**Mjesečni plan za nastavu Informatike**   
**za 1. razred osnovne škole**  
**udžbeničkog kompleta e-SVIJET**

Osnovna škola Nedelišće

Sandi Kundih



**VELJAČA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R. br.  sata | AKTIVNOST | DOMENA | ISHOD | RAZRADA ISHODA | AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA | POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA | POVEZIVANJE S MPT |
| 26. | SPREMANJE I UREĐIVANJE DOKUMENTA (str. 34) | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima | Učenik izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj. | Pokretanje programa za pisanje i uređivanje teksta.  Pisanje jednostavnog teksta.  Spremanje teksta.  Nastavni listić.  Vrednovanje za i kao učenje – slagalica (DDS - Igraj se i uči). | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje. | ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
|  | Dodatni digitalni sadržaj (DDS) | * e-Učionica: motivacijska ilustracija * Igraj se i uči: slagalica ikone za spremanje | | | | | |
| 27. | OTVARANJE I UREĐIVANJE DOKUMENTA  (str. 35) | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima | Učenik izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj. | Pokretanje programa za pisanje i uređivanje teksta.  Otvaranje postojeće datoteke.  Uređivanje teksta u postojećoj datoteci.  Spremanje datoteke.  Nastavni listić.  Vrednovanje za i kao učenje – igra Labirint (DDS - Igraj se i uči). | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje. | ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
|  | Dodatni digitalni sadržaj (DDS) | * e-Učionica: motivacijska ilustracija * Igraj se i uči: kroz labirint do ikone dokumenta programa Word | | | | | |
| 28. | PIŠEMO, UREĐUJEMO, SPREMAMO I OTVARAMO DOKUMENTE | Digitalna pismenost i komunikacija | C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima | Učenik izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj.  Učenik uz podršku učitelja opisuje pojedine aktivnosti u programima i digitalnim obrazovnim sadržajima. | Mini projekt: izrada pozivnice. | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama. | uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje  Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
| 29. | PISANA PROVJERA ZNANJA ( UREĐIVANJE, SPREMANJE I OTVARANJE DOKUMENTA) |
| 30. | E-SVIJET | e-Društvo | D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT i štiti svoje osobne podatke | Učenik brine o osobnome računalu ili mobilnome uređaju.  Objašnjava važnost čuvanja školske i osobne računalne opreme. | Rad na udžbeniku: prepoznavanje i opisivanje zanimanja koja u svom radu koriste računalo.  Aplikacije koje pomažu učenicima u radu: aplikacija Kalkulator.  Online vježbe za globalno čitanje.  Crtanje jednog zanimanja u bilježnicu.  Vrednovanje za i kao učenje  - Zbrajanje brojeva do 10 (DDS - Igraj se i uči) | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  OŠ PID C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke. | uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje  Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.  ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka. |
|  | Dodatni digitalni sadržaj (DDS) | * e-Učionica: motivacijska ilustracija * Igraj se i uči: zbrajanje i oduzimanje brojeva do 10 (10 zadataka s ponuđenim odgovorima) | | | | | |
| 31. | MOZGALICA 4 | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak | Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke. | Rad na udžbeniku: Razgovor i rasprava o kućanskim pomagalima u kojima su računala.  Crtanje zamišljenog uređaja koji sadrži računalo.  Vrednovanje za i kao učenje: - slagalica - kviz (DDS - Igraj se i uči) | OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
|  | Dodatni digitalni sadržaj (DDS) | * e-Učionica: motivacijska ilustracija * Igraj se i uči: matematička pitalica | | | | | |
| 32. | MOZGALICA 5 | 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 problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke. | Rješavanje mozgalica:  - slikovni sudoku - nacrtaj nedostajući dio - slagalica odozgo.  Rješavanje mozgalica Međunarodnog natjecanja iz informatike i računalnog razmišljanja Dabar.  Igra Udari krticu (DDS - Igraj se i uči). | MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |
|  | Dodatni digitalni sadržaj (DDS) | * e-Učionica: motivacijska ilustracija * Igraj se i uči: udari krticu - prepoznavanje jednoznamenkastih brojeva | | | | | |
| 33. | MOZGALICA 4-5a | Računalno razmišljanje i programiranje | B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak  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 problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.  Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja. | Uvod u početno programiranje.  Rješavanje početnih razina na online platformi Run Marco ili Code Studio. | MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. | uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. |