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

**Travanj**

**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 |
| 44. | RAČUNALO I ZDRAVLJE | e-Društvo | D.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik primjenjuje zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu i prihvaća preporuke o količini vremena provedenog za računalom. | Učenik odabire i primjenjuje zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu.  Procjenjuje količinu vremena provedenoga u virtualnome i stvarnome svijetu.  Prihvaća preporuke o količini vremena provedenoga za računalom.  Koristi vježbe razgibavanja za računalom.  Izmjenjuje sjedenje i druge položaje. | „Zdravlje je najveće bogatstvo.“  Učenici se prisjećaju i izvode vježbe razgibavanja.  Rješavanje nastavnog listića. Prezentacija i uspoređivanje radova.  Osmišljavanje i prezentacija vlastitih vježbi razgibavanja.  Izrada plakata.  Dnevnik aktivnosti u slobodno vrijeme.  DDS – Igraj se i uči.  Vrednovanje za i kao učenje – Igra (DDS - Igraj se i uči). | OŠ TZK A.1.2. Provodi jednostavne motoričke igre.  PID OŠ B.1.1. Učenik uspoređuje promjene u prirodi i opisuje važnost brige za prirodu i osobno zdravlje. | ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka. |
| 45. | RAČUNALO I ZDRAVLJE | | | | | | |  |  |  |  |  |  |
| 46. | Usutavljivanje i ponavljanje nastavnih sadržaja | | | | | | |  |  |  |  |  |  |
| 47. | Vrednovanje ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda | | | | | | |  |  |  |  |  |  |
| 48. | MOZGALICA 6a | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka | Učenik prepoznaje jednostavni zadatak (problem) iz svakodnevnoga života.  Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.  Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima). | Čitanje dnevnika aktivnosti.  Vježbe razgibavanja.  Razgovor o važnosti odvijanja aktivnosti zadanim redoslijedom.  Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 48.  Priprema za programiranje: https://lightbot.com/flash.html  Mozgalica 6a RL.pdf | MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.  MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.  PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | 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.  ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. |
| 49. | MOZGALICA 6b | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka | Učenik prepoznaje jednostavni zadatak (problem) iz svakodnevnoga života.  Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.  Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima). | Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 49.  Pokretanje programa Scratch.  Upoznavanje sa sučeljem programa Scratch.  Crtaju lika # iz udžbenika u Scratchu.  Pisanje prvog programa: naredba „reci“.  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. |