**Mjesečni plan za nastavu informatike za 2. 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** |
| **49.** | IZRADA LIKA U SCRATCH-U | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).  Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem.  Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja (računalom ili bez računala).  Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.  Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje. | Pokretanje programa Scratch.  Crtanje i imenovanje lika.  DDS e-Učionica: Slagalica.  DDS e-Svijet+: Igra Koliko poznaješ Scratch?  DDS Igraj se i uči: Igra Redoslijed izrade lika u Scratchu.  Vrednovanje za i kao učenje (DDS):   * Provjeri znanje: Kviz o crtanju lika u Scratchu. | OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.  PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.  MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | 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.  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. |
| **50.** | IZRADA POZADINE U SCRATCH-U | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).  Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem.  Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja (računalom ili bez računala).  Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.  Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje. | Pokretanje programa Scratch.  Osmišljavanje i crtanje vlastite pozadine za pozornicu korištenjem alata kist, gumica, kantica s bojom, oblici i crte.  Pisanje kratkog programa prema uputama učitelja.  Mijenjanje pozadine tijekom izvođenja programa.  Pisanje programa korištenjem svih dosad naučenih naredbi u Scratchu.  DDS Igraj se i uči: Igra Labirint.  Vrednovanje za i kao učenje (DDS):   * Provjeri znanje: Kviz o crtanju pozadine u Scratchu. | OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.  PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.  MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | 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.  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. |
| **51.** | IZRADA POZADINE U SCRATCH-U |
| **52.** | Ponavljanje nastavnih sadržaja (Scratch) |  |  |  |  |  |  |
| **53.** | RAČUNALA OKO NAS | Digitalna pismenost i komunikacija | C.2.1  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za jednostavne školske zadatke. | Učenik odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka.  Uporaba gotovih obrazovnih sadržaja (crtanje, računanje, pisanje, čitanje i sl.) za podršku pri učenju.  Iskazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom. | Razgovor o korištenju računala u svakodnevnom životu.  Osmišljavanje priče u paru na temelju ilustracija u udžbeniku.  Zapisivanje priče u program za pisanje i oblikovanje teksta (npr. Word).  Čitanje priče.  DDS Igraj se i uči: Što sve možemo raditi na računalu.  Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranici 117.  Vrednovanje za i kao učenje (DDS):   * Provjeri znanje: Kviz o korištenju računala u svakodnevnom životu. | PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja.  OŠ HJ A.2.1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja.  OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  uku A.1.4. 4. Kritičko mišljenje: Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje. |
| **54.** | ZANIMANJA LJUDI | e-Društvo | D.2.1  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik prepoznaje i opisuje neke poslove koji se koriste informacijskom i komunikacijskom tehnologijom. | Učenik nabraja zanimanja koja poznaje, a koja se koriste IKT-om.  Prepoznaje zanimanja u području računalne tehnologije i primjene IKT-a.  Opisuje zanimanja ljudi koji se u svojemu poslu koriste informacijsku i komunikacijsku tehnologiju. Istražuje i komentira zanimanja iz područja IKT-a za koja je čuo da su popularna.  Promišlja o svojemu budućem zanimanju, opisuje ga i predstavlja razredu. | Razgovor: „Kad odrastem, želim postati....“  Razgovor s učenicima: Kako vam računalo pomaže u radu?  DDS e-Učionica: Igra Zanimanja – osmosmjerka.  DDS Igraj se i uči: Igra anagram.  DDS Igraj se i uči: Igra razvoj tehnologije.  DDS Igraj se i uči: Igra zanimanja ljudi.  Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na str. 120.  Vrednovanje za i kao učenje (DDS):  Provjeri znanje: Kviz o zanimanjima koja koriste računalo. | PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  uku A.1.4. 4. Kritičko mišljenje: Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje. |
| **55.** | Ponavljanje nastavnih sadržaja (priprema za ispit znanja) |  |  |  |  |  |  |
| **56.** | 2. provjera znanja |  |  |  |  |  |  |