**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
 |