

Mjesečni plan za nastavu Informatike za 1. razred osnovne škole

Sandi Kundih
OŠ Nedelišče



TRAVANJ

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
53.	Usustavljanje						
54.	Vrednovanje ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda						
55.	RAČUNALO I ZDRAVLJE	e-Društvo	D.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik primjenjuje zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu i prihvaća preporuke o količini vremena provedenog za računalom.	Učenik odabire i primjenjuje zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu. Procjenjuje količinu vremena provedenoga u virtualnome i stvarnome svijetu. Prihvaća preporuke o količini vremena provedenoga za računalom. Koristi vježbe razgibavanja za računalom. Izmjenjuje sjedenje i druge položaje.	„Zdravlje je najveće bogatstvo.“ Učenici se prisjećaju i izvode vježbe razgibavanja. Rješavanje nastavnog listića. Prezentacija i uspoređivanje radova. Osmišljavanje i prezentacija vlastitih vježbi razgibavanja. Izrada plakata. Dnevnik aktivnosti u slobodno vrijeme. DDS – Igraj se i uči. Vrednovanje za i kao učenje – Igra (DDS - Igraj se i uči).	OŠ TZK A.1.2. Provodi jednostavne motoričke igre. PID OŠ B.1.1. Učenik uspoređuje promjene u prirodi i opisuje važnost brige za prirodu i osobno zdravlje.	Zdravlje A.1.1.B Opisuje važnost redovite tjelesne aktivnosti za rast i razvoj.
56.	RAČUNALO I ZDRAVLJE						
57.	MOZGALICA 6a	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u	Učenik prepoznaje jednostavni zadatak	Čitanje dnevnika aktivnosti. Vježbe razgibavanja.	MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: Učenik

			domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka	(problem) iz svakodnevnoga života. Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja. Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).	Razgovor o važnosti odvijanja aktivnosti zadanim redoslijedom. Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 48. Priprema za programiranje: https://lightbot.com/flash.html Mozgalica 6a RL.pdf	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.	se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.
58.	MOZGALICA 6B	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.
59	MOZGALICA 6C	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno	Učenik prepoznaje jednostavni zadatak (problem) iz svakodnevnoga života.	Učenici programiraju u programskom okružju Scratch. Pisanje programa: naredba za kretanje lika.	MAT OŠ A.1.3. Koristi se rednim brojevima do 20.	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim

			razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka	Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja. Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).	Promjena pozadine na sceni. Mijenjanje pozadine i izrada vlastite pozadine. Pisanje programa s mijenjanjem pozadine i kretanjem likova.	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz. PID OŠ A.1.2. Učenik prepoznaje važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.	uređajima i programima. ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.
58.	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 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 zadataka u udžbeniku na str. 49. Pokretanje programa Scratch. Upoznavanje sa sučeljem programa Scratch. Crtaju lika # iz udžbenika u Scratchu. Pisanje prvog programa: naredba „reci“. 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.

