

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 2. razred osnovne škole

Osnovna škola Nedelišče/Pš Dunjkovec

Sandi Kundih



LISTOPAD

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
7.	Brinem o zdravlju (str. 16 i 17)	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.	Odabрати i primijeniti zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu. Procjenjuje količinu vremena provedenoga u virtualnome i stvarnome svijetu.	Osvješčivanje važnosti brige o zdravlju. Prepoznavanje, imenovanje i opisivanje zanimanja koja se obavljaju u sjedećem položaju, a koja za posljedicu imaju zdravstvene tegobe. Analiziranje i prikazivanje aktivnosti tijekom dana.	PID OŠ A.2.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi i objašnjava važnost organiziranosti. PID OŠ B.2.1. Učenik objašnjava važnost odgovornoga odnosa čovjeka prema sebi i prirodi. OŠ TZK A.2.1. Izvodi prirodne načine gibanja i mijenja položaj tijela u prostoru.	zdr C.2.1.C Prepoznaje opasnosti od pretjeranoga korištenja ekranom. ikt A.1.4. Učenik prepoznaje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.
8.	Brinem o zdravlju (str. 18, 19 i 20)	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.	Odabрати i primijeniti zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu. Procjenjuje količinu vremena provedenoga u virtualnome i stvarnome svijetu. Prihvaća preporuke o količini vremena provedenoga za računalom.	Poticanje učenika na redovito razgibavanje i vježbanje. Opisivanje aktivnosti tijekom dana. Izrađivanje plana dnevnoga vježbanja. Pridržavanje i prilagođavanje plana dnevnoga vježbanja. Završetak sata Izvođenje vježbi razgibavanja.	PID OŠ A.2.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi i objašnjava važnost organiziranosti. PID OŠ B.2.1. Učenik objašnjava važnost odgovornoga odnosa čovjeka	zdr C.2.1.C Prepoznaje opasnosti od pretjeranoga korištenja ekranom. ikt A.1.4. Učenik prepoznaje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.

						prema sebi i prirodi. OŠ TZK A.2.1. Izvodi prirodne načine gibanja i mijenja položaj tijela u prostoru. MAT OŠ E.2.1. Koristi se podacima iz neposredne okoline	
9.	Usustavljanje/Po navljanje nastavnih sadržaja						
10.	Mozgalica 1	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1. Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Uočavanje postojanje niza. Uočavanje pravila za formiranje niza.	MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
11.	Mozgalica 2	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1. Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala). Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed.	Uočavanje i analiziranje pravila za formiranje niza. Uočavanje i ispravljanje grešaka u nizu.	MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
12.	Računalne mape i datoteke	Digitalna pismenost i komunikacija	C.2.1 Objašnjava da programi omogućavaju rad s uređajem te da se	Učenik prepoznaje uređaj, opisuje njegovu svrhu (zvučnici, mikروفon, kamera, pisač, mobilni uređaj) i odabire prikladan	Usvajanje pojmova računalna mapa i računalna datoteka. Uočavanje razlike između računalne mape i računalne datoteke.	OŠ HJ A.2.1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnog	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i

			razlikuju s obzirom na svoju namjenu. Prepoznaje da postoje programi za različite namjene, prema njihovim iskustvima.	program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka.		života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja. OŠ HJ C.2.1. Učenik sluša/čita tekst primljen uz pomoć elektroničkih medija, oblikovan u skladu s početnim opismenjavanjem i izdvaja važne podatke iz teksta	programima.
13.	Mozgalica 3	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1. Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Uočavanje obilježja predmeta i pojava. Grupiranje i nizanje predmeta i pojava prema zajedničkim obilježjima.	MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
14.	Mozgalica 4	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1. Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).	Uočavanje obilježja predmeta i pojava prema kojima su grupirani i nizani. Prepoznavanje obilježja predmeta i pojava koja nisu izravno zadana postupkom logičkog razmišljanja.	MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
15.	Programski jezik Scratch	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.2 Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja	Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem.	Upoznavanje programa Scratch i načina rada. Upoznavanje blokova. Stvaranje programa slaganjem blokova.	MAT OŠ E.2.2. Određuje je li neki događaj moguć ili nemoguć.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema

			jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.				
16.	Programski jezik Scratch	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.2 Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.	Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem.	Stvaranje programa slaganjem blokova. Prepoznavanje pravilnog redoslijeda izvršavanja naredbi.	MAT OŠ E.2.2. Određuje je li neki događaj moguć ili nemoguć.	uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema

