**Mjesečni plan za nastavu Informatike**
**za 2. razred osnovne škole**

**Sandi Kundih**

**Osnovna škola Nedelišće**

**VELJAČA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **R. br.****sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
| **31.** | MOZGALICA 5 | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak. | Priča Djed i repa.Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 65 – 67:1. matematička mozgalica
2. slikovni sudoku
3. rebusi
4. redanje događaja ispravnim redoslijedom

Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera) | MAT OŠ A.2.3.Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100.MAT OŠ B.2.1.Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **32.** | MOZGALICA 6 | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed. B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak | Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 68 – 70:1. redanje događaja ispravnim redoslijedom
2. matematička mozgalica (zbrajanje)
3. matematička mozgalica (zbrajanje i množenje)
4. matematička mozgalica (rješavanje problema)

Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera) | MAT OŠ B.2.1.Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **33.** | POKRETANJE LIKA U SCRATCH-U | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed. B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak.Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem. | Pokretanje programskog okružja Scratch. Izrada programa korištenjem različitih blokova naredbi za pokretanje lika: „Kada je kliknuta zastavica“, „Kada je tipka pritisnuta“ „Kada je lik kliknut“.Odgovaranje na pitanja 1, 2 i 3 u udžbeniku na str. 76.Izrada programa u Scratch-u prema uputama zadataka 4, 5, 6 i 7 iz udžbenika.Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera) | MAT OŠ B.2.1.Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | ikt A.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
|  |  |
| **34.** | TOČAN REDOSLIJED NAREDBI | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed. B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala). Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed. Ispravlja pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka.Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje. | Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 78 – 80. U zadatcima treba uočiti i ispraviti pogreške:1. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi
2. redanje događaja ispravnim redoslijedom – strip
3. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi

Rješavanje zadataka 1, 2, 3 i 4 na e-Sferi (DDS e-Svijet+). Rješavanje zadataka 1 i 2 na e-Sferi (DDS Igraj se i uči).Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera): igra Složi sličice s blokovima, Provjeri znanje - kviz | MAT OŠ B.2.1.Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
|  |  |
| **35.,****36.** | KAD SI SRETAN, PONOVI SVE OVOSPREMAMO SVOJE PROGRAME | Računalno razmišljanje i programiranje | B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed. B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala). Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem. Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja.Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje. | Izrada algoritma s ponavljanjem na temelju slike iz udžbenika.Pokretanje programskog okružja Scratch. Pisanje programa s ponavljanjem.Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 83 i 84.Rješavanje zadatake na e-Sferi (DDS e-Svijet+; datoteka *kad\_si\_sretan.sb3*).Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera) | MAT OŠ B.2.1.Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |