

Mjesečni plan za nastavu informatike za 2. razred OŽUJAK

Osnovna škola Nedelišče/PŠ Dunjkovec/PŠ Pušćine

Učitelj: Sandi Kundih



OŽUJAK

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
45.	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.	Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja. Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.	Uvodni razgovor – motivacijska slika iz udžbenika: rasprava o potrebi spremanja stvari i datoteka. Pokretanje Scratch-a. Spremanje programa. Otvaranje i izmjena postojećeg programa. Spremanje pod novim imenom. 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. Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.
46.,47.	KAD SI SRETAN, PONOVI SVE OVO	Računalno razmišljanje i programiranje	-	PRIPREMA ZA PISANU PROVJERU ZNANJA			
48.	2. pisana provjera znanja						

49.	BOJANJE 3D	Digitalna pismenost i komunikacija	C.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za jednostavne školske zadatke.	Uporaba jednostavnih računalnih programa i aplikacija namijenjenih obrazovanju. Učenik oblikuje uz učiteljevu pomoć postojeće sadržaje i ideje jednostavnim programima za izradu digitalnih radova. Kreativno se izražava uz podršku učitelja u jednostavnome multimedijском programu.	Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranici 88. Pokretanje programa Bojanje 3D. Otvaranje novog dokumenta. Istraživanje alata programa Bojanje 3D crtanjem jednostavnih crteža. Spremanje crteža. Crtanje čudovišta Opolodopola prema priči u udžbeniku na stranici 90. Spremanje crteža čudovišta. Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranici 91 i 92. Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)	OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.
50.	BOJANJE 3D		C.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik izrađuje digitalne radove kombiniranjem različitih oblika sadržaja uz podršku učitelja.	Sprema i pronalazi prethodno pohranjeni sadržaj. Predstavlja i objašnjava svoj rad.			
51.	PORTALI	Informacije i digitalna tehnologija	A.2.2. Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik uz pomoć učitelja prepoznaje internet kao izvor nekih usluga i podataka te pretražuje	Posjećuje neku od preporučenih stranica, istražuje i izvještava razred što se sve može raditi na tim stranicama.	Uvodni razgovor. Projiciranje filma DDS e-Učionica: Portali. Razgovor o filmu. Projiciranje Priče o portalima (DDS e-Učionica). Rasprava o portalima. Izrada naslovnice portala u programu Bojanje 3D prema uputama na DDS e-Svijet+: Informativni portal razreda.	OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima.	uku A.1.1. 1.Upravljanje informacijama. Učenik uz pomoć učitelja traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.

			preporučene sadržaje.		Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranici 93. Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)	OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.	
52.	OBRAZOVNI PORTALI	e-Društvo	D.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se koristi se e-uslugama u području odgoja i obrazovanja.	Učenik se koristi sadržajima s obrazovnog portala uz pomoć odrasle osobe. Posjećuje sigurne stranice na kojima može učiti i zabaviti se. Učenik se koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja (e-dnevnik, edu.hr, Meduza, CARNetova e-pošta, Loomen i sl.). Uporaba korisničkog računa iz sustava AAI@EduHr.	Projekcija filma o mogućnostima obrazovnog portala Školski portal. Otvaranje mrežnog preglednika. Pristupanje obrazovnom portalu Školski portal. Pregledavanje sadržaja obrazovnog portala. Pregledavanje odjeljka za učenike. Korištenje tražilice portala. Pregledavanje i odabir rezultata pretraživanja. Otvaranje i čitanje članka. Otvaranje igre po želji u Digitalnom kutku portala. Pristupanje obrazovnom portalu Skole.hr i e-Sfera. Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na stranici 95. Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)	OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima.	ikt A.1.3. Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima. ikt C.1.2. Učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju. uku A.1.1. 1.Upravljanje informacijama. Učenik uz pomoć učitelja traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.

53.,54.	UČIMO NA MREŽI	e-Društvo	<p>D.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se koristi se e-uslugama u području odgoja i obrazovanja.</p> <p>D.2.4 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se odgovorno ponaša pri korištenju sadržajima i uslugama na internetu radi zaštite osobnih podataka i digitalnoga ugleda.</p>	<p>Učenik se koristi sadržajima s obrazovnoga portala uz pomoć odrasle osobe.</p> <p>Posjećuje sigurne stranice na kojima može učiti i zabaviti se.</p> <p>Učenik se koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja (e-dnevnik, edu.hr, Meduza, CARNetova e-pošta, Loomen i sl.).</p> <p>Uporaba korisničkog računa iz sustava AAI@EduHr.</p>	<p>Pregledavanje dječje enciklopedije (fizička knjiga) – motivacija.</p> <p>Razgovor o informacijama i gdje ih tražiti.</p> <p>Otvaranje mrežnog preglednika.</p> <p>Pristupanje enciklopediji Proleksis.</p> <p>Korištenje tražilice enciklopedije Proleksis.</p> <p>Pregledavanje i odabir rezultata pretraživanja.</p> <p>Otvaranje i čitanje odabranog članka.</p> <p>Pristupanje e-Lektiri. Pregledavanje dostupnih lektirnih djela.</p> <p>Pristupanje portalu Meduza.</p> <p>Korištenje tražilice portala Meduza.</p> <p>Gledanje odabranog kratkog video zapisa.</p> <p>Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na stranici 97.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)</p>	<p>OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima.</p> <p>OŠ HJ C.2.2. Učenik razlikuje medijske sadržaje primjerene dobi i interesu.</p>	<p>ikt C.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire potrebne informacije među pronađenima.</p> <p>uku A.1.1. 1.Upravljanje informacijama. Učenik uz pomoć učitelja traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.</p>
---------	----------------	-----------	---	---	---	--	--

