**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 OVO  SPREMAMO 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 |