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

**TRAVANJ**

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

**Sandi Kundih**

**Oš Nedelišće**

**TRAVANJ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Okvirni red.br. sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
| **TEMA: PREDSTAVLJAM SE** | | | | | | | | |
| **53., 54.** | Autorsko djelo  (str. 113 – 115) | Digitalna pismenost i komunikacija | | C.3.2 Učenik prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove. | Učenik kombinira pronađene ili samostalno napisane informacije, tekst i slike, animaciju, zvuk, video. | Razgovor s učenicima.  Čitanje teksta u udžbeniku, rasprava - „Kititi se tuđim perjem“.  Licenca Creative Commons.  Pretraživanje slika po licenci CC.  Tražilica Creative Commons.  Izrada autorskog djela, označavanje licencom.  Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi. | PID OŠ C.3.2. Učenik raspravlja o utjecaju pravila, prava i dužnosti na pojedinca i zajednicu. | ikt D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati. |
| **55., 56.**  **57.** | Moja prva prezentacija  (str. 116 – 118)  Izrada prezentacije – vrednovanje digitalnih sadržaja | Digitalna pismenost i komunikacija | C.3.2 Učenik prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove. | | Učenik prema uputama učitelja i u predloženome programu izrađuje jednostavne digitalne radove koji mogu biti kombinacija više elemenata.  Uporaba modernih multimedijskih programa s  obrazovnom svrhom. | Razgovor s učenicima.  Pojam „prezentacija“.  Prijava u sustav Office365.  Upoznavanje alata Sway: zajednička vođena vježba.  Samostalna izrada Sway-a.  Dijeljenje uratka s učiteljem.  „Smotra radova“.  Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi. | OŠ LK A.3.3.  Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija. | ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  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. |
| **TEMA: STVARAM PRIČU U SCRATCHU** | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | |
| **58.** | Pokretanje lika u Scratchu  (str. 119 -123) | 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. | Promatranje ilustracije u udžbeniku. Razgovor.  Pokretanje Scratcha.  Izrada programa pomoću blokova za pokretanje programa pritiskom na tipku.  Iskustveno upoznavanje s pojmom koordinatnog sustava.  Kretanje lika po pozornici promjenama koordinata.  Izrada programa s kretanjem likova.  Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi. | 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. |