**Mjesečni plan za nastavu Informatike**   
**za 2. razred osnovne škole**   
**udžbeničkog kompleta e-SVIJET**

Sandi Kundih

Oš Nedelišće

**VELJAČA**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **R. br.**  **sata** | **AKTIVNOST** | **DOMENA** | **ISHOD** | **RAZRADA ISHODA** | **AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA** | **POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA** | **POVEZIVANJE S MPT** |
| **26.** | Moji digitalni tragovi (str. 63, 64) | e-društvo | D.2.4 | Primjenjuje pozitivne obrasce ponašanja pri suočavanju s elektroničkim nasiljem. Analizira primjere elektroničkoga nasilja i zajednički pronalazi rješenja za njih.  Odabrati i primijeniti zdrave navike ponašanja tijekom rada na računalu. | Udžbenik str. 63.: Digitalni tragovi.  DDS e-Učionica: film Čuvamo i štitimo osobne podatke.  Učenici rješavaju nastavni listić – Tko je ostavio najviše digitalnih tragova.  Učenici na nastavnom listiću pišu kakve bismo digitalne tragove trebali ostavljati – izrada panoa.  Vrednovanje za i kao učenje: Dodatni digitalni sadržaji – igre i kviz. | OŠ HJ A.2.1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnog života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja.  PID OŠ C.2.2.  Učenik raspravlja o ulozi i utjecaju pravila, prava i dužnosti na zajednicu te važnosti odgovornoga ponašanja. |  |
| **27.** | MOZGALICA 5 i 6 | 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.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak | Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 68 – 70:   1. redanje događaja ispravnim redoslijedom 2. matematička mozgalica (zbrajanje) 3. matematička mozgalica  (zbrajanje i množenje) 4. matematička mozgalica (rješavanje problema)   Vrednovanje za i kao učenje  (DDS e-Sfera) | MAT OŠ B.2.1.  Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.  PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | uku A.1.2.  2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **28.** | MOZGALICA 7 | 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.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak | Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 71 – 74:   1. kretanje po kvadratnoj mreži 2. kretanje kroz labirint 3. matematička mozgalica (rješavanje problema) 4. matematička mozgalica  (zbrajanje i množenje) 5. matematička mozgalica  (rješavanje problema, zbrajanje i množenje)   Vrednovanje za i kao učenje  (DDS e-Sfera) | MAT OŠ A.2.3.  Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100.  MAT OŠ B.2.1.  Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.  PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | uku A.1.2.  2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **29.** | POKRETANJE LIKA U SCRATCH-U | 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.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak.  Prepoznavanje problema u jednostavnome zadatku s ponavljanjem. | Pokretanje programskog okružja Scratch.  Izrada programa korištenjem različitih blokova naredbi za pokretanje lika: „Kada je kliknuta zastavica“, „Kada je tipka pritisnuta“ „Kada je lik kliknut“.  Odgovaranje na pitanja 1, 2 i 3 u udžbeniku na str. 76.  Izrada programa u Scratch-u prema uputama zadataka 4, 5, 6 i 7 iz udžbenika.  Vrednovanje za i kao učenje  (DDS e-Sfera) | MAT OŠ B.2.1.  Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja. | ikt A.1.1.  Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.  ikt A.1.2.  Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  uku A.1.2.  2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **30.** | POKRETANJE LIKA U SCRATCH-U |
| **31.** | TOČAN REDOSLIJED NAREDBI | 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.  B.2.2  Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje. | Učenik prati niz uputa predočenih 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.  Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje. | Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 78 – 80. U zadatcima treba uočiti i ispraviti pogreške:   1. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi 2. redanje događaja ispravnim redoslijedom – strip 3. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi   Rješavanje zadataka 1, 2, 3 i 4 na e-Sferi (DDS e-Svijet+).  Rješavanje zadataka 1 i 2 na e-Sferi (DDS Igraj se i uči).  Vrednovanje za i kao učenje  (DDS e-Sfera): igra Složi sličice s blokovima, Provjeri znanje - kviz | MAT OŠ B.2.1.  Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.  PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja. | ikt A.1.2.  Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.  uku A.1.2.  2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema |
| **32.** | TOČAN REDOSLIJED NAREDBI |
| **33.** | PISANA PROVJERA ZNANJA – Internet i Stratch |  |  |  |  |  |  |