

# Mjesečni plan za nastavu Informatike za 4. razred osnovne škole

Osnovna škola Nedelišče/Pš Dunjkovec

Sandi Kundih



## RUJAN

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
<b>TEMA: ČOVJEK I TEHNOLOGIJA</b>							
7.,8.	Deseteroprstno pisanje (str. 26)	e-Društvo	D.4.2 Učenik analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.	Učenik opisuje poslove koji zahtijevaju uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije ili specijalističko znanje iz područja IKT-a.	Učenici čitaju tekst i promatraju ilustracije u udžbeniku. Učenici raspravljaju o pročitanome. Učenici vježbaju tipkanje pomoću 10 prstiju. Igra: Tko će prepisati više? Učenici rješavaju zadatke u radnoj bilježnici i/ili e-sferi.	OŠ HJ A.4.4. Učenik piše tekstove prema jednostavnoj strukturi.	ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
9.	E-portfolio (str. 27 – 33)						
<b>TEMA: DONOSIM ODLUKE</b>							
10., 11.	Radno okružje u Scratchu (str. 34 – 36)	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 odlukama.	Gledanje interaktivne simulacije Radno okružje u Scratchu. Pokretanje aplikacije Scratch ili <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> . Korištenje osnovnih naredbi programskog jezika Scratch kroz niz kratkih vježbi. Rješavanje praktičnih zadataka na e-sferi. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici.		ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
12., 13.	Donosimo odluke: ako ...	Računalno razmišljanje i programiranje	B.4.1 Učenik stvara program korištenjem vizualnim	Stvara program u kojemu se koristi ulaznim	Prepoznavanje situacije u kojima se donose odluke.	PID OŠ B.4.1. Učenik vrednuje važnost	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne

	onda (str. 37 - 39)		okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.	vrijednostima, slijedom, ponavljanjem i odlukama.	Pokretanje aplikacije Scratch ili <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> . Upoznavanje naredbe za odluku. Izrada plana rješavanja problema. Pisanje složenijeg projekta u kojem se koristi više naredbi odluke. Testiranje programa. Rješavanje nastavnog listića.	odgovornoga odnosa prema sebi, drugima i prirodi.	probleme s pomoću digitalne tehnologije.
<b>TEMA: DOPISUJEM SE TAJNO</b>							
15.	Tajne poruke (str. 40 – 42)	Informacije i digitalna tehnologija	A.4.3 učenik se koristi simbolima za prikazivanje podataka, analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost.	Učenik opisuje postupak prikazivanja podataka korištenjem zadanoga skupa simbola.	Dešifriranje motivacijske poruke. Pisanje tajnih poruka. Čitanje tajnih poruka. Rješavanje praktičnih zadataka na e-sferi. Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici.	MAT OŠ E.4.1. Provođi jednostavna istraživanja i analizira dobivene podatke.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.

