

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 1. razred osnovne škole

Sandi Kundih
OŠ Nedelišče



OŽUJAK

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
39.	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.
40.	MOZGALICA 4-5a	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava	Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.	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

			<p>jednostavan logički zadatak</p> <p>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</p>	<p>Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.</p> <p>Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.</p>			<p>uređajima i programima.</p>
41.,42.	KORAK PO KORAK DO RJEŠENJA	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>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</p>	<p>Učenik analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.</p> <p>Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).</p>	<p>Prikazivanje jednostavne radnje pomoću koraka izvođenja.</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku.</p> <p>Rješavanje radnog listića.</p> <p>Izrada vlastitog algoritma.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje – Igra (DDS - Igraj se i uči).</p>	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	<p>ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p> <p>uku A.1.2. 2. Primjena</p>

			jednostavnog zadatka				strategija učenja i rješavanje problema
43.	MOJA PRVA PORUKA	Informacije i digitalna tehnologija	A.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik prepoznaje digitalnu tehnologiju i komunicira s njemu poznatim osobama uz pomoć učitelja u sigurnome digitalnom okruženju.	Učenik primjenjuje pravila ponašanja iz stvarnoga svijeta u virtualnome svijetu. Učenik prepoznaje osnovne programe i uređaje za komunikaciju. U sigurnome digitalnom okruženju uz pomoć učitelja primjenjuje osnovne vještine razmjenjivanja poruka s pomoću tehnologije. Uvažava sugovornika koji nije fizički prisutan. Učenik prepoznaje digitalne oblike sadržaja.	Prijava u sustav e-pošte na adresi webmail.skole.hr. Čitanje poruke e-pošte. Odgovaranje na poruku e-pošte. Slanje poruke e-pošte. Odjava iz sustava e-pošte. Vrednovanje za i kao učenje – pisanje poruke, igra Vješala (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.	ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. ikt B.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okruženju. ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okruženju.
44.	MOJA PRVA PORUKA						

			digitalna tehnologija učenik razlikuje oblike digitalnih sadržaja, uređaje i postupke za njihovo stvaranje				osr B.1.2. Razvija komunikacijske kompetencije.
47.,48.	MOJI PODATCI	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 prepoznaje svoje osobne podatke (ime i prezime, adresa i broj telefona), zašto su važni i s kim ih smije dijeliti.	Rad na udžbeniku. Opisivanje osobe. Igra Pogodi tko sam. Što su osobni podaci? Situacije u kojima se osobni podaci smiju dijeliti. Vrednovanje za i kao učenje – kviz, memori (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.	osr A.1.1. Razvija sliku o sebi. uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.

