**Mjesečni plan za nastavu informatike za 3. razred**

**Svibanj**

**Tema: Predstavljam se, Stvaram priču u Scratchu**

**Sandi Kundih**

**Oš Nedelišće**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Okvirni red.br. sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
| **TEMA: STVARAM PRIČU U SCRATCHU** | | | | | | | | |
| **59., 60.** | Igrajmo se u Scratchu  (str. 124 – 127) | Računalno razmišljanje i programiranje | | B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način. | Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podatcima.  Prepoznavanje uzoraka. | Razgovor.  Pokretanje Scratcha.  Preuzimanje datoteke s e-sfere i učitavanje u Scratch.  Izrada igre skrivača.  Izrada igre bušenja balona.  Osmišljavanje vlastite igre.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici. | MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **61., 62.** | Animacija likova  (str. 128 – 129) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način. | | Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podatcima.  Prepoznavanje uzoraka. | Uvodna ilustracija – rasprava.  Pokretanje Scratcha.  Izrada programa ples balerine.  Proširivanje programa – plesni studio.  Izrada programa „školska predstava“.  Izrada programa ZOO-vrt.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici. | MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **63.** | Sviramo u Scratchu  (str. 130 – 132) | Računalno razmišljanje i programiranje | | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podatcima.  Prepoznavanje uzoraka. | Razgovor.  Pokretanje Scratcha i učitavanje proširenja za glazbu.  Izrada programa – C-dur ljestvica.  Izrada programa – pisanje i/ili skladanje pjesama.  Rješavanje zadataka u udžbeniku: program Scratch-band.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici. | MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka.  OŠ GK B.3.4. Učenik stvara/improvizira melodijske i ritamske cjeline te svira uz pjesme/brojalice koje izvodi. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  uku A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. |
| **64., 65.** | Programiranjem stvaramo priče  (str. 133 – 135) | Računalno razmišljanje i programiranje | | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Stvaranje programa korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor s učenicima.  Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Osmišljavanje vlastite interaktivne priče.  Predstavljanje priča razredu.  Rješavanje zadataka Ljetovanje.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici. | MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  uku A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. |
| **66.** | 2. provjera znanja - Scratch |  | | | | | | |