**Mjesečni plan za nastavu Informatike**
**za 4. razred osnovne škole**

**STUDENI**



**STUDENI, PROSINAC**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Okvirni red.br. sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
|  |
| **15., 16.** | Dabar - Međunarodno natjecanje iz informatike i računalnog razmišljanja | Računalno razmišljanje i programiranje | **OŠ INF A. 4. 3.** Nakon četvrte godine učenja predmeta informatika u domeni informacije i digitalna tehnologija učenik se koristi simbolima za prikazivanje podataka, analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost.**OŠ INF B. 4. 1.** Nakon četvrte godine učenja predmeta informatika u domeni računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. |  |  |  | **MPT Uporaba IKT**ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.ikt B.2.2. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.ikt B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| **17., 18.** | Razgovor likova u Scratchu(str. 55 -58) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | Stvara program u kojemu se koristi ulaznim vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor.Izrada programa u Scratchu.Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | PID OŠ A.4.2.Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme.OŠ HJ A.4.1.Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **19., 20.** | Potražite me u labirintu(str. 59 – 61) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | Stvara program u kojemu se koristi ulaznim vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor.Izrada programa u Scratchu.Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | OŠ LK A.4.1.Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.PID OŠ A.4.2.Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **21.,22.** | Ponavljam naredbe i crtam (Scratch) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima | Stvara program u kojemu se koristi ulaznim vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukom | Razgovor.Izrada programa u Scratchu.Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici. | OŠ LK A.4.1.Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.PID OŠ A.4.2.Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. |  |
| **23.** | Ponavljanje nastavnih sadržaja |  |  |  |  |  |  |
| **24.** | 1. provjera znanja |  |  |  |  |  |  |
| **25.** | Programiram igru u Scratchu | Računalno razmišljanje i programiranje |  |  |  |  |  |
| **26.** | Mozgalica\_4\_5 | Računalno razmišljanje i programiranje |  |  |  |  |  |
| **27.** | Vježbamo pisanje (WordPad) |  |  |  |  |  |  |
| **28.** | Božićna čestitka |  |  |  |  |  |  |