

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 3. razred osnovne škole

LISTOPAD

Osnovna škola Nedelišće/Pš Dunjkovec/Pš Pušćine



listopad

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
TEMA: SIGURNO NA MREŽI							
7.-8.	Ponovni susret u Scratchu Pletemo petlju	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje.	Uz pomoć učitelja ili samostalno otkriva i prikazuje korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži odluku	Sučelje programa Scratch i njegovi dijelovi. Rješavanje zadataka u udžbeniku. Pisanje jednostavnog programa sa slijedom naredbi. Pisanje jednostavnog programa s petljom. Rješavanje zadataka iz radne bilježnice. Rješavanje zadataka na e-sferi.	MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
9. -10.	Sigurno digitalno okruženje (str. 28 - 31)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.3 Učenik se koristi sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostima. C.3.4 Učenik razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.	Učenik nabroja osnovne prednosti suradničkoga rada u sigurnome digitalnom okruženju. Prepoznaje važnost korisničkoga računa i zaporke za pristup digitalnomu okruženju. Učenik prepoznaje uloge i aktivnosti u suradničkom online okruženju. Provodi aktivnosti i primjenjuje primjerene oblike ponašanja u suradničkom online okruženju.	Igra dan-noć: sigurno ili nesigurno ponašanje? Gledanje filma Cyberbullying. Razgovor/rasprava o filmu. Pisanje savjeta o sigurnom ponašanju na Lino ploču. Posjećivanje mrežnih stranica po izboru učitelja, određivanje njihove sigurnosti. Posjećivanje mrežnog mjesta https://ocjene.skole.hr Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.	PID OŠ C.3.2. Učenik raspravlja o utjecaju pravila, prava i dužnosti na pojedinca i zajednicu. OŠ HJ C.3.1. Učenik pronalazi podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi učenika.	ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
11.-12.	Štitim se na internetu (str. 32 - 35)	e-Društvo	D.3.2 Učenik primjereno reagira na svaku opasnost/	Prepoznaje nasilnu verbalnu komunikaciju, oblike i simptome	Igra Pogodi tko sam. Imenovanje osobnih podataka.	OŠ HJ C.3.1. Učenik pronalazi podatke koristeći se različitim	ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi

			neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.	elektroničkoga zlostavljanja te opasnosti koje prijete pri susretu s nepoznatom osobom. Predlaže prihvatljive načine rješavanja problema. Nabraja osobe i službe kojima se može obratiti za pomoć.	Gledanje filma Osobni podaci. Upoznavanje s aplikacijom Red Button. Prepoznavanje opasnosti na internetu i načina zaštite. Igra Rijeka Java. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.	izvorima primjerenima dobi učenika.	programima i uređajima.
13.-14.	Računalni virusi – internetski grabežljivci (str. 36 – 37)	e-Društvo	D.3.2 Učenik primjereno reagira na svaku opasnost/ neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.	Prepoznaje nasilnu verbalnu komunikaciju, oblike i simptome elektroničkoga zlostavljanja te opasnosti koje prijete pri susretu s nepoznatom osobom. Predlaže prihvatljive načine rješavanja problema. Nabraja osobe i službe kojima se može obratiti za pomoć.	Igra Pogodi što sam. Opisivanje pojma <i>virus</i> . Priča o trojanskom konju. Gledanje filma Sigurnost prije svega. Traženje antivirusnog programa na računalu. Posjećivanje mrežnog mjesta https://www.cert.hr/ Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.	OŠ HJ A.3.3. Učenik čita tekst i pronalazi važne podatke u tekstu. OŠ HJ C.3.1. Učenik pronalazi podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi učenika.	ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
15.-16.	Internetski bonton (str. 38 – 39)	e-Društvo	D.3.2 Učenik primjereno reagira na svaku opasnost/ neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.	Sudjeluje i pomaže u rješavanju problema nasilnoga vršnjačkog ponašanja. Promiče pozitivne obrasce ponašanja te obraća pažnju na digitalne tragove.	Pravila ponašanja u realnom i virtualnom svijetu. Gledanje filma Internetski bonton. Čitanje priča-problemskih situacija. Igra Netiquette. Izrada plakata. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici.	PID OŠ C.3.2. Učenik raspravlja o utjecaju pravila, prava i dužnosti na pojedinca i zajednicu. OŠ HJ A.3.3. Učenik čita tekst i pronalazi važne podatke u tekstu.	ikt B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju.

