

Mjesečni plan za nastavu informatike za 2. 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
39.	MOZGALICA 5	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 redosljed.	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak.	Priča Djed i repa. Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 65 – 67: 1. matematička mozgalica 2. slikovni sudoku 3. rebusi 4. redanje događaja ispravnim redosljedom 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.	uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema
40.	MOZGALICA 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 redosljed. B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta	Učenik prati niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak	Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 68 – 70: 1. redanje događaja ispravnim redosljedom 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

			Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.				
41.	MOZGALICA 7	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>B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.</p>	Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak	<p>Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 71 – 74:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)</p>	<p>MAT OŠ A.2.3. Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100.</p> <p>MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.</p> <p>PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.</p>	<p>uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p>
42.	POKRETANJE LIKA U SCRATCH-U	Računalno razmišljanje i programiranje	<p>B.2.1 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno razmišljanje i</p>	Učenik prati niz uputa predloženih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak.	<p>Pokretanje programskog okružja Scratch.</p> <p>Izrada programa korištenjem različitih blokova naredbi za pokretanje lika:</p>	<p>MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.</p>	<p>ikt A.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu</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 jednostavnome zadatku s ponavljanjem.</p>	<p>„Kada je kliknuta zastavica“, „Kada je tipka pritisnuta“, „Kada je lik kliknut“.</p> <p>Odgovaranje na pitanja 1, 2 i 3 u udžbeniku na str. 76.</p> <p>Izrada programa u Scratch-u prema uputama zadataka 4, 5, 6 i 7 iz udžbenika.</p> <p>Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera)</p>		<p>tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p> <p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p>
43.	TOČAN REDOSLIJED NAREDBI	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>B.2.2 Nakon druge godine učenja predmeta Informatika u domeni Računalno</p>	<p>Učenik prati niz uputa predočenih 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>Uz pomoć učitelja otkriva, prikazuje i analizira korake rješavanja jednostavnoga</p>	<p>Rješavanje zadataka u udžbeniku na stranicama 78 – 80. U zadacima treba uočiti i ispraviti pogreške:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi 2. redanje događaja ispravnim redoslijedom – strip 3. redanje događaja ispravnim redoslijedom – blokovi naredbi <p>Rješavanje zadataka 1, 2, 3 i 4 na e-Sferi (DDS e-Svijet+).</p> <p>Rješavanje zadataka 1 i 2 na e-Sferi (DDS Igraj se i uči).</p>	<p>MAT OŠ B.2.1. Prepoznaje uzorak i kreira niz objašnjavajući pravilnost nizanja.</p> <p>PID OŠ A.2.2. Učenik objašnjava organiziranost vremena i prikazuje vremenski slijed događaja.</p>	<p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>uku A.1.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p>
44.	TOČAN REDOSLIJED NAREDBI						

			razmišljanje i programiranje učenik stvara niz uputa u kojemu upotrebljava ponavljanje.	zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.	Vrednovanje za i kao učenje (DDS e-Sfera): igra Složi sličice s blokovima, Provjeri znanje - kviz		
--	--	--	---	--	---	--	--

