

# Mjesečni plan za nastavu informatike za 1. razred VELJAČA

Osnovna škola Nedelišče/PŠ Dunjkovec/PŠ Pušćine

Učitelj: Sandi Kundih



## VELJAČA

R. br. sata	AKTIVNOST	DOMENA	ISHOD	RAZRADA ISHODA	AKTIVNOSTI ZA OSTVARENJE ODGOJNO-OBRAZOVNOG ISHODA	POVEZIVANJE S NASTAVNIM PREDMETIMA	POVEZIVANJE S MPT
40.,41.	E-SVIJET	e-Društvo	D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT i štiti svoje osobne podatke	<p>Učenik brine o osobnome računalu ili mobilnome uređaju.</p> <p>Objašnjava važnost čuvanja školske i osobne računalne opreme.</p>	<p>Rad na udžbeniku: prepoznavanje i opisivanje zanimanja koja u svom radu koriste računalo.</p> <p>Aplikacije koje pomažu učenicima u radu: aplikacija Kalkulator.</p> <p>Online vježbe za globalno čitanje.</p> <p>Crtanje jednog zanimanja u bilježnicu.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje - Zbrajanje brojeva do 10 (DDS - Igraj se i uči)</p>	<p>OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p>OŠ PID C.1.2. Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke.</p>	<p>uku A.1.3 3. Kreativno mišljenje</p> <p>Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p>ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p>
42.	MOZGALICA 4	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u	Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja	Rad na udžbeniku: Razgovor i rasprava o kućanskim	OŠ HJ A.1.1 Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i

			domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak	jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.	pomagalima u kojima su računala.  Crtanje zamišljenog uređaja koji sadrži računalo.  Vrednovanje za i kao učenje: - slagalica - kviz (DDS - Igraj se i uči)	izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	rješavanje problema
43.	MOZGALICA 5	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 problem i smišlja mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.  Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.	Rješavanje mozgalica: - slikovni sudoku - nacrtaj nedostajući dio - slagalica odozgo.  Rješavanje mozgalica Međunarodnog natjecanja iz informatike i računalnog razmišljanja Dabar.  Igra Udari krticu (DDS - Igraj se i uči).	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema  ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.
44.	MOZGALICA 4-5a	Računalno razmišljanje i programiranje	B.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno	Učenik prepoznaje problem i smišlja mogućnosti rješavanja	Uvod u početno programiranje.  Rješavanje početnih razina na online platformi Run Marco ili Code Studio.	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema

			<p>razmišljanje i programiranje učenik rješava jednostavan logički zadatak</p> <p>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</p>	<p>jednostavnoga logičkog zadatka.</p> <p>Uz učiteljevu pomoć rješava jednostavne logičke zadatke.</p> <p>Analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.</p>			<p>ikt A 1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.</p>
45.	KORAK PO KORAK DO RJEŠENJA	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>B.1.2 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik prati i prikazuje slijed</p>	<p>Učenik analizira zadatak (različiti načini rješavanja), opisuje korake njegova rješavanja.</p> <p>Prikazuje korake rješavanja zadatka (slikom, riječima).</p>	<p>Prikazivanje jednostavne radnje pomoću koraka izvođenja.</p> <p>Rješavanje zadataka u udžbeniku.</p> <p>Rješavanje radnog listića.</p> <p>Izrada vlastitog algoritma.</p>	MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.	<p>ikt A 1.1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p>

			koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka		Vrednovanje za i kao učenje – Igra (DDS - Igraj se i uči).		uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
--	--	--	--	--	---	--	--

