

Mjesečni plan za nastavu informatike za 3. razred OŽUJAK

Osnovna škola Nedelišče/PŠ Dunjkovec/PŠ Pušćine

Učitelj: Sandi Kundih



OŽUJAK

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
TEMA: DONOSIM ODLUKE							
47.	Mozgalica 11 (str. 92 – 94)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Reda podatke prema kriteriju koji omogućuje njihovo učinkovito korištenje.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Čitanje teksta u udžbeniku. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i e-sferi.	MAT OŠ C.3.2. Prepoznaje i crta pravce u različitim međusobnim odnosima. MAT OŠ D.3.1. Procjenjuje, mjeri i crta dužine zadane duljine.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
48.	Mozgalica 12 (str. 95 – 99)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima. Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i e-sferi.	MAT OŠ D.3.1. Procjenjuje, mjeri i crta dužine zadane duljine.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
49.	Donosimo odluke: ako...onda (str. 100 – 103)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima. Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Čitanje teksta u udžbeniku. Pokretanje programa Scratch. Pisanje programa koji koriste odluku „ako...onda“. Ulazne vrijednosti i varijabla „odgovor“.		ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.

					Rješavanje zadataka programiranja u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.		
50.	Donosimo odluke: ako...onda...inače (str. 104 – 105)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima. Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Pokretanje programa Scratch. Pisanje programa koji koriste odluku „ako...onda...inače“. Rješavanje zadataka programiranja u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.	MAT OŠ A.3.6. Primjenjuje četiri računske operacije i odnose među brojevima u problemskim situacijama.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.

TEMA: PREDSTAVLJAM SE

51., 52.	Fotografije (str. 106 – 109)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.1 Učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.	Učenik odabire potrebni uređaj, prepoznaje njihove prednosti u raznim situacijama. Odabire potrebni program kojim će se koristiti za rješavanje postavljenoga zadatka.	Uvodni razgovor s učenicima. Promatranje i opisivanje slika u udžbeniku. Čitanje teksta u udžbeniku. Fotografiranje. Prijenos fotografija u računalo. Pregledavanje i uređivanje fotografija na računalo. Ispis fotografija. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.	OŠ LK A.3.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.	ikt D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.
----------	------------------------------	------------------------------------	--	---	---	---	---

<p>53., 54.</p>	<p>Bojanje 3D (str. 110 – 112)</p>	<p>Digitalna pismenost i komunikacija</p>	<p>C.3.1 Učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.</p>	<p>Obrazlaže svoj odabir i preporučuje ili ne preporučuje drugima korištenje tim programom. Navodi što može, a što ne može napraviti s odabranim uređajima i programima.</p>	<p>Uvodni razgovor. Pokretanje programa Bojanje 3D. Osnovni alati programa. Otvaranje novog crteža, spremanje crteža, otvaranje postojećeg crteža. Crtanje crteža prema uputama. Samostalna izrada crteža slobodne teme. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi. Kviz.</p>	<p>ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p>
------------------------	--	---	---	--	---	--

