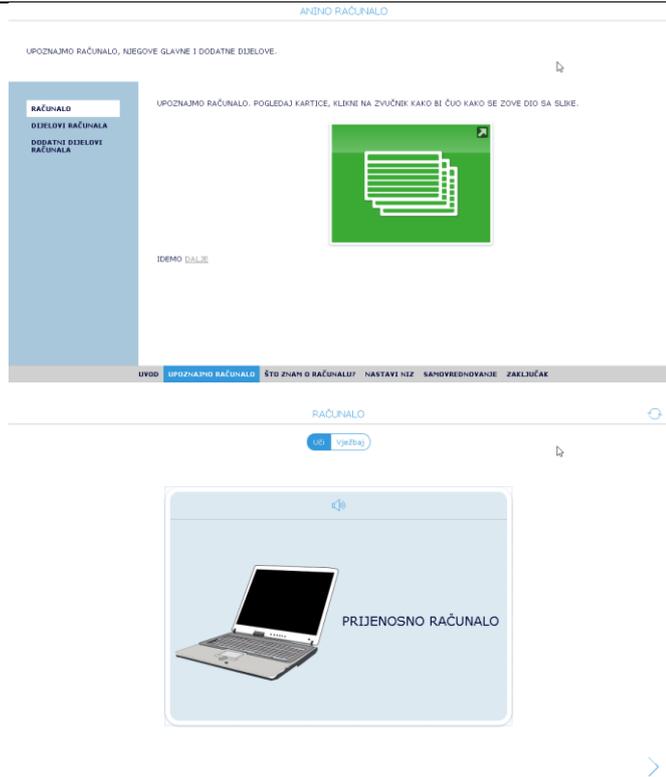


Obrazac „Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu“	
OSNOVNI PODACI	
Ime i prezime	Gordana Sokol
Zvanje	diplomirana informatičarka
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Osnovna škola Tužno
Adresa elektroničke pošte	gordana.sokol@skole.hr
Naslov metodičkih preporuka	Anino računalo – Escape Room
Predmet (ili međupredmetna tema)	Informatika
Za međupredmetnu temu obavezno navesti u sklopu kojega nastavnoga predmeta se izvodi. Dodatno može i sat razrednika ili izvannastavna aktivnost, ali najmanje jedan nastavni predmet je obavezan.	-
Razred	1. razred osnovne škole
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>A.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik prepoznaje digitalnu tehnologiju i komunicira s njemu poznatim osobama uz pomoć učitelja u sigurnome digitalnom okruženju.</p> <p>C.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni Digitalna pismenost i komunikacija učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima.</p> <p>D.1.1 Nakon prve godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo</p>



	<p>učenik se pažljivo i odgovorno koristi opremom IKT-a i štiti svoje osobne podatke.</p>
Tijek nastavnoga sata	<p>Uvod: Upoznavanje sučelja aplikacije, pokretanje digitalnog nastavnog sadržaja i prelazak na idući dio zadatka</p> <p>Aktivnost 1: Anino računalo – uvodna priča</p> <p>Aktivnost 2: Upoznajmo računalo</p> <p>Aktivnost 3: Što znam o računalu?</p> <p>Aktivnost za darovite: Nastavi niz</p> <p>Aktivnost 4: Samovrednovanje</p> <p>Aktivnost 5: Zaključak – Nagrada za uspješno riješene zadatke</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>Prije sata učitelj ili učiteljica pripremaju kartice sa QR kodovima za svakog učenika ukoliko učenici koriste tablete ili postavlja prečac do Escape sobe Anino računalo na radnu površinu učeničkih računala.</p> <p>UVOD – Demonstrira se način pokretanja igre i objašnjava se upotreba sučelja aplikacije te navigaciju kroz igre.</p> <p>Aktivnost 1: Motivacijska priča o Aninom rođendanskom poklonu. Učitelj/ica s učenicima čita uvodni tekst te prikazuje sliku Ane s računalom.</p> <p>Prikaz usporedne slike Ane i Aninog rođendanskog poklona.</p>  <p>Aktivnost 2: Upoznajmo računalo</p> <p>Učitelj/ica demonstrira prelazak na iduću aktivnost klikom miša na poveznicu Dalje i pokretanje aktivnosti Računalo – Kartice za učenje (<i>Flash Cards</i>). Objašnjava učenicima mogućnost okretanja kartica i slušanja audio zapisa na kartici. Učenici otvaraju iduću aktivnost te prolaze kroz aktivnost svaki svojim tempom.</p>



Učitelj/ica prati napredak učenika i pomažu učenicima koji trebaju pomoć. Nakon što učenici prođu kroz sve tri vježbe (Računalo, Dijelovi računala i Dodatni dijelovi računala) učenici prelaze na iduću aktivnost.

Aktivnost 3: Što znam o računalu?



U ovoj aktivnosti učenici se susreću s različitim igrama kroz koje uvježbavaju usvojene sadržaje i uspješnim rješavanjem dobivaju ključeve potrebne za završetak Escape sobe za posljednju aktivnost.

Učenici trebaju zapamtiti brojeve koje osvajaju uspješnim završetkom igre. Učitelj napominje učenicima da moraju zapamtiti dobivene brojeve.

Učitelj/ica prati napredak učenika i pomažu učenicima koji trebaju pomoć.

Darovitim učenicima koji su brži od ostatka razreda učitelj/ica zadaje dodatni kviz Nastavi niz koji se pokreće putem navigacije uz donji dio prozora.



Nakon što učenici prođu kroz sve vježbe i sakupe četiri broja (brojeve: 1, 2, 3 i 5) učenici prelaze na iduću aktivnost.

Aktivnost 4: Samovrednovanje



U sklopu ove aktivnosti pred učenike stavljamo dva kviza za vrednovanje. Kviz za vrednovanje kao učenje: Kakvi smo bili danas? i kviz za vrednovanje za učenje: Prepoznaj me.

Učitelj/ica demonstrira način rješavanja kvizova, posebnu pažnju valja posvetiti pitanju sa spajanjem parova u kojem učenik treba odslušati audio zapis i spojiti naziv koji čuje sa slikom uređaja. Po potrebi pomaže učenicima.

Aktivnost 5: Zaključak

Nagrada za kraj – Kviz iznenađenja

U završnoj aktivnosti pred učenike dolazi kviz u kojem najprije moraju odabrati brojeve koje su osvojili ranije (brojeve 1, 2, 3 i 5), te ih u drugom zadatku poredati od najmanjeg do najvećeg. Kao nagradu za uspješan izlazak iz Escape sobe učenici dobivaju značku i pohvalu:

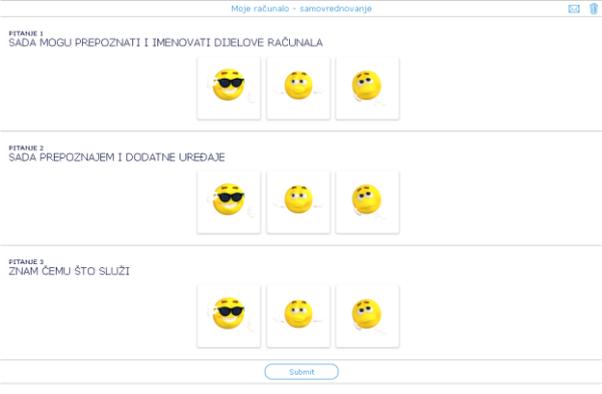


Sadržaji koji se koriste u aktivnostima

Kroz vezane aktivnosti učenici se susreću sa različitim sadržajima kroz koje osim što se upoznaju sa dijelovima računala uvježbavaju i postupke rada s mišem.

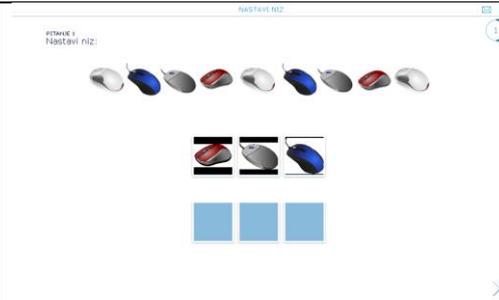
Kroz aktivnosti učenici upoznaju usporedne slike (pomicanje pomoću miša), okretne kartice za učenje (*Flash Cards*), igre poput Puzzle, Spajanje



	parova, Memory, interaktivne slike s hotspot mjestima, pronalaženja razlika, kvizove i slaganje nizova.
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje kao učenje: Moje računalo – samovrednovanje</p>  <p>https://www.bookwidgets.com/play/QJ5NVR</p>  <p>Vrednovanje za učenje:</p> <p>Kviz: Prepoznaj me:</p>  <p>https://www.bookwidgets.com/play/GJ5RR2</p> 
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog	Zadaci sa prepoznavanjem uzoraka i nastavljanjem niza prema zadanom uzorku nalaze se u kvizu: Nastavi niz.



razmišljanja,
kreativnosti i/ili
istraživački zadaci;
ovisno o predmetu i
nastavnoj temi

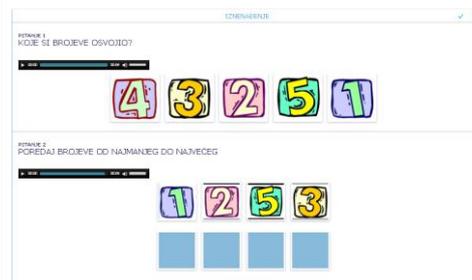


<https://www.bookwidgets.com/play/FJ6A82>



Kviz završna aktivnost Escape sobe u kojoj učenici trebaju odabrati brojeve koje su osvojili pri uspješnom rješavanju prijašnjih aktivnosti te redanje brojeva od najmanjeg do najvećeg.

Kviz Iznenađenje:



<https://www.bookwidgets.com/play/RJ5PD7>



DODATNI ELEMENTI¹	
<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<p>Poveznice sa različitim predmetima:</p> <p>Hrvatski jezik</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 HJ A.1.2. Učenik sluša jednostavne tekstove, točno izgovara glasove, riječi i rečenice na temelju slušanoga teksta.</p> <p>Matematika</p> <p>MAT OŠ A.1.2. Uspoređuje prirodne brojeve do 20 i nulu.</p> <p>MAT OŠ B.1.2. Prepoznaje uzorak i nastavlja niz.</p> <p>Očekivanje međupredmetnih tema:</p> <p>MPT Upotreba IKT-a</p> <p>ikt A. 1. 1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p> <p>ikt A. 1. 3 Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima.</p> <p>ikt D 1. 2. Učenik uz učiteljevu pomoć prepoznaje i rješava jednostavne probleme s pomoću IKT-a.</p> <p>MPT Zdravlje</p> <p>zdr B.1.3.A Prepoznaje igru kao važnu razvojnu i društvenu aktivnost.</p> <p>MPT Učiti kako učiti</p> <p>uku B.1.4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio.</p> <p>uku D.1.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA - Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.</p>
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>Kroz sve aktivnosti proteže se spoj više disciplina. Učenik se susreće sa aktivnostima u kojima sluša te ponavlja nazive dijelova računala upotrebljavajući cijele rečenice te na ovaj način razvija govor u skladu s jezičnim razvojem što nas povezuje s Hrvatskim jezikom.</p>

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnoga poziva. Nisu obvezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene metodičkih preporuka.



	<p>Nadalje učenik se susreće s aktivnostima u kojima prepoznaje uzorak i nastavlja niz, aktivnostima u kojima uspoređuje prema broju i boji što je poveznica prema Matematici i Likovnoj kulturi.</p> <p>Kroz niz aktivnosti učenik se susreće s potrebom organiziranja vremena želi li završiti se zadatke u predviđenom vremenskom roku.</p>
Aktivnosti koje obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>U aktivnostima se uz tekstualne upute za rješavanje zadatka nalaze i audio upute koje učenicima omogućuju preslušavanje zadataka. Po potrebi učitelj može slabovidnim učenicima povećati postotak prikaza aktivnosti u prozoru preglednika.</p> <p>Aktivnost Igra Puzzle ima mogućnost prikaza gotove slike koju učenici trebaju složiti od dijelova puzzli.</p> <p>Kod igrama Memory i Spajanje parova učitelj po potrebi može smanjiti broj parova slika.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Za darovite učenike predviđeni su kvizovi nastavljanja nizova koji nisu direktno vezani uz ostale igre i kvizove unutar Escape sobe.</p> <p>Do kviza Nastavi niz daroviti učenici dolaze putem navigacije uz donji dio prozora.</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	-
Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	-
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<p>Anino računalo – Escape soba sa povezanim nizom aktivnosti</p> <p>https://www.bookwidgets.com/play/XJ5PZD</p>  <p>Anin poklon – uvodna priča</p>



<https://www.bookwidgets.com/play/FJ5PWY>



Upoznajmo računalo

Računalo

<https://www.bookwidgets.com/play/AJ5NAS>



Dijelovi računala

<https://www.bookwidgets.com/play/GJ5MCK>



Dodatni dijelovi računala

<https://www.bookwidgets.com/play/NJ5QL2>



Što znam o računalu?

Pronađi razlike

<https://www.bookwidgets.com/play/7J5KDV>





Igra Memory

<https://www.bookwidgets.com/play/4J5RDS>



Spoji parove

<https://www.bookwidgets.com/play/7J5RZ3>



Igra Puzzle

<https://www.bookwidgets.com/play/ZJ5R73>



Nastavi niz

<https://www.bookwidgets.com/play/FJ6A82>



Samovrednovanje

Kakvi smo bili?

<https://www.bookwidgets.com/play/QJ5NVR>





	<p>Kviz – Prepoznaj me</p> <p>https://www.bookwidgets.com/play/GJ5RR2</p>  <p>Nagrada za kraj – Kviz iznenađenja</p> <p>https://www.bookwidgets.com/play/RJ5PD7</p> 
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Mišolovka 1: http://e.udzbenik.hr/1r/