

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

Učitelj: Sandi Kundih

Škola: Oš Nedelišće



## TRAVANJ

Okvirni red.br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
<b>TEMA: PREDSTAVLJAM SE</b>							
53., 54.	Autorsko djelo (str. 113 – 115)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.2 Učenik prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove.	Učenik kombinira pronađene ili samostalno napisane informacije, tekst i slike, animaciju, zvuk, video.	Razgovor s učenicima. Čitanje teksta u udžbeniku, rasprava - „Kititi se tuđim perjem“. Licenca Creative Commons. Pretraživanje slika po licenci CC. Tražilica Creative Commons. Izrada autorskog djela, označavanje licencom. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi.	PID OŠ C.3.2. Učenik raspravlja o utjecaju pravila, prava i dužnosti na pojedince i zajednicu.	ikt D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.
	Dodatni digitalni sadržaji (DDS)	- e-Učionica: Provjera znanja					
55., 56.	Moja prva prezentacija (str. 116 – 118)	Digitalna pismenost i komunikacija	C.3.2 Učenik prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove.	Učenik prema uputama učitelja i u predloženoj programu izrađuje jednostavne digitalne radove koji mogu biti kombinacija više elemenata. Uporaba modernih multimedijских programa s obrazovnom svrhom.	Razgovor s učenicima. Pojam „prezentacija“. Prijava u sustav Office365. Upoznavanje alata Sway: zajednička vođena vježba. Samostalna izrada Sway-a. Dijeljenje uratka s učiteljem. „Smotra radova“. Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi.	OŠ LK A.3.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.	ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. 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.
<b>57.,58.</b>	Ponavljanje nastavnih sadržaja  2. pisana provjera znanja						
<b>TEMA: STVARAM PRIČU U SCRATCHU</b>							
<b>59., 60.</b>	Pokretanje lika u Scratchu (str. 119 -123)	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.	Promatranje ilustracije u udžbeniku. Razgovor.  Pokretanje Scratcha.  Izrada programa pomoću blokova za pokretanje programa pritiskom na tipku.  Iskustveno upoznavanje s pojmom koordinatnog sustava.  Kretanje lika po pozornici promjenama koordinata.  Izrada programa s kretanjem likova.  Rješavanje zadataka u udžbeniku, radnoj bilježnici i na e-sferi.	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.

