**STUDENI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Okvirni red.br. sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** | |
| **TEMA: DOPISUJEM SE TAJNO** | | | | | | | | | | |
| **17., 18.** | Poštujemo i uvažavamo tuđi rad  (str. 47 – 48) | Digitalna pismenost i komunikacija | | C.4.1 Učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | Argumentira odabir programa i preporučuje ga drugima. Istražuje dodatne mogućnosti. Uspoređuje program sa sličnima. | Uvodni razgovor.  Pojmovi autorsko djelo i intelektualno vlasništvo.  Creative Commons, ©.  Pretraživanje slika na pixabay.com.  Pretraživanje slika na tražilici Google uz korištenje alata za pretraživanje po pravima korištenja.  Pojam vodenog žiga.  Osmišljavanje vodenog žiga.  Crtanje crteža i njegova zaštita vlastitim vodenim žigom.  Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi. | OŠ LK A.4.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje. | | | ikt D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati. |
|  | Dodatni digitalni sadržaji (DDS) | * e-Učionica: Interaktivna šetnja - Nauči više o Creative Commons licencama, mrežna poveznica do Državnog zavoda za intelektualno vlasništvo * Igraj se i uči: Igra - Smjesti poveznice u odgovarajuću grupu * Provjeri znanje: kviz | | | | | | | | |
| **TEMA: TRAŽIM PUT KROZ LABIRINT** | | | | | | | | | | |
| **19.** | Mozgalica 3  (str. 49 - 51) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | | Analizom odnosa ulaznih i izlaznih vrijednosti vrednuje uspješnost rješenja. | Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi. | | MAT OŠ C.4.5. Povezuje sve poznate geometrijske oblike. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | |
|  | Dodatni digitalni sadržaji (DDS) | * e-Učionica: datoteka za preuzimanje – Sudoku u boji * Igraj se i uči: datoteke za preuzimanje – plavi, crveni, zeleni i žuti svemirac iz Interland svijeta, mrežna poveznica do Interland svijeta * Provjeri znanje: kviz | | | | | | | | |
| **20.** | Mozgalica 4  (str. 52 – 54) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | | Analizom odnosa ulaznih i izlaznih vrijednosti vrednuje uspješnost rješenja. | Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.  Osmišljavanje i izrada labirinta.  Rješavanje zadataka na e-sferi. | | MAT OŠ C.4.5. Povezuje sve poznate geometrijske oblike. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | |
|  | Dodatni digitalni sadržaji (DDS) | * e-Učionica: datoteka za preuzimanje – pustolovine u Chrome City-ju | | | | | | | | |
| **21., 22.** | Razgovor likova u Scratchu  (str. 55 -58) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | | Stvara program u kojemu se koristi ulaznim vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor.  Izrada programa u Scratchu.  Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi. | | PID OŠ A.4.2.  Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme.  OŠ HJ A.4.1.  Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | |
|  | Dodatni digitalni sadržaji (DDS) | * e-Učionica: datoteka programa Scratch za preuzimanje * Igraj se i uči: kviz * Provjeri znanje: kviz | | | | | | | | |
| **23., 24.** | Potražite me u labirintu  (str. 59 – 61) | Računalno razmišljanje i programiranje | B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | | Stvara program u kojemu se koristi ulaznim vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukom. | Razgovor.  Izrada programa u Scratchu.  Rješavanje zadataka u udžbeniku.  Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi. | | OŠ LK A.4.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.  PID OŠ A.4.2.  Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | |
|  | Dodatni digitalni sadržaji (DDS) | * e-Učionica: datoteka programa Scratch za preuzimanje | | | | | | | | |