

5. razred osnovne škole – Informatika

Početak ne mora biti težak

Vremensko trajanje aktivnosti: 4 – 6 školskih sati

Dogovorimo pravila

Ove školske godine svi učenici petih razreda imaju sreću da pohađaju obaveznu nastavu Informatike. Da bi sve sada, a i ubuduće funkcioniralo kako treba najvažnije je dogovoriti pravila ponašanja.

Zadatak

- Napiši tri pravila kojih bi se trebali pridržavati svi učenici u razredu.
- Prokomentiraj što si napisao s učenicom u klupi.
- Dogovorite s ostalim učenicima i učiteljem 10 pravila informatičke učionice.
- Izradite plakat i objesite ga na zid informatičke učionice.

Umjesto zapisivanja na papir ili ploču koristite One Note bilježnicu učitelja ili razrednu bilježnicu. Da učenik može koristiti razrednu bilježnicu potreban mu je aai@edu.hr identitet te za rad na satovima Informatike poželjno je da učenici svoju lozinku zapamte.

Za predlaganje i argumentiranje prijedloga može se koristiti i [Tricider](#). U tom alatu svatko može upisati svoj prijedlog, nakon čega ostali učenici pišu komentare zašto je taj prijedlog dobar ili ne. Nakon analize svakog prijedloga pristupa se glasanju te odabiru oni z koje većina smatra da su potrebni i prihvatljivi.

Izradimo plakat

Osim plakata s razrednim pravilima učionica se na početku školske godine može urediti i s drugim plakatima na jednu od tema:

- Pravila ponašanja u informatičkoj učionici
- E-portfolio
- Što mogu s računalom
- Naša očekivanja
- Ja znam..
- Ulazni uređaji vs izlazni uređaji...

Postoje alati i za online izradu plakata. Raspitajte se

Budimo zdravi

Boravljenje na satovima informatike znači i duže sjedenje za računalom. Zato je veoma važno raditi pauze u radu s računalom, odmarati oči (podigni pogled, gledaj u daljinu, provjeri sjediš li pravilno...) Pogledajte film na <https://youtu.be/RPuCQPtWSc0>



Izađimo iz učionice

Lijepo na slici

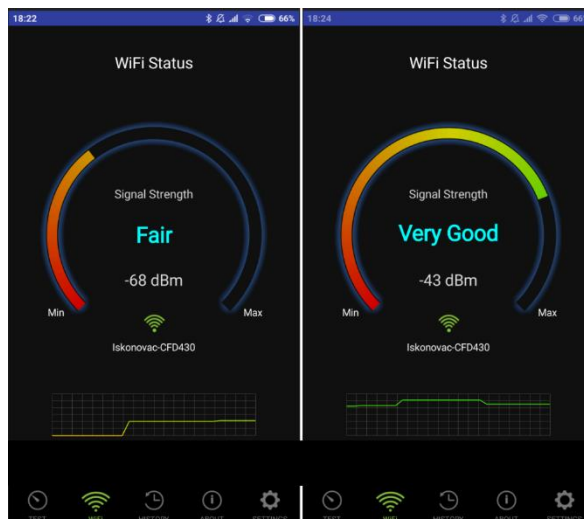
Prvi satovi u novoj školskoj godini u pravilu su lijepi sunčani dani. Zašto boraviti u učionici? Izađite vani u školsko dvorište, vrt ili na igralište. Snimite fotografije koje možete kasnije koristiti na satovima Informatike, ali i drugih predmeta. Odaberite temu: biljne vrste, kućni ljubimci, boje, moja pozadina ekrana... Za fotografije učenika treba imati posebnu dozvolu!

Pokušajte odabrati biljku ili stablo koje ćete snimati tijekom čitave školske godine u različitim vremenskim prilikama i na kraju sve spojiti u jednu zanimljivu priču. Možete na sličan način snimiti i zvukove.

Učitelj može pripremiti Plickers kviz za rješavanje na otvorenom.

Uhvati mrežu

Izlazak izvan učionice može se iskoristiti za provjeru koliko daleko možemo "uhvatiti školsku mrežu". Npr. Na mobilnom Android uređaju može se pomoću aplikacije za mjerene snage signala [SpeedCheckExpert](#) vidjeti kako se mijenjaju vrijednosti s udaljavanjem od usmjernika.



Prvi algoritam-gibajmo se

I bez poznavanja definicije algoritma, na školskom igralištu možete osmisliti jedan razredni algoritam plesa. Napravite malu koreografiju koristeći korak, dva, naprijed, natrag, lijevo, desno i ponovite to nekoliko puta.



Za razgibavanje tijekom nastave u učionici možete pogledati videozapis sa stranice [GoNoodle](#) kanal [Maximo](#). Osim videozapisa za razgibavanje, na istoj se stranici mogu naći i drugi zanimljivi sadržaji za Brain Gym i sl.

Znam i želim znati

Promotrivši dobro što se nalazi u učionicimogu se imenovati uređaje za svojim radnim mjestom. Istražiti razliku između softvera i hardvera. Provjeriti u razgovoru koji su pojmovi već poznati, a koji ne.

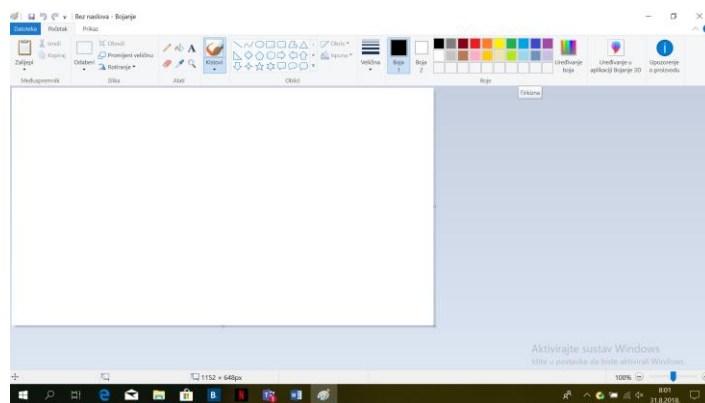
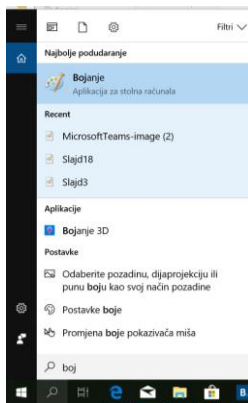
Zadatak:

Napravite svoju ZNAM/ŽELIM ZNATI/ZNAM tablicu. U dijelu ŽELIM ZNATI slobodno unesite sva pitanja vezana za sve ono što želite naučiti tijekom školske godine, a treći stupac ćete dopunjavati tijekom cijele školske godine.

Nakon popunjavanja prva dva stupca, raspravite o napisanom te zapišite ključna pitanja koja većina učenika želi znati.

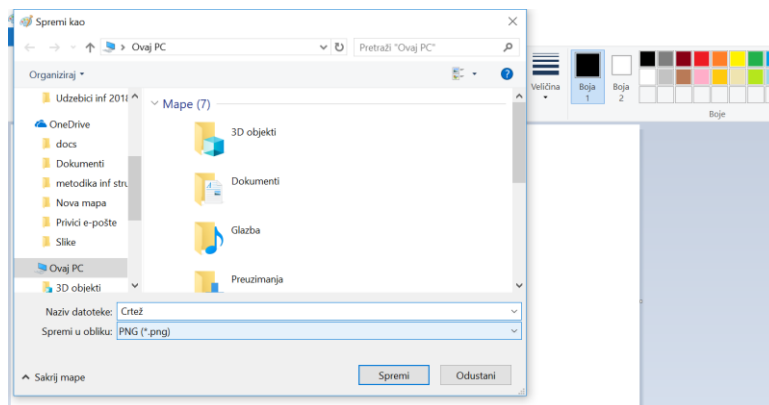
Crtamo i bojamo

Tablicu se može i nacrtati u Bojanju do kojeg dolazimo uz prve upute: Upisati pojam Bojanje ili Paint i pronaći klikom na povećalo.



Na kraju je svaki crtež važno spremiti na točno određeno mjesto i pod točno određenim imenom.

Prije nego napravimo vlastitu mapu (pod svojim imenom i razredom) prvi crtež se može spremiti u mapu Dokumenti.



Datoteka → Spremi kao → Ime crteža