**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 problemaikt 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 problemaikt 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 iodgovorno koristi opremomIKT i štiti svoje osobnepodatke. | Učenik prepoznaje svoje osobnepodatke (ime i prezime, adresa i brojtelefona), zašto su važni i s kim ihsmije dijeliti. |  |  |  |