**Mjesečni plan za nastavu informatike za 1. razred**

**Svibanj**

**Sandi Kundih**

**Oš Nedelišće**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R. br.  sata | AKTIVNOST | DOMENA | ISHOD | RAZRADA ISHODA | AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA | POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA | POVEZIVANJE S MPT |
| 50. | RAZGOVARAM S DRUGIMA | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima | Učenik upoznaje jednostavne programe i digitalne obrazovne sadržaje.  Izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj.  Opisuje pojedine aktivnosti u njemu poznatim programima.  Prepoznaje i koristi se predloženim digitalnim obrazovnim sadržajima, jednostavnim programima i aplikacijama. | Pravila razgovora: razgovor mora biti uvijek pristojan i ugodan.  Učenici međusobno pišu jedni drugima lijepe poruke.  Pisanje poruka na računalu putem ploče Lino.  Vrednovanje za i kao učenje:   * 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 HJ A.1.5.  Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.  PID OŠ 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 učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju.  B.1.1.A Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja.  B.1.1.B Prepoznaje nasilje u stvarnome i virtualnome svijetu. |
| 51. | JA@SKOLE.HR | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima | Učenik upoznaje jednostavne programe i digitalne obrazovne sadržaje.  Izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj.  Opisuje pojedine aktivnosti u njemu poznatim programima.  Prepoznaje i koristi se predloženim digitalnim obrazovnim sadržajima, jednostavnim programima i aplikacijama. | Razgovor o AAI@EduHr identitetu.  Učenici pristupaju uslugama:   * e-Dnevnik za učenike i roditelje * Office365 (Teams)   Vrednovanje za i kao učenje:  - 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 HJ A.1.5.  Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.  PID OŠ 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 učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju.  ikt C.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire potrebne informacije među pronađenima.  B.1.1.A Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja. |
| 52.,53. | CRTAM I STVARAM | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz podršku učitelja vrlo jednostavnim radnjama izrađuje jednostavne digitalne sadržaje | Stvara digitalne sadržaje jednostavnim radnjama.  Sprema digitalne sadržaje na dogovoreno mjesto.  Otvara spremljene sadržaje.  Predstavlja svoj rad. | Učenici upoznaju Fresh Paint.  Učenici crtaju lik #.  Učenici spremaju i ponovo otvaraju crtež.  Učenici crtaju svojeg najboljeg prijatelja ili prijateljicu.  Vrednovanje za i kao učenje:   * DDS Igraj se i uči: | OŠ LK B.1.2.  Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima. |
| 54. | MOZGALICA 7 | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak | Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.  Pokazuje znatiželju i propituje putove dolaska do rješenja jednostavnoga logičkog zadatka. | Učenici crtaju kućicu jednim potezom olovke.  Učenici otvaraju program Scratch.  Učenici unose program iz udžbenika i pokreću ga.  Učenici prema uputama učitelja crtaju različite likove u Scratchu: naredba za crtanje linija.  Vrednovanje za i kao učenje:   * DDS Igraj se i uči | OŠ LK B.1.2.  Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja.  PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.  uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 55.,56. | IGRAM SE I BOJIM | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz podršku učitelja vrlo jednostavnim radnjama izrađuje jednostavne digitalne sadržaje | Stvara digitalne sadržaje jednostavnim radnjama.  Sprema digitalne sadržaje na dogovoreno mjesto.  Otvara spremljene sadržaje.  Predstavlja svoj rad. | Učenici po predlošku boje bojanke na str. 56 udžbenika.  Učenici koriste aplikaciju Draw Free!.  Učenici spremaju i ponovo otvaraju svoj crtež.  Učenici crtaju crtež po želji i spremaju ga.  DDS Igraj se i uči: Sketchpad online.  DDS Bojanke. | OŠ LK B.1.2.  Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja. | ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.  uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 57. | 2. provjera znanja |  | | | | | |