

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 3. razred osnovne škole

SVIBANJ



SVIBANJ

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
TEMA: STVARAM PRIČU U SCRATCHU							
61., 62.	Animacija likova (str. 128 – 129)	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.	Uvodna ilustracija – rasprava. Pokretanje Scratcha. Izrada programa ples balerine. Proširivanje programa – plesni studio. Izrada programa „školska predstava“. Izrada programa ZOO-vrt. Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.	MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.
63., 64.	Sviramo u Scratchu (str. 130 – 132)	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.	Samostalno određuje kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima. Prepoznavanje uzoraka.	Razgovor. Pokretanje Scratcha i učitavanje proširenja za glazbu. Izrada programa – C-dur ljestvica. Izrada programa – pisanje i/ili skladanje pjesama. Rješavanje zadataka u udžbeniku: program Scratch-band. Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.	MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka. OŠ GK B.3.4. Učenik stvara/improvizira melodijske i ritamske cjeline te svira uz pjesme/brojalice koje izvodi.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. uku A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.

65., 66.	Programiranjem stvaramo priče (str. 133 – 135)	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.	Stvaranje programa korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom.	Razgovor s učenicima. Rješavanje zadataka u udžbeniku. Osmišljavanje vlastite interaktivne priče. Predstavljanje priča razredu. Rješavanje zadataka Ljetovanje. Rješavanje zadataka u radnoj bilježnici.	MAT OŠ A.3.1. Služi se prirodnim brojevima do 10 000 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda. MAT OŠ E.3.1. Služi se različitim prikazima podataka.	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. uku A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.
----------	--	--	--	--	---	---	---

