|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SAT | NASTAVNE TEME | NASTAVNE JEDINICE | ODGOJNO OBRAZOVNI ISHODI | ODGOJNO OBRAZOVNA POVEZANOST MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| 1. |  | Uvodni sat |  |  |
| 2. |  | Pravila rada u informatičkoj učionici, ponavljamo i igramo se |  | osr A.1.4 Razvija radne navike.osr C.1.2 Opisuje kako društvene norme i pravila reguliraju ponašanje i međusobne odnose. |
| 3. |  | Ponavljanje nastavnih sadržaja 1. i 2. razreda |  |  |
| 4. |  | Ponavljanje nastavnih sadržaja 1. i 2. razreda |  |  |
| 5. |  | Ponavljanje nastavnih sadržaja 1. i 2. razreda |  |  |
| 6. |  | Ponavljanje nastavnih sadržaja 1. i 2. razreda |  |  |
| 7. |  | Ponavljanje nastavnih sadržaja 1. i 2. razreda |  |  |
| 8. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalice | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 9. |  | Pisana provjera nakon ponavljanja sadržaja prethodnih razreda |  |  |
| 10. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalice  | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 11. | ZDRAVLJE I RAČUNALO | Brinemo o zdravlju | D.3.1 primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike | ZDRB.2.3.A Opisuje zdrave životne navike.A.2.2.B Primjenjuje pravilnu tjelesnu aktivnost sukladno svojim sposobnostima, afinitetima i zdravstvenom stanju.IKTA.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.A 1.1.B Opisuje važnost redovite tjelesne aktivnosti za rast i razvoj.ikt A.1.3 Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima. |
| 12. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 13. | STVARANJE DIGITALNIH MAPA I ORGANIZACIJA | Pohrana na računalu | C.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabeC.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove | IKTA.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.ikt A.1.3 Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima. |
| 14. | Pohrana na računalu |
| 15. | STVARANJE DIGITALNIH SADRŽAJA | Izrada datoteka u programima za pisanje  | C.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe | IKTA.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.ikt A.1.3 Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima. |
| 16. | Izrada datoteka u programima za pisanje  |
| 17. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica  | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 18. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica |
| 19. | STVARANJE DIGITALNIH SADRŽAJA | Izrada datoteka u programima za crtanje | C.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabeC.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove | IKTA.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| 20. | Izrada datoteka u programima za crtanje |
| 21. | UPOZNAJMO RAČUNALO | Simbol do simbola | A.3.1 koristi se simbolima za prikazivanje podataka | UKUA 1.3. Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.A 1.2. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.OSRA 1.4. učenik razvija radne navike. |
| 22. | Simbol do simbola |
| 23. | Moji simboli |
| 24. | Koristimo se simbolima |
| 25. | Koristimo se simbolima |
| 26. | PROGRAMIRAM U SCRATCHU | Ponovni susret u Scratchu | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenjeB.3.2 slaže podatke na koristan način. | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.OSRA 1.4. učenik razvija radne navike.UKUA 1.2. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.IKTA 1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć koristi odabranim uređajima i programima.A 1.3. učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 27. | Programiramo u Scratchu |
| 28. | Pletemo petlju u Scratchu |
| 29. | Pletemo petlju u Scratchu |
| 30. | Logički slijedim naredbe u Scratchu |
| 31. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica | B.3.2 slaže podatke na koristan način. |
| 32. | STVARANJE DIGITALNIH SADRŽAJA | Fotografije | C.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabeC.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove | IKTD.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.ikt A.1.3 Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima. |
| 33. | Fotografije  |
| 34. | Bojanje 3D |
| 35. | Bojanje 3D |
| 36. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica | B.3.2 slaže podatke na koristan način. | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. |
| 37. | STVARANJE DIGITALNIH SADRŽAJA | Moja prva prezentacija | C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radoveC.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radoveC.3.3 koristi se sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostima | IKTA.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.IKTD.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.D 1.4. učenik prepoznaje oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.B 1.3. primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružjuC 1.2. učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnom okružju.IKTD.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.UKUA.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. gramima i uređajima. |
| 38. | Moja prva prezentacija |
| 39. | Radim prezentaciju |
| 40. | E-SVIJET | Sigurno digitalno okružje | C.3.3 koristi se sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostimaD.3.2 primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.D.3.1 primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike |  |
| 41. | Sigurno digitalno okružje |  |
| 42. | Štitim se na internetu |  |
| 43. | Štitim se na internetu |  |
| 44. | Računalni virusi |  |
| 45. | Računalni virusi |  |
| 46. | Internetski bonton |  |
| 47. | Vježbanje i ponavljanje – sigurnost na internetu | IKTA.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| 48. | Pisana provjera - internet |  |
| 49. | Kako komuniciramo | IKTB.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| 50. | Digitalna komunikacija | IKTB.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| 51. | Digitalna komunikacija – elektronička pošta | IKTB.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. |
| 52. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Logički povezujemo | B.3.2 slaže podatke na koristan način. | OSRA.2.4. Razvija radne navike.IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.UKUA 1.2. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 53. | Mozgalica |
| 54. | E-SVIJET | Obrazovni programi | C.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe | UKUA.2.1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacij iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema. |
| 55. | Autorsko djelo | C.3.2 prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radoveC.3.1 samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabeC.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.C.3.3 koristi se sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostima | IKTD.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.D 1.4. učenik prepoznaje oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.B 1.3. primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružjuC 1.2. učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnom okružju.UKUA.2.1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.A 1.4. učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje |
| 56. | Autorsko djelo |
| 57. | Tražim, tražim |
| 58. | Tražim, tražim |
| 59. | Tražim, tražim |
| 60. | UPOZNAJMO KAKO FUNKCIONIRA RAČUNALO | Ups, pogreška na rač. opremi | A.3.2 objašnjava i analizira jednostavne hardverske/softverske probleme i poteškoće koji se mogu dogoditi tijekom njihove uporabe.D.3.1 primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike | UKUA.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. |
| 61. | Ups, pogreška na rač. opremi |
| 62. | Što se događa |
| 63. | Što se događa |
| 64. | Ups, pogreška na programskoj podršci |
| 65. | Ups, pogreška na programskoj podršci |
| 66. | RJEŠAVANJE PROBLEMA | Mozgalica | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenjeB.3.2 slaže podatke na koristan način. | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 67. | UPOZNAJMO KAKO FUNKCIONIRA RAČUNALO | Provjera - pogreške na računalnoj i programskoj opremi | A.3.2 objašnjava i analizira jednostavne hardverske/softverske probleme i poteškoće koji se mogu dogoditi tijekom njihove uporabe. | UKUA.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. |
| 68. | PROGRAMIRAM U SCRATCHU | Donosimo odluke u Scratchu | B.3.1 stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojem se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenjeB.3.2 slaže podatke na koristan način. | IKTD.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.IKTD.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.IKTD.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.D 1.4. učenik prepoznaje oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.B 1.3. primjenjuje osnovna komunikacijska pravila u digitalnome okružjuC 1.2. učenik uz učiteljevu pomoć djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnom okružju.OSRA 1.4. učenik razvija radne navike.UKUA 1.2. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.IKTA 1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć koristi odabranim uređajima i programima.A 1.3. učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima.uku A.1.2 Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. |
| 69. | Igramo se u Scratchu |
| 70. | Igramo se u Scratchu |
| 71. |  | Ponavljanje  |  |  |
| 72. |  | Završni sat i zaključivanje ocjena |  |  |