

# Mjesečni plan za nastavu Informatike za 3. razred osnovne škole

OŠ Nedelišće/PŠ Dunjkovec  
Sandi Kundih



## OŽUJAK

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
<b>TEMA: DONOSIM ODLUKE</b>							
45.	Mozgalica 11 (str. 92 – 94)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Reda podatke prema kriteriju koji omogućuje njihovo učinkovito korištenje.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Čitanje teksta u udžbeniku. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i e-sferi.	MAT OŠ C.3.2. Prepoznaje i crta pravce u različitim međusobnim odnosima. MAT OŠ D.3.1. Procjenjuje, mjeri i crta dužine zadane duljine.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
46.	Mozgalica 12 (str. 95 – 99)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima.  Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i e-sferi.	MAT OŠ D.3.1. Procjenjuje, mjeri i crta dužine zadane duljine.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
47.	Donosimo odluke: ako...onda (str. 100 – 103)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima.  Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima. Uvodna ilustracija. Čitanje teksta u udžbeniku. Pokretanje programa Scratch. Pisanje programa koji koriste odluku „ako...onda“. Ulazne vrijednosti i varijabla „odgovor“. Rješavanje zadataka programiranja u udžbeniku i radnoj bilježnici. Rješavanje zadataka na e-sferi.		ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.

48.	Donosimo odluke: ako...onda...inače (str. 104 – 105)	Računalno razmišljanje i programiranje	B.3.2 Učenik slaže podatke na koristan način.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima.  Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor s učenicima.  Uvodna ilustracija.  Pokretanje programa Scratch.  Pisanje programa koji koriste odluku „ako...onda...inače“.  Rješavanje zadataka programiranja u udžbeniku i radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi.	MAT OŠ A.3.6. Primjenjuje četiri računske operacije i odnose među brojevima u problemskim situacijama.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
-----	--	--	---	---	---	--	--

#### TEMA: PREDSTAVLJAM SE

49., 50.	Fotografije (str. 106 – 109)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.1 Učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.	Učenik odabire potrebni uređaj, prepoznaje njihove prednosti u raznim situacijama.  Odabire potrebni program kojim će se koristiti za rješavanje postavljenoga zadatka.	Uvodni razgovor s učenicima.  Promatranje i opisivanje slika u udžbeniku.  Čitanje teksta u udžbeniku.  Fotografiranje.  Prijenos fotografija u računalo.  Pregledavanje i uređivanje fotografija na računalo.  Ispis fotografija.  Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici.  Rješavanje zadataka na e-sferi.	OŠ LK A.3.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.	ikt D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.
51., 52.	Bojanje 3D (str. 110 – 112)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.1 Učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.	Obrazlaže svoj odabir i preporučuje ili ne preporučuje drugima korištenje tim programom.  Navodi što može, a što ne može napraviti s odabranim uređajima i programima.	Uvodni razgovor.  Pokretanje programa Bojanje 3D.  Osnovni alati programa.  Otvaranje novog crteža, spremanje crteža, otvaranje postojećeg crteža.  Crtanje crteža prema uputama.		ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s

					<p>Samostalna izrada crteža slobodne teme.</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku i radnoj bilježnici.</p> <p>Rješavanje zadataka na e-sferi.</p> <p>Kviz.</p>	<p>pomoću digitalne tehnologije.</p>
		-				

