**Mjesečni plan za nastavu Informatike**   
**za 1. razred osnovne škole**  
**udžbeničkog kompleta e-SVIJET**

Sandi Kundih

OŠ Nedelišće



**OŽUJAK**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R. br.  sata | AKTIVNOST | DOMENA | ISHOD | RAZRADA ISHODA | AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA | POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA | POVEZIVANJE S MPT |
| 34. | Uvod u Scratch | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka | Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke. | Rješavanje mozgalica Međunarodnog natjecanja iz informatike i računalnog razmišljanja Dabar.  Igra Udari krticu (DDS - Igraj se i uči). | MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
| 35. | Uvod u Scratch | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak  B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka | Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.  Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja. | Uvod u početno programiranje.  Rješavanje početnih razina na online platformi Run Marco ili Code Studio. | MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
| 36. | KORAK PO KORAK DO RJEŠENJA | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka | Učenik analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.    Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima). | Prikazivanje jednostavne radnje pomoću koraka izvođenja.  Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje radnog listića.  Izrada vlastitog algoritma.  Vrednovanje za i kao učenje – Igra (DDS - Igraj se i uči). | MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.  uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| 37. | MOJA PRVA PORUKA | Informacije i digitalna tehnologija | A.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik prepoznaje digitalnu tehnologiju i komunicira s njemu poznatim osobama uz pomoć učitelja u sigurnome digitalnom okruženju.  A.1.2. Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik razlikuje oblike digitalnih sadržaja, uređaje i postupke za njihovo stvaranje | Učenik primjenjuje pravila ponašanja iz stvarnoga svijeta u virtualnome svijetu.  Učenik prepoznaje osnovne programe i uređaje za komunikaciju.  U sigurnome digitalnom okruženju uz pomoć učitelja primjenjuje osnovne vještine razmjenjivanja poruka s pomoću tehnologije.  Uvažava sugovornika koji nije fizički prisutan.  Učenik prepoznaje digitalne oblike sadržaja. | Prijava u sustav e-pošte na adresi webmail.skole.hr.  Čitanje poruke e-pošte.  Odgovaranje na poruku e-pošte.  Slanje poruke e-pošte.  Odjava iz sustava e-pošte.  Vrednovanje za i kao učenje – pisanje poruke, igra Vješala (DDS - Igraj se i uči). | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  OŠ PID C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke. | ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.  ikt B.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.  ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju.  osr B.1.2. Razvija komunikacijske kompetencije. |
| 38. | MOJA PRVA PORUKA |
| 39. | MOJI PODATCI | e-Društvo | D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT i štiti svoje osobne podatke | Učenik prepoznaje svoje osobne podatke (ime i prezime, adresa i broj telefona), zašto su važni i s kim ih smije dijeliti. | Rad na udžbeniku.  Opisivanje osobe.  Igra Pogodi tko sam.  Što su osobni podaci?  Situacije u kojima se osobni podaci smiju dijeliti.  Vrednovanje za i kao učenje – kviz, memori (DDS - Igraj se i uči). | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje. | osr A.1.1. Razvija sliku o sebi.  uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje  Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema. |
| 40. | ŠTITIM SVOJE PODATKE | e-Društvo | D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT i štiti svoje osobne podatke | Učenik prepoznaje svoje osobne podatke (ime i prezime, adresa i broj telefona), zašto su važni i s kim ih smije dijeliti.  Objašnjava da svoje osobne podatke ne smije dijeliti s nepoznatim osobama te objašnjava važnost čuvanja školske i osobne računalne opreme. | Rad na udžbeniku.  Dramatizacija priče o Crvenkapici, gusarima i krađi identiteta.  Poruka nepoznate osobe. | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje. | osr A.1.1. Razvija sliku o sebi.  uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje  Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema. |
| 41. | ČUVAM SVOJE PODATKE | e-Društvo | D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT i štiti svoje osobne podatke | Učenik prepoznaje svoje osobne podatke (ime i prezime, adresa i broj telefona), zašto su važni i s kim ih smije dijeliti.  Objašnjava da svoje osobne podatke ne smije dijeliti s nepoznatim osobama te objašnjava važnost čuvanja školske i osobne računalne opreme. | Izrada plakata o pravilima čuvanja osobnih podataka.  Vrednovanje za i kao učenje – kviz (DDS - Igraj se i uči). | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  OŠ PID C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke. | osr A.1.1. Razvija sliku o sebi.  uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje  Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema. |
| 42.,43 | e-UČENIK | e-Društvo | D.1.1. Učenik se pažljivo i  odgovorno koristi opremom  IKT i štiti svoje osobne  podatke. | Učenik prepoznaje svoje osobne  podatke (ime i prezime, adresa i broj  telefona), zašto su važni i s kim ih  smije dijeliti. |  |  |  |