**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 |  |