**Mjesečni plan za nastavu Informatike**
**za 3. razred osnovne škole**

**STUDENI**



**STUDENI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Okvirni red.br. sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
| **TEMA: NIŽEM NAREDBE** |
| **15.,16.** | Dabar - Međunarodno natjecanje iz informatike i računalnog razmišljanja | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1. učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. |  |  |  | IKT D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja idejeIKT A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.IKT B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| **17.** | Mozgalica 3(str. 40 – 43) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Prepoznavanje problema u jednostavnom zadatku s odlukom, osmišljavanje niza koraka koji vode k rješenju. | Čitanje kratke priče izmiješane strukture i ispravno strukturiranje redoslijeda radnji.U svakodnevnom životu događaji se odvijaju određenim redoslijedom. Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | OŠ HJ A.3.1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture.OŠ HJ A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom.MAT OŠ A.3.1.Služi se prirodnimbrojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **18.**  | Mozgalica 4(str. 44 – 45) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Uz pomoć učitelja ili samostalno otkriva i prikazuje korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži odluku. | Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | MAT OŠ A.3.1.Služi se prirodnimbrojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **19.** | Mozgalica 5(str. 46 – 47) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Uz pomoć učitelja ili samostalno otkriva i prikazuje korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži odluku. | Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | MAT OŠ A.3.1.Služi se prirodnimbrojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **20.** | Mozgalica 6(str. 48 – 51) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Uz pomoć učitelja analizira i vrednuje rješenja testiranjem točnosti krajnjega rezultata. | Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | MAT OŠ A.3.1.Služi se prirodnimbrojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.MAT OŠ A.3.2. Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 1000. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| **21., 22.** | Logički slijed naredbi u programu(str. 52 – 53) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Stvaranje programa korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor: usvajanje pojma logičkog slijeda na primjeru.Rješavanje zadataka u udžbeniku.Rješavanje zadataka u programskom jeziku Scratch.Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.Rješavanje zadataka na e-sferi. | MAT OŠ A.3.1.Služi se prirodnimbrojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |