

Mjesečni plan za nastavu informatike za 2. razred
SVIBANJ

Osnovna škola Nedelišče/PŠ Dunjkovec/PŠ Pušćine

Učitelj: Sandi Kundih

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
61.	IZRADA LIKA U SCRATCH-U	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>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.</p> <p>B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.</p>	<p>Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).</p> <p>Prepoznavanje problema u jednostavnom zadatku s ponavljanjem.</p> <p>Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja (računalom ili bez računala).</p> <p>Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.</p> <p>Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.</p>	<p>Pokretanje programa Scratch.</p> <p>Crtanje i imenovanje lika.</p> <p>DDS e-Učionica: Slagalica.</p> <p>DDS e-Svijet+: Igra Koliko poznaješ Scratch?</p> <p>DDS Igraj se i uči: Igra Redoslijed izrade lika u Scratchu.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (DDS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Provjeri znanje: Kviz o crtanju lika u Scratchu. 	<p>OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.</p> <p>PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.</p> <p>MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.</p> <p>uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima</p>

							učenja uz pomoć učitelja.
62.	IZRADA POZADINE 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.	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 (računalom ili bez računala). Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi. Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.	Pokretanje programa Scratch. Osmišljavanje i crtanje vlastite pozadine za pozornicu korištenjem alata kist, gumica, kantica s bojom, oblici i crte. Pisanje kratkog programa prema uputama učitelja. Mijenjanje pozadine tijekom izvođenja programa. Pisanje programa korištenjem svih dosad naučenih naredbi u Scratchu.	OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje. PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.	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. 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.
63.	IZRADA POZADINE U SCRATCH-U		B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.				

64.	Usustavljanje						
65.	RAČUNALA OKO NAS	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.	Učenik odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka. Uporaba gotovih obrazovnih sadržaja (crtanje, računanje, pisanje, čitanje i sl.) za podršku pri učenju. Iskazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom.	Razgovor o korištenju računala u svakodnevnom životu. Osmišljavanje priče u paru na temelju ilustracija u udžbeniku. Zapisivanje priče u program za pisanje i oblikovanje teksta (npr. Word). Čitanje priče. DDS Igraj se i uči: Što sve možemo raditi na računalu. Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranici 117. Vrednovanje za i kao učenje (DDS): - Provjeri znanje: Kviz o korištenju računala u svakodnevnom životu.	PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja. OŠ HJ A.2.1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja. OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. uku A.1.4. 4. Kritičko mišljenje: Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.

						razvoju i interesima.	
66.	ZANIMANJA LJUDI	e-Društvo	D.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik prepoznaje i opisuje neke poslove koji se koriste informacijskom i komunikacijskom tehnologijom.	Učenik nabraja zanimanja koja poznaje, a koja se koriste IKT-om. Prepoznaje zanimanja u području računalne tehnologije i primjene IKT-a. Opisuje zanimanja ljudi koji se u svojem poslu koriste informacijsku i komunikacijsku tehnologiju. Istražuje i komentira zanimanja iz područja IKT-a za koja je čuo da su popularna. Promišlja o svojem budućem zanimanju, opisuje ga i predstavlja razredu.	Razgovor: „Kad odrastem, želim postati....“ Razgovor s učenicima: Kako vam računalo pomaže u radu? DDS e-Učionica: Igra Zanimanja – osmosmjerka. DDS Igraj se i uči: Igra anagram. DDS Igraj se i uči: Igra razvoj tehnologije. DDS Igraj se i uči: Igra zanimanja ljudi. Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na str. 120. Vrednovanje za i kao učenje (DDS): - Provjeri znanje: Kviz o zanimanjima koja koriste računalo.	PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja.	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. uku A.1.4. 4. Kritičko mišljenje: Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.
67.	ŠTO TKO RADI?	e-Društvo	D.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo	Učenik nabraja zanimanja koja poznaje, a koja se koriste IKT-om.	Razgovor o zanimanjima koja nestaju. Razgovor o zanimanjima koja se u radu koriste računalima: računalni	PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim

			<p>učenik prepoznaje i opisuje neke poslove koji se koriste informacijskom i komunikacijskom tehnologijom.</p>	<p>Prepoznaje zanimanja u području računalne tehnologije i primjene IKT-a.</p> <p>Opisuje zanimanja ljudi koji se u svojem poslu koriste informacijsku i komunikacijsku tehnologiju. Istražuje i komentira zanimanja iz područja IKT-a za koja je čuo da su popularna.</p> <p>Promišlja o svojem budućem zanimanju, opisuje ga i predstavlja razredu.</p>	<p>tehničar, računalni programer i web-dizajner.</p> <p>Razgovor o budućim zanimanjima.</p> <p>Izmišljanje zanimanja budućnosti i predstavljanje razredu.</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 123.</p> <p>DDS Igraj se i uči: Igra Zanimanja ljudi.</p> <p>DDS Igraj se i uči: Igra osmosmjerka.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (DDS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Provjeri znanje: Kviz 	<p>zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja.</p>	<p>uređajima i programima.</p> <p>uku A.1.4. 4. Kritičko mišljenje: Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjeća je.</p>
68.	VIDEOSTASTANAK	Digitalna pismenost i komunikacija	<p>C.2.3</p> <p>Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz pomoć učitelja surađuje i komunicira s poznatim osobama u sigurnome</p>	<p>Učenik uz učiteljevu pomoć prepoznaje situacije u kojima je komunikacija i suradnja moguća digitalnim programima i uređajima.</p> <p>Sudjeluje u kratkim suradničkim aktivnostima s njemu poznatim osobama koristeći se digitalnim obrazovnim</p>	<p>Razgovor s učenicima o video sastanku iz prvog razreda?</p> <p>Čitanje teksta u udžbeniku na str.124.</p> <p>Upoznavanje programa Skype</p> <p>Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na str. 125.</p> <p>Dogovor o poštivanju pravila ponašanja prilikom razgovora.</p>	<p>OŠ HJ A.2.1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja.</p> <p>PID OŠ C.2.2. Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju.</p>

			digitalnom okruženju.	platformama/obrazovnim mrežama. Uočava osnovne prednosti komunikacije i suradničkoga rada kad članovi tima ne mogu biti prisutni. Aktivno surađuje sa skupinom vršnjaka u sigurnome digitalnom obrazovnom okruženju.	Pokretanje programa Skype. Uspostava kratkog video poziva. Razgovor uz poštivanje pravila pristojnog ponašanja. Prekid poziva. Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na str. 127. DDS Igraj se i uči: Igra Pogodi pojam. Vrednovanje za i kao učenje (DDS): Provjeri znanje: Kviz o video sastancima.	pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja.	B.1.1.A Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja. B.1.1.B Prepoznaje nasilje u stvarnome i virtualnome svijetu.
69.	Ponavljanje nastavnih sadržaja						
70.	2. pisana provjera znanja						