

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 1. razred osnovne škole

Sandi Kundib

Oš Nedelišće



SVIBANJ

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
59.	MOZGALICA 6c	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka	Učenik prepoznaje jednostavni zadatak (problem) iz svakodnevnoga života. Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja. Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).	Rješavanje radnog listića Mozgalica 6c. Rješavanje logičkih mozgalica. Slikovni sudoku. Osmišljavanje vlastitih jednostavnih logičkih mozgalica.	MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20. MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.
60.	MOZGALICA 6d	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih	Učenik prepoznaje jednostavni zadatak (problem) iz svakodnevnoga života. Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.	Učenici programiraju u programskom okružju Scratch. Pisanje programa: naredba za kretanje lika. Promjena pozadine na sceni. Mijenjanje pozadine i izrada vlastite pozadine.	MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20. MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne

			za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka	Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).	Pisanje programa s mijenjanjem pozadine i kretanjem likova.	organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.	metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.
61.	RAZGOVARAM S DRUGIMA	Digitalna pismenost i komunikacija	C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima	Učenik upoznaje jednostavne programe i digitalne obrazovne sadržaje. Izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj. Opisuje pojedine aktivnosti u njemu poznatim programima. Prepoznaje i koristi se predloženim digitalnim obrazovnim sadržajima, jednostavnim programima i aplikacijama.	Pravila razgovora: razgovor mora biti uvijek pristojan i ugodan. Učenici međusobno pišu jedni drugima lijepe poruke. Pisanje poruka na računalu putem ploče Lino. Vrednovanje za i kao učenje: - DDS Igraj se i uči	OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje. OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama. PID OŠ C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju. B.1.1.A Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja. B.1.1.B Prepoznaje nasilje u stvarnome i virtualnome svijetu.

						odgovornost za svoje postupke.	
62.	JA@SKOLE.HR	Digitalna pismenost i komunikacija	C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima	<p>Učenik upoznaje jednostavne programe i digitalne obrazovne sadržaje.</p> <p>Izvodi osnovne radnje u programima ili obrazovnim igrama koje je odabrao učitelj.</p> <p>Opisuje pojedine aktivnosti u njemu poznatim programima.</p> <p>Prepoznaje i koristi se predloženim digitalnim obrazovnim sadržajima, jednostavnim programima i aplikacijama.</p>	<p>Razgovor o AAI@EduHr identitetu.</p> <p>Učenici pristupaju uslugama:</p> <ul style="list-style-type: none"> - e-Dnevnik za učenike i roditelje - Office365 (Teams) <p>Vrednovanje za i kao učenje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DDS Igraj se i uči: 	<p>OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p>OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.</p> <p>PID OŠ C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke.</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>ikt B.1.3. Učenik primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružju.</p> <p>ikt C.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire potrebne informacije među pronađenima.</p> <p>B.1.1.A Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja.</p>

63.	CRTAM I STVARAM	Digitalna pismenost i komunikacija	C.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz podršku učitelja vrlo jednostavnim radnjama izrađuje jednostavne digitalne sadržaje	Stvara digitalne sadržaje jednostavnim radnjama. Sprema digitalne sadržaje na dogovoreno mjesto. Otvora spremljene sadržaje. Predstavlja svoj rad.	Učenici upoznaju Fresh Paint. Učenici crtaju lik #. Učenici spremaju i ponovo otvaraju crtež. Učenici crtaju svojeg najboljeg prijatelja ili prijateljicu. Vrednovanje za i kao učenje: - DDS Igraj se i uči:	OŠ LK B.1.2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja.	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.
64.	MOZGALICA 7	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak	Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka. Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke. Pokazuje znatizelju i propituje putove dolaska do rješenja jednostavnoga logičkog zadatka.	Učenici crtaju kućicu jednim potezom olovke. Učenici otvaraju program Scratch. Učenici unose program iz udžbenika i pokreću ga. Učenici prema uputama učitelja crtaju različite likove u Scratchu: naredba za crtanje linija. Vrednovanje za i kao učenje: - DDS Igraj se i uči	OŠ LK B.1.2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja. PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje	ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima. uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi

						vremenski slijed događaja.	jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.
65.	IGRAM SE I BOJIM	Digitalna pismenost i komunikacija	C.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz podršku učitelja vrlo jednostavnim radnjama izrađuje jednostavne digitalne sadržaje	Stvara digitalne sadržaje jednostavnim radnjama. Sprema digitalne sadržaje na dogovoreno mjesto. Otvora spremljene sadržaje. Predstavlja svoj rad.	Učenici po predlošku boje bojanke na str. 56 udžbenika. Učenici koriste aplikaciju Draw Free!. Učenici spremaju i ponovo otvaraju svoj crtež. Učenici crtaju crtež po želji i spremaju ga. DDS Igraj se i uči: Sketchpad online. DDS Bojanke.	OŠ LK B.1.2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja.	ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima. uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.

66.	FOTOGRAFIRAM	Digitalna pismenost i komunikacija	C.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik uz podršku učitelja vrlo jednostavnim radnjama izrađuje jednostavne digitalne sadržaje	<p>Učenik prepoznaje uređaje za stvaranje digitalnih sadržaja poput fotografija.</p> <p>Opisuje njihovu ulogu i primjenu.</p> <p>Stvara digitalne sadržaje jednostavnim radnjama.</p> <p>Sprema digitalne sadržaje na dogovoreno mjesto.</p> <p>Otvora spremljene sadržaje.</p> <p>Predstavlja svoj rad.</p>	<p>Razgovor o fotografijama.</p> <p>Razgovor o fotografiranju bez dopuštenja.</p> <p>Učenici izrađuju fotografije odabranim digitalnim uređajem.</p> <p>Pregledavanje i komentiranje fotografija.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DDS Igraj se i uči 	<p>PID OŠ D.1.1. Učenik objašnjava na temelju vlastitih iskustava važnost energije u svakodnevnom životu i opasnosti s kojima se može susresti pri korištenju te navodi mjere opreza.</p> <p>OŠ LK B.1.2. Učenik uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje svoj rad i vlastiti doživljaj stvaranja.</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.</p> <p>uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.</p>
-----	--------------	------------------------------------	---	--	--	---	--

