**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 |  |