, иза иконице фотографије крије се пано... У свакој игри имају објашњење шта се од њих тражи. Пролазе кроз учионицу и отварају све иконице. Игре не морају играти по редоследу који им је дат. Важно је само да правилно упишу кодове.

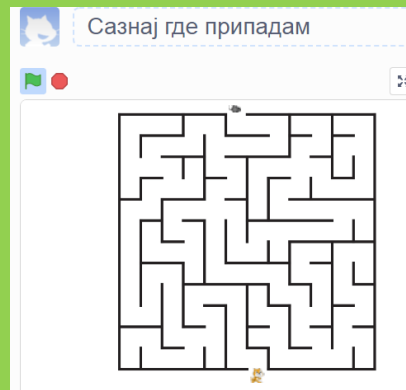
Учионица (<https://www.thinglink.com/video/1320777381517983745>)




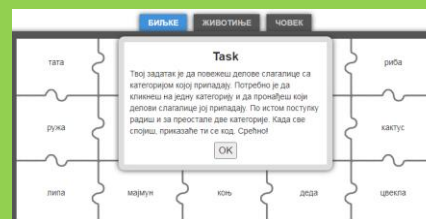
Игра која се крије под симболом  је креирана у Scratch апликацији (<https://scratch.mit.edu/projects/398428075>). Циљ ове игре је да ученици помогну жени (људском бићу) да прикупи све што јој је потребно за живот. Крећу се уз помоћ стрелица на тастатури. Потребно је да избегавају вирус, како не би губили поене. Ово је једина игра која не носи код, а то је потребно да ученици уоче.





Игра која се крије под симболом  је, такође, креирана у Scratch апликацији (<https://scratch.mit.edu/projects/393870158>). Циљ ове игре је ученици открију да је у питању мачка и да је то животиња која недостаје на једном о панона. Крећу се уз помоћ стрелица на тастатури. У питању је месојед и мора доћи до своје хране – миша. Када улови миша, ученицима даје код.

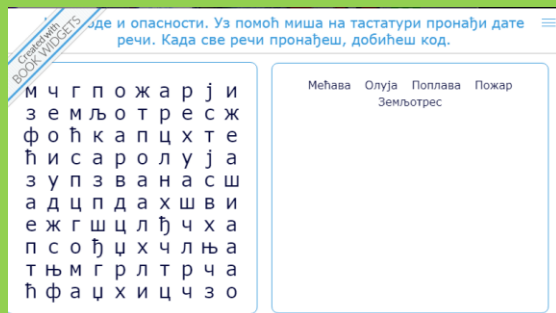


Игра која се крије под симболом  је креирана BookWidgets апликацији ([https://www.bookwidgets.com/play/P4HUPU?teacher\\_id=5271201965408256](https://www.bookwidgets.com/play/P4HUPU?teacher_id=5271201965408256)). Циљ ове игре је да ученици пронађу разлике на фотогафијама. Уз помоћ миша на тастатури треба да кликну на разлику коју уочавају. Када пронађу све разлике, добиће код.




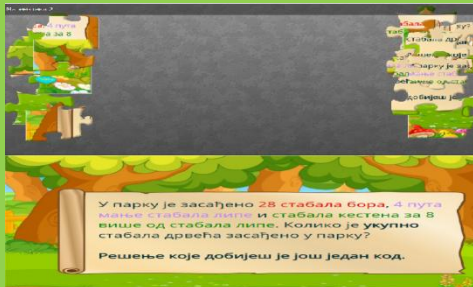
Игра која се крије под симболом  је креирана LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=pt9nqnp6a20>). Циљ ове игре је да ученици повежу делове слагалице са категоријом којој припадају. Када повежу све, потребно је да у доњем десном углу кликну на знак за штиклирање и тако добију повратну информацију да ли су све спојили тачно. Уколико нису, могу се вратити да исправе. Када је све тачно спојено добиће код.


Игра која се крије под симболом  креирана је у BookWidgets апликацији ([https://www.bookwidgets.com/play/64UG6X?teacher\\_id=5271201965408256](https://www.bookwidgets.com/play/64UG6X?teacher_id=5271201965408256)). Циљ ове игре је да ученици пронађу речи у овој осмосмерци. То ће учинити уз помоћ миша на тастатури. Када пронађу све речи, добиће код.

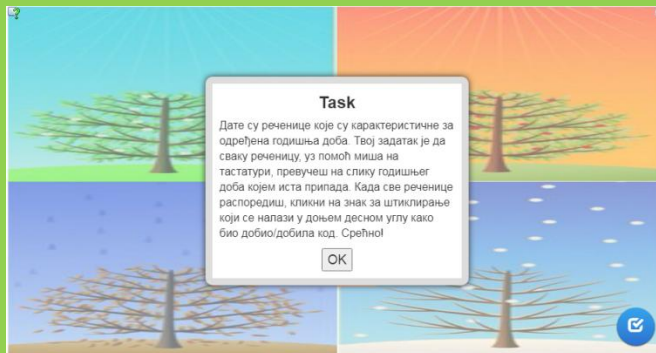





Игра која се крије под симболом  креирана је у Jigsawplanet апликацији (<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0dac40bd0265>). Циљ ове игре је да ученици споје делове и добију слику. На слици се крије задатак из математике који обухвата биљке. Задатак треба да реше на папиру, а решење које добију је нови код. Морају пажљиво рачунати.






Игра која се крије под симболом  је креирана у LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=pmaj6uk0520>). Циљ ове игре је да ученици повежу реченице са годишњим добом ком припадају. Када споје све реченице, у доњем десном углу треба да кликну на знак за штиклирање како би проверили да ли су добро повезали. Уколико су погрешили, могу се вратити да исправе. Када је све тачно спојено, добиће код.




Игра која се крије под симболом  је креирана у LearningApp апликацији (<https://learningapps.org/display?v=p70x5fyca20>). Циљ ове игре је да ученици споје делове тела са одговарајућим називом. Када споје све, аутоматски ће се приказати код.

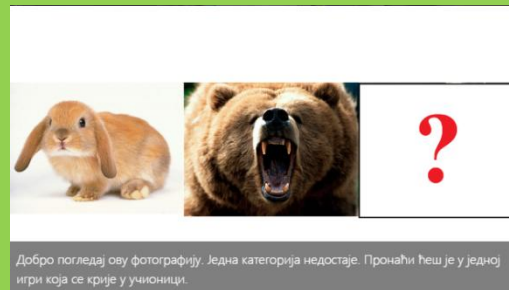



Видео који се крије иа симбола  креиран уз помоћ InShot апликације, а песма која се налази на истом је из електронског уџбеника Музичке културе (<https://www.eucionica.rs/>) преузета уз помоћ апликације DU Recorder. Циљ овог видеа је да ученици одслушају песму. Међутим, морају да воде рачуна јер ће им кажипрст показати на једну реч. Када уоче реч, потребно је да одреде број сугласника у истој. Тако ће добити нови код.


У учионици се налази и неколико панова који су обележени симболима   на којима је приказана природа и како дишу бића. Ученици треба да погледају шта се све налази на истим. Панови су креирани у Storyjumper апликацији.



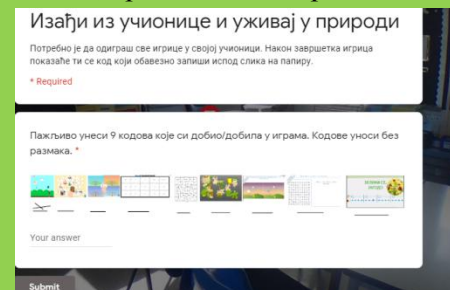
У учионици се налази и мноштво књига, али једна је посебно важна. Обележена је симболом  и креирана је у Storyjumper апликацији (<https://www.storyjumper.com/book/read/84229515/5ecd67fdb5c20>). Ученици треба да прелистају књигу. Једна од игрица је повезана са истом.



На табли се налази слика која је обележена симболом  и креирана је у Paint апликацији. Слика крије једну категорију животиња, а коју откривамо у једној од игара.

Када ученици заврше све игре, треба да кликну на симбол  . Тада ће им се отворити прозор који ће их водити до места где треба да укуцају кодове како би отворили врата. Место за укуцавање кодова је креирано у Google Forms упитнику

([https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWAIIn2NZRAaMGSQywaBl\\_t1BU0OgXE-L0g4hmpuFOcg6JC2w/viewform?embedded=true](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWAIIn2NZRAaMGSQywaBl_t1BU0OgXE-L0g4hmpuFOcg6JC2w/viewform?embedded=true)). Уколико унесу погрешан код, врата им се неће отворити и тражиће се да пробају поново. Уколико укуцају тачан код, врата ће се отворити.



**Завршни део часа**  
Разговор о играма

Након завршетка игре, разговарам са ученицима о истој. Питам их да ли им се допало, шта им се највише допало, да ли има нешто што им се није допало и зашто, какве су биле игрице и да ли су имали потешкоћа.

Разговарам о бекству из просторије/учионице. Импресије ученика.