

# Mjesečni plan za nastavu Informatike za 2. razred osnovne šole

Učitelj: Sandi Kundih

Škola: 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.	UČIMO NA MREŽI	e-Društvo	D.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se koristi se e-uslugama u području odgoja i obrazovanja.	Učenik se koristi sadržajima s obrazovnog portala uz pomoć odrasle osobe. Posjećuje sigurne stranice na kojima može učiti i zabaviti se. Učenik se koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja (e-dnevnik, edu.hr, Meduza, CARNetova e-pošta, Loomen i sl.). Uporaba korisničkog računa iz sustava AAI@EduHr.	Mini projektni zadatak: Pregledavanje dječje enciklopedije (fizička knjiga) – motivacija. Razgovor o informacijama i gdje ih tražiti. Otvaranje mrežnog preglednika. Pristupanje enciklopediji Proleksis. Korištenje tražilice enciklopedije Proleksis. Pregledavanje i odabir rezultata pretraživanja. Otvaranje i čitanje odabranog članka. Pristupanje e-Lektiri. Pregledavanje dostupnih lektirnih djela. Pristupanje portalu Meduza. Korištenje tražilice portala Meduza. Gledanje odabranog kratkog video zapisa.	OŠ HJ A.2.2. Učenik sluša jednostavne tekstove, točno izgovara glasove, riječi i rečenice na temelju slušanoga teksta. OŠ HJ A.2.3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima. OŠ LK A.2.1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.	ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima. ikt C.1.2. Učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju. ikt C.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire potrebne informacije među pronađenima. ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u
54.	UČIMO NA MREŽI		D.2.4 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik se odgovorno ponaša pri korištenju sadržajima i uslugama na internetu radi zaštite osobnih podataka i digitalnoga ugleda.				

					Odgovaranje na pitanja u udžbeniku na stranici 97.  Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)  Mini projekt.		zadanim ili novim uvjetima.
55.	MOZGALICA 8	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.	Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).  Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed.  Ispravlja pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka.	Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 98 – 101.  DDS e-Svijet+: Igra razvrstavanja.  DDS Igraj se i uči: Igra Vlak  Vrednovanje za i kao učenje (DDS): - Provjeri znanje: Kviz – Razvrstavanje.	MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.	ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.
56.	Ponavljanje nastavnih sadržaja						
57.	MOZGALICA 9	Računalno razmišljanje i programiranje	B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.	Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).  Prepoznavanje problema u jednostavnom zadatku s ponavljanjem.  Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa	DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Izrada plana.  Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 102 - 105  Odgovaranje na pitanja u udžbeniku.  DDS e-Svijet+: Igra Redoslijed  DSS Igraj se i uči: Igre Vlak i Kojim redom?	MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.  MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući	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

			<p>B.2.2          Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.</p>	<p>zadanim brojem ponavljanja (računalom ili bez računala).</p> <p>Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.</p> <p>Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.</p>	<p>Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Provjeri znanje: Kviz.</li> </ul>	<p>pravilnost nizanja.</p>	<p>zadanim ili novim uvjetima.</p>
58.	2. pisana provjera znanja						
59.	MOZGALICA 10	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>B.2.1          Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.</p>	<p>Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).</p> <p>Analizira niz uputa i otkriva pogrešan redoslijed.</p> <p>Ispravlja pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka.</p>	<p>DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Zavrti kotač i nacrtaj!</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 106 - 108</p> <p>DDS e-Svijet+: Igra Redoslijed.</p> <p>DSS Igraj se i uči: Kviz Quizizz.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Provjeri znanje: Kviz.</li> </ul>	<p>MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju količine i redoslijeda.</p> <p>MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.</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>
60.	MOZGALICA 11	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>B.2.1          Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i</p>	<p>Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak (računalom ili bez računala).</p>	<p>DDS e-Učionica: Interaktivna simulacija Zavrti kotač i nacrtaj!</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku na str. 106 - 108</p>	<p>MAT OŠ A.2.1. Služi se prirodnim brojevima do 100 u opisivanju i prikazivanju</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p>

		<p>programiranje učenik analizira niz uputa koje izvode jednostavan zadatak, ako je potrebno ispravlja pogrešan redoslijed.</p> <p>B.2.2          Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.</p>	<p>Prepoznavanje problema u jednostavnom zadatku s ponavljanjem.</p> <p>Učenik stvara niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja.</p> <p>Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.</p> <p>Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.</p>	<p>DDS e-Svijet+: Igra Redoslijed i igra Labirint.</p> <p>DSS Igraj se i uči: Slagalica „šišave kornjače“.</p> <p>DSS Igraj se i uči: Kviz Quizizz.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (e-sfera DDS):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Provjeri znanje: Kviz.</li> </ul>	<p>količine i redoslijeda.</p> <p>MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.</p>	<p>ikt D.1.1. Učenik se kreativno izražava i istražuje jednostavne metode za poticanje kreativnosti u zadanim ili novim uvjetima.</p>
--	--	---	--	--	---	---

