**Mjesečni plan za nastavu informatike za 2. 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** |
| **42.** | UČIMO NA MREŽI  | e-Društvo  | D.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se koristi se e-uslugama u području odgoja i obrazovanja. D.2.4 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se odgovorno ponaša pri korištenju sadržajima i uslugama na internetu radi zaštite osobnih podataka i digitalnoga ugleda. | Učenik se koristi sadržajima s obrazovnoga portala uz pomoć odrasle osobe. Posjećuje sigurne stranice na kojima može učiti i zabaviti se. Učenik se koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja (e-dnevnik, edu.hr, Meduza, CARNetova e-pošta, Loomen i sl.). Uporaba korisničkog računa iz sustava AAI@EduHr. | Mini projektni zadatak:Pregledavanje dječje enciklopedije (fizička knjiga) – motivacija.Razgovor o informacijama i gdje ih tražiti.Otvaranje mrežnog preglednika. Pristupanje enciklopediji Proleksis.Korištenje tražilice enciklopedije Proleksis.Pregledavanje i odabir rezultata pretraživanja.Otvaranje i čitanje odabranog članka.Pristupanje e-Lektiri. Pregledavanje dostupnih lektirnih djela.Pristupanje portalu Meduza.Korištenje tražilice portala Meduza.Gledanje odabranog kratkog video zapisa.Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na stranici 97.Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)Mini projekt. | OŠ HJ A.2.2. Učenik sluša jednostavne tekstove, točno izgovara glasove, riječi i rečenice na temelju slušanoga teksta.OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima.OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.ikt C.1.2. Učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju.ikt C.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire potrebne informacije među pronađenima.ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima. |
| **43.** | UČIMO NA MREŽI  |
| **44.** | Ponavljanje nastavnih sadržaja |  |  |  |  |  |  |
| **45.** | MOZGALICA 8 | 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. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala). Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed. Ispravlja pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka. | Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 98 – 101.DDS e-Svijet+: Igra razvrstavanja. DDS Igraj se i uči: Igra VlakVrednovanje za i kao učenje (DDS):* Provjeri znanje: Kviz – Razvrstavanje.
 | MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima. |
| **45.** | MOZGALICA 9 | 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. | DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Izrada plana. Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 102 - 105Odgovaranje na pitanja u udžbeniku.DDS e-Svijet+: Igra RedoslijedDSS Igraj se i uči: Igre Vlak i Kojim redom?Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):* Provjeri znanje: Kviz.
 | MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | 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. |
| **47.** | MOZGALICA 10 | 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. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala). Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed. Ispravlja pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka. | DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Zavrti kotač i nacrtaj! Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 106 - 108DDS e-Svijet+: Igra Redoslijed. DSS Igraj se i uči: Kviz Quizizz. Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):* Provjeri znanje: Kviz.
 | MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | 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. |
| **48.** | MOZGALICA 11 | 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. 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. | DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Zavrti kotač i nacrtaj! Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 106 - 108DDS e-Svijet+: Igra Redoslijed i igra Labirint.DSS Igraj se i uči: Slagalica „šašave kornjače“. DSS Igraj se i uči: Kviz Quizizz. Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):* Provjeri znanje: Kviz.
 | MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | 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. |