

Scenarij poučavanja

## Zoološki atlas

Predmet: **Informatika**

Razred i razina obrazovanja: 4. razred osnovne škole

### Popis odgojno obrazovnih ishoda i očekivanja

- D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. (A)
- C.4.2. učenik osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad. (B)
- C.4.3 u suradničkom online okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje. (A, B)
- B. 4. 2. rješava složenije logičke zadatke s uporabom računala ili bez uporabe računala (C)
- MP\_ OSR B.2.4. Suradnički uči i radi u timu. (A, C)
- MP\_UKU B.2.4.4. Samovrednovanje/ samoprocjena: Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak. (B, C)
- MP\_POD B.2.2. Planira i upravlja aktivnostima. (A, B)

### Ključni pojmovi

PowerPoint, Windows Media Player Legacy, Fotografije, online okruženje, digitalni sadržaj

### A) Kofer

Korelacije i interdisciplinarnost: Priroda i društvo

Stvorite digitalni album s temom "Putovanje" koristeći programa za reprodukciju Windows Media Player Legacy ili Fotografije ([Programi za reprodukciju](#)). Tema digitalnog albuma je „Putovanje“.

Potaknite maštu učenika da procvate kroz istraživanje njihovih putovanja! Neka istraže svoje avanture kroz fotografije, glazbu i čak kratke videozapise kako bi stvorili nevjerojatan vizualni prikaz. Koristeći besplatne digitalne zbirke slika poput [Unsplash-a](#), [Pexels-a](#), [Reshot-a](#) i [Shopify-jevog Burst-a](#), potaknite ih da istraže i koriste kreativne alate za uređivanje kako bi personalizirali svoj album. Potičite ih da koriste

kreativne alate za uređivanje kako bi personalizirali svoj album. Učenici neka eksperimentiraju s promjenom redoslijeda sadržaja, dodavanjem glazbe ili teksta te stvaranjem priče koja zrcali njihovo jedinstveno putovanje.

Nakon što završe svoje kreacije, neka se učenici okupe i podijele svoje putne priče. To će biti prilika da se dive jedni drugima, potaknu i možda čak inspiriraju za buduća putovanja. Kroz dijeljenje svojih iskustava, učenici će ne samo proširiti svoje vidike već i naučiti koliko su raznolika iskustva važna.

## **B) Životinjsko Carstvo**

Korelacije i interdisciplinarnost: Priroda i društvo

Evo kako možete potaknuti učenike da istraže svijet životinja, dajte im priliku da istraže životinjsko carstvo kroz prezentacije o životinjama koje ih zanimaju. Odaberite životinju koja vas najviše intrigira, istražujte i pripremite prezentaciju. Možete im ponuditi izvore poput knjiga iz knjižnice ili online materijala (<https://botanickivrt.biol.pmf.hr/zivotinje/>, <https://www.wwfadria.org/hr/>) kako bi učenici prikupili informacije. Nakon istraživanja, svaki učenik planira svoju prezentaciju, određuje što će obuhvatiti, koje će informacije dati i koje slike ili ilustracije koristiti.

Učenici koriste [PowerPoint](#) za izradu prezentacija o svojim odabranim životinjama, dodajući tekst, slike, ilustracije ili zvukove za obogaćivanje prezentacije. Kada učenici završe, neka sami procjene svoj rad koristeći smjernice koje ste im pružili, provjeravajući točnost informacija, relevantnost slika i jasnoću teksta.

Kada učenici prezentiraju svoj rad, podržite njihovo samopouzdanje u ono što su istražili. Također, potaknite učenike da budu objektivni prilikom samoprocjene koristeći smjernice koje ste im pružili kako bi unaprijedili svoj rad. Potaknite ostale učenike da postavljaju pitanja i aktivno sudjeluju u raspravi.

## **C) Ledeno doba**

Korelacije i interdisciplinarnost: Matematika

Zamislite koliko je zabavno otkrivati zagonetke i povezivati ih sa zimskim čarolijama! Učenici će surađivati u parovima kako bi uparili varijable s njihovim odgovarajućim vrijednostima u zadatku. Svaki par će dobiti listić s različitim oblicima i brojevima - oblici predstavljaju varijable, a brojevi označavaju njihove vrijednosti. Ako zadatak rješavate tijekom zime onda primjere prilagodite zimi. Primjer: zvijezda se interpretira kao varijabla s vrijednošću 5, budući da zvijezda ima pet krakova, snjegović se interpretira kao

varijabla s vrijednošću 3, budući da se snjegović sastoji od 3 kugle, snjegović se tumači kao varijabla s vrijednošću 3, zbog tri kugle koje čine snjegović, dok se auto tumači kao varijabla s vrijednošću 4 zbog četiri kotača koje ima auto.

Ako je broj učenika neparan, bit će potrebno organizirati jednu trojku koja će zajedno raditi na zadatku. Bitno je poticati suradnju i podržavati učenike da postave pitanja ili zatraže dodatno objašnjenje ako im je potrebno. Kada učenici završe, razgovarajte o rezultatima zajedno. To je prilika da produbite njihovo razumijevanje procesa povezivanja varijabli s njihovim vrijednostima, istovremeno potičući ih da se dive vlastitoj kreativnosti i sposobnosti rješavanja zadataka.



Fakultet organizacije i informatike, Sveučilište u Zagrebu

Metodika nastave informatike 1

Izaberite autor ili autorica upišite svoje ime i prezime

Mentor: Izv. prof. dr. sc. Goran Hajdin, prof. ped. i inf.