

BLAŽENKA RIHTER
KARMEN TOIĆ DLAČIĆ
TOMISLAV PANDURIĆ



RADNA BILJEŽNICA
za **Informacijske i digitalne kompetencije**
u prvom razredu osnovne škole

2. izdanje



2024.



Nakladnik
ALFA d. d., Zagreb
Nova Ves 23a

Za nakladnika
Ivan Petric

Direktorica nakladništva
mr. sc. Daniela Novoselić

Urednica za Informatiku
Marija Draganjac, prof.

Recenzija
Lucija Car, mag. educ.
doc. dr. sc. Martina Holenko Dlab

Lektura i korektura
Kristina Ferenčina

Likovno i grafičko oblikovanje
Irena Lenard

Ilustracija
Dario Kukić

Fotografija
arhiva Alfe
shutterstock.com
Adobe Stock

Digitalno izdanje
Alfa d. d.
Mozaik Education Ltd.

Tehnička priprema
Alfa d. d.

Tisak
Og grafika

Ministarstvo znanosti i obrazovanja Republike Hrvatske odobrilo je ovu radnu bilježnicu za upotrebu u sklopu provedbe Eksperimentalnoga programa *Osnovna škola kao cjelodnevna škola – Uravnotežen, pravedan, učinkovit i održiv sustav odgoja i obrazovanja*. KLASA: **602-01/23-01/00424**, URBROJ: **533-06-23-0002**, od **25. kolovoza 2023. godine**.

© Alfa

Ova knjiga, ni bilo koji njezin dio, ne smije se umnožavati ni na bilo koji način reproducirati bez nakladnikova pismenog dopuštenja.

1.

UPOZNAJMO SE – BRINEM SE O SEBI I DIGITALNIM UREĐAJIMA	6
DIGITALNI UREĐAJI.....	11
GLAVNI DIJELOVI RAČUNALA.....	15
ZASLON OSJETLJIV NA DODIR.....	18
TIPKOVNICA I MIŠ.....	20
PROGRAMI I APLIKACIJE.....	22
MEDIJSKI SADRŽAJI	26

2.

ALGORITAM – ŠTO JE TO?.....	30
ŠTO SU DIGITALNI SADRŽAJI I KAKO NASTAJU	33
UREĐAJI ZA STVARANJE RAZNIH OBLIKA DIGITALNIH SADRŽAJA	36
KAKO OTVARAMO POSTOJEĆE DIGITALNE RADOVE	37
KAKO SNIMITI GLAS.....	40
KAKO SNIMITI VIDEO.....	42
KAKO CRTATI NA RAČUNALU.....	43

3.

POTRAGA ZA INFORMACIJAMA.....	50
SIGURNO DIGITALNO OKRUŽENJE ZA KOMUNIKACIJU	55
UMJESTO KRAJA	59

1.

U OVOJ ČEŠ CJELINI:

**IDK OŠ A.1.1., IDK OŠ A.1.2.,
IDK OŠ B.1.1., IDK OŠ C.1.1.,
IDK OŠ C.1.2.**

- PREPOZNATI JEDNOSTAVNE DIGITALNE UREĐAJE
- PRIMJENJIVATI OSNOVNE POSTUPKE S DIGITALNIM UREĐAJIMA
- PREPOZNATI I UPOTREBLJAVATI OSNOVNE DIJELOVE RAČUNALA I DIGITALNIH UREĐAJA
- PREPOZNATI JEDNOSTAVNE PROGRAME/APLIKACIJE I DIGITALNE OBRAZOVNE SADRŽAJE
- PREPOZNATI RAZLIČITE VRSTE MEDIJA
- ISTRAŽIVATI I PROMIŠLJATI O MEDIJSKIM SADRŽAJIMA
- RAZVIJATI VJEŠTINE RJEŠAVANJA PROBLEMA PRILIKOM KORIŠTENJA DIGITALNE TEHNOLOGIJE.

MEĐUPREDMETNE TEME:

- UČENIK SE UZ POMOĆ UČITELJA KORISTI ODABRANIM UREĐAJIMA I PROGRAMIMA
- UČENIK PREPOZNAJE UTJECAJ TEHNOLOGIJE NA ZDRAVLJE I OKOLIŠ
- PREPOZNAJE I UVAŽAVA POTREBE I OSJEĆAJE DRUGIH.
- PRIDONOSI SKUPINI
- UČENIK OBLIKUJE I IZRAŽAVA SVOJE MISLI I OSJEĆAJE.

**IKT A 1. 2., IKT A 1. 4.,
OSR B 1.1., OSR C 1.3.,
UKU A.1.4.**

RAČUNALO

DIGITALNI UREĐAJI

TABLET

PAMETNI TELEFON

PROGRAMI/APLIKACIJE

TIPKOVNICA

MIŠ

MEDIJSKI SADRŽAJI

ZDRAVLJE

PRAVILNO SJEDENJE

JA SAM
LANA.

JA SAM
LUKA.



NOVI PRIJATELJI.

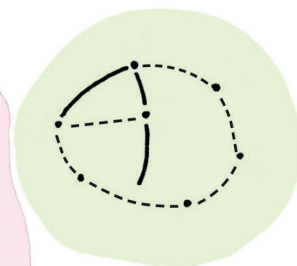
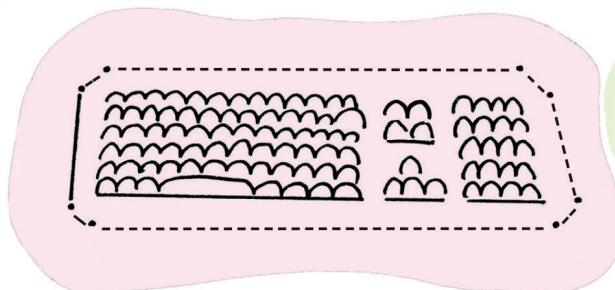
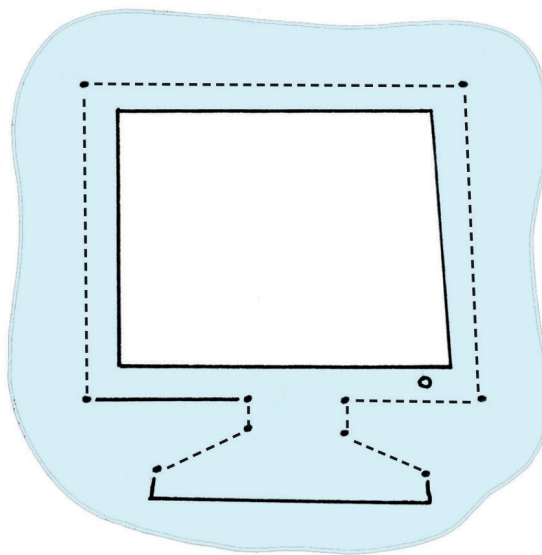
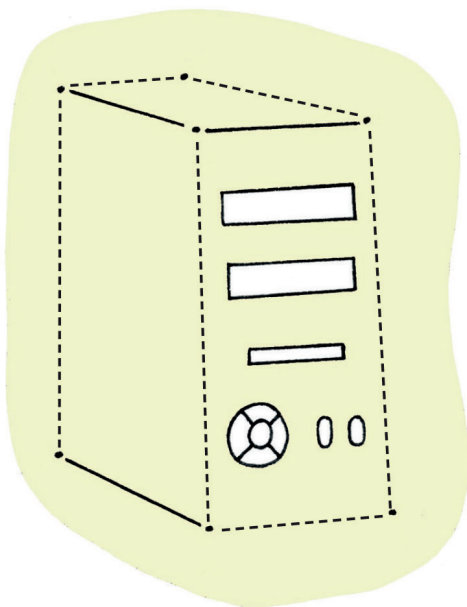


UPOZNAJMO SE – BRINEM SE O SEBI I DIGITALNIM UREĐAJIMA

1. OLOVKOM SPOJI CRTICE!



POMOZI MI NACRTATI
RAČUNALO!



2.

PROMOTRI SLIKE. OBOJI ZELENDOM BOJICOM TOČNU, A CRVENOM POGREŠNU TVRDNJU.



PORED TIPKOVNICE SMIJEŠ
DRŽATI ŠALICU S ČAJEM.

DA

NE



KABELE RAČUNALA, PUNJAČA I UTIČNICE
SMIJEMO DIRATI I POVLAČITI.

DA

NE



KABELE IZ RAČUNALA NE SMIJEMO VADITI
DOK NE ISKLJUČIMO RAČUNALO IZ STRUJE.

DA

NE



PORED RAČUNALA MORAŠ SJEDITI NA
MIRU. NE LUPKATI NOGAMA PO KUĆIŠTU
AKO JE NA PODU.

DA

NE

3.

PROČITAJ TVRDNJE. ZAOKRUŽI ODGOVOR KOJI SE ODNOSI NA TEBE.

SVAKI DAN KORISTIM NEKI OD DIGITALNIH UREĐAJA
(PAMETNI TELEFON, TABLET, RAČUNALO).

DA

NE

TIJEKOM RADA NA RAČUNALU ČESTO USTANEM I PROTEGNEM SE.

DA

NE

PROČITAJ SVOJE ODGOVORE OSTALIMA U RAZREDU.
RAZGOVARAJTE O ZAOKRUŽENIM ODGOVORIMA.

4.

ZAOKRUŽI NA SLICI KOJI DIO TIJELA MOŽE BOLJETI AKO DUGO SJEDIŠ ZA
RAČUNALOM.

OPIŠI DRUGIMA U RAZREDU ŠTO SI ZAOKRUŽIO/ZAOKRUŽILA.



5.

NACRTAJ KAKO PROVODIŠ SVOJE SLOBODNO VRIJEME.

A large, empty rounded rectangular box with a thin blue border, intended for the user to draw or write their answer to the question.

6.

PROČITAJ TVRDNJE.
OBOJI BOJICOM PO ŽELJI OKVIR S TOČNIM ODGOVOROM.

ZA VRIJEME RADA NA RAČUNALU POTREBNO JE ČESTO ODMARATI OČI.

DA

NE

OČI TREBAMO ODMARATI SVAKIH 15 MINUTA.

DA

NE

IAKO SJEDIMO 2 SATA ZA RAČUNALOM, NE TREBAMO NAPRAVITI ODMOR I
VJEŽBE RASTEZANJA.

DA

NE

SVAKIH 20 MINUTA TREBA ODMAKNUTI POGLED S RAČUNALA.

DA

NE

VJEŽBE RASTEZANJA TREBAJU SE IZVODITI ŠTO BRŽE I SA SAMO JEDNIM
PONAVLJANJEM.

DA

NE

DIGITALNI UREĐAJI



1. **ŽUTOM** BOJICOM ZAOKRUŽI MONITOR. **ZELENOM** BOJICOM ZAOKRUŽI TIPKOVNICU. **PLAVOM** BOJICOM PRECRTAJ MIŠ.



2. CRTOM POVEŽI PAROVE. POMOĆU DIGITALNIH UREĐAJA:

UČIMO



VJEŽBAMO



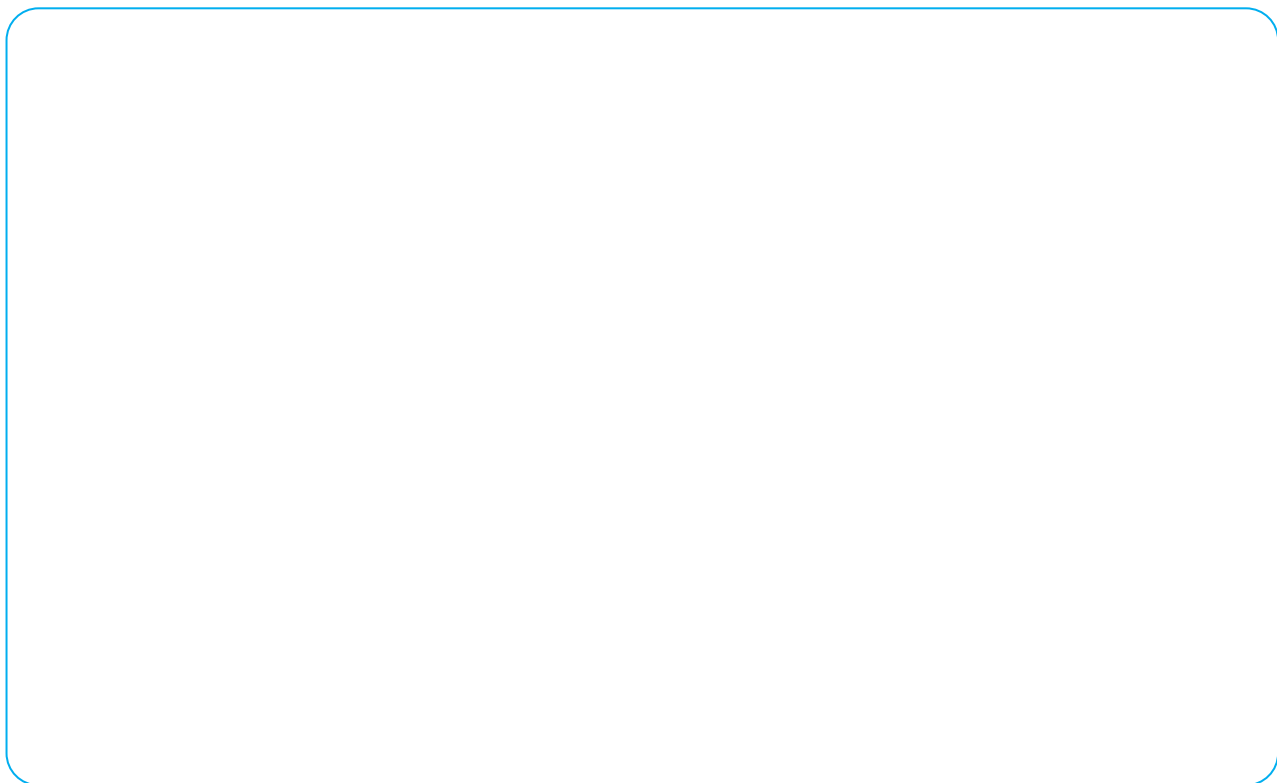
SLUŠAMO GLAZBU



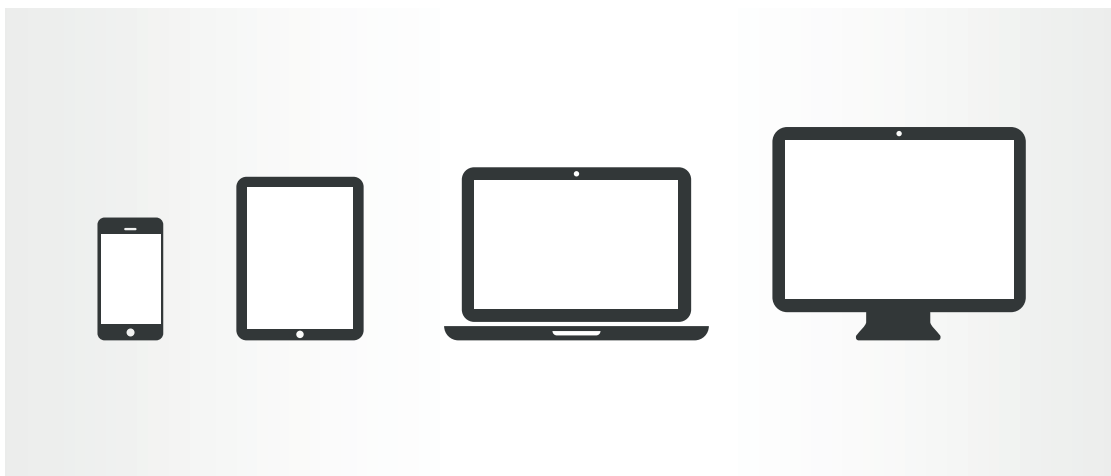
KOMUNICIRAMO S DRUGIMA



3. NACRTAJ DIGITALNI UREĐAJ KOJI ŽELIŠ.



4. **CRVENOM** BOJICOM ZAOKRUŽI MOBITEL, **PLAVOM** BOJICOM TABLET, **ZELENOM** PREKRIŽI PRIJENOSNO RAČUNALO. OBOJI UREĐAJE PO ŽELJI.



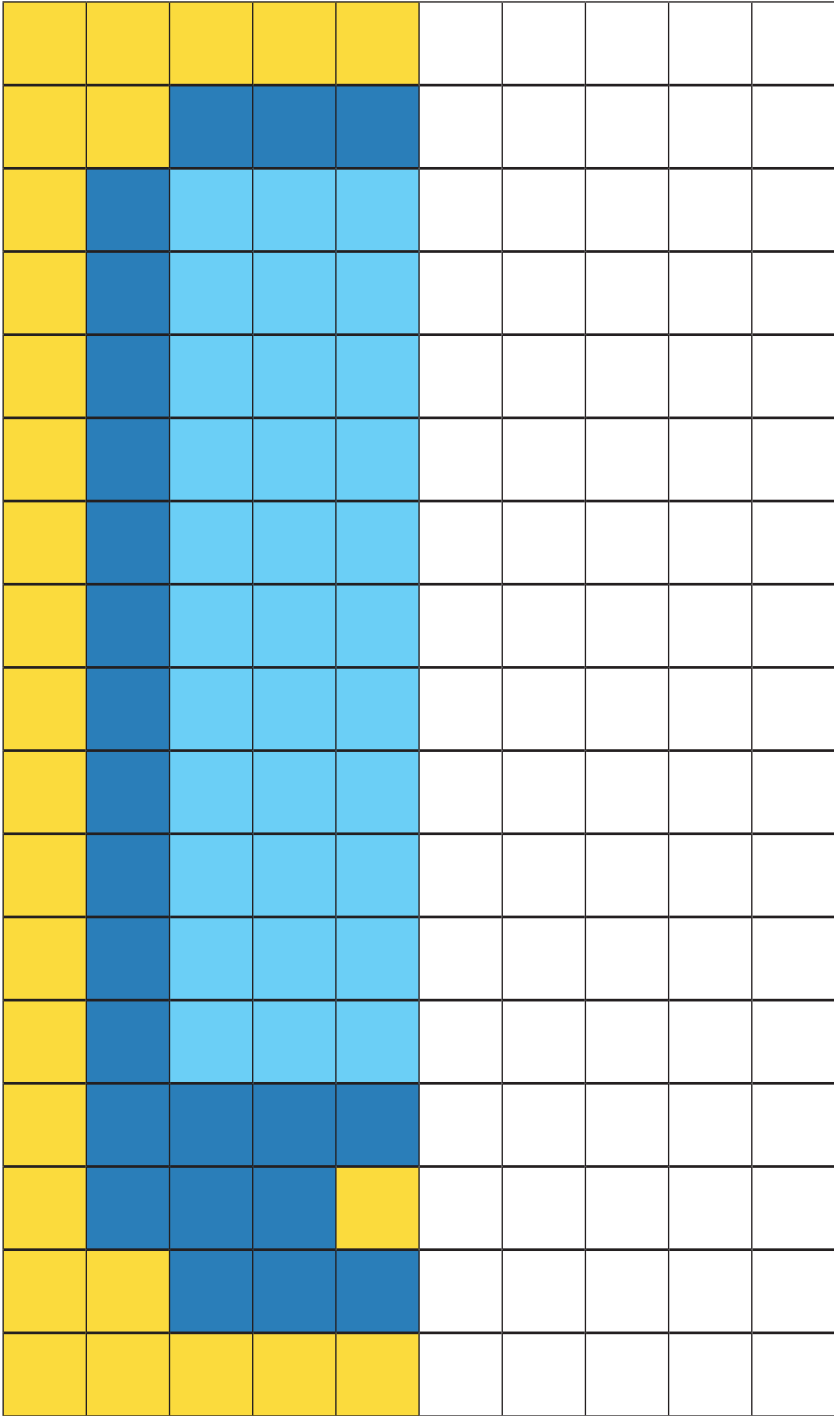
5.

PRONAĐI NA KRAJU RADNE BILJEŽNICE KARTICU 1, IZREŽI UREĐAJE I ZALIJEPI IH OVDJE.



6.

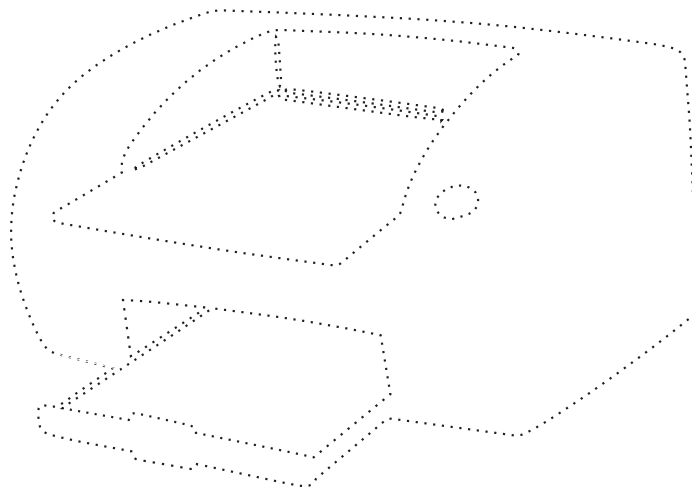
OBOJI KVADRATIĆE TAKO DA DOBIJEŠ SLIKU PAMETNOG TELEFONA.



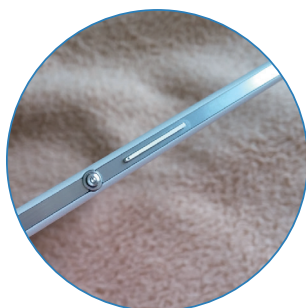
GLAVNI DIJELOVI RAČUNALA



1. POVEŽI SVE TOČKICE. DOBIT ĆEŠ SLIKU. ŠTO JE NA SLICI?

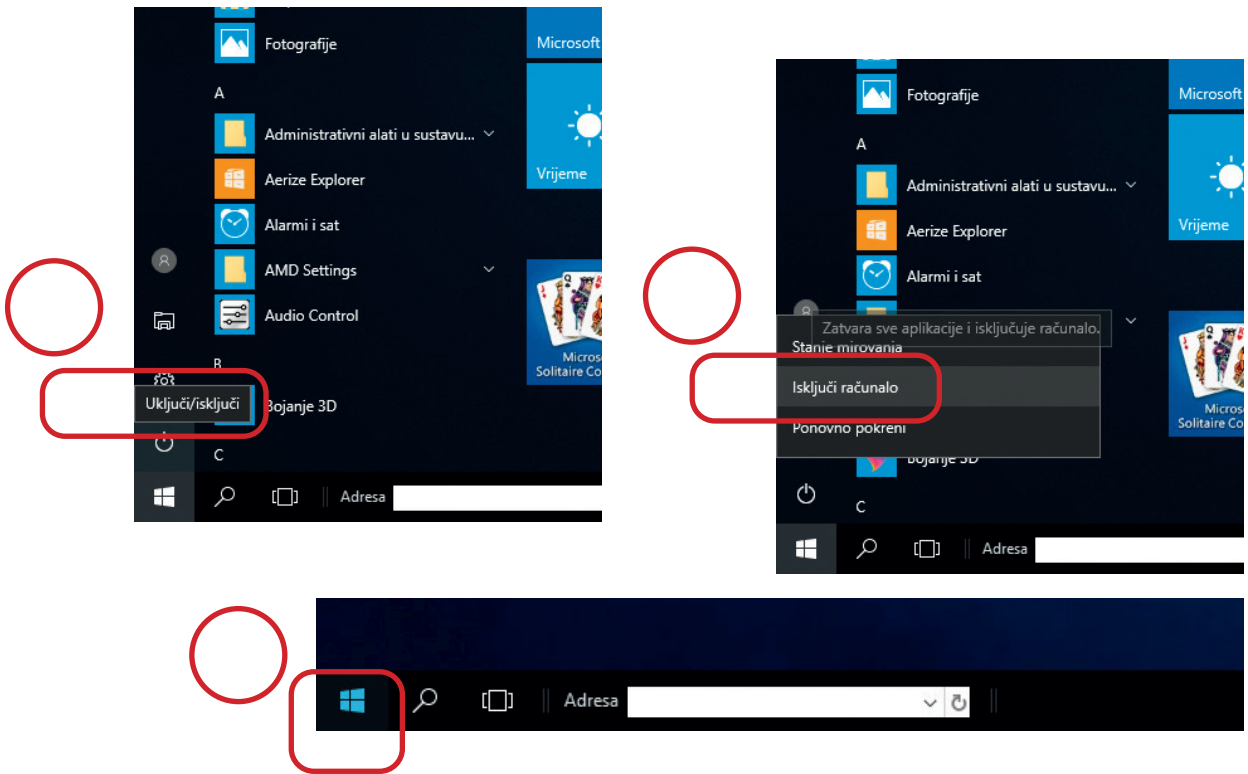


2. NA SLIKAMA UREĐAJA ZAOKRUŽI TIPKE ZA UKLJUČIVANJE.



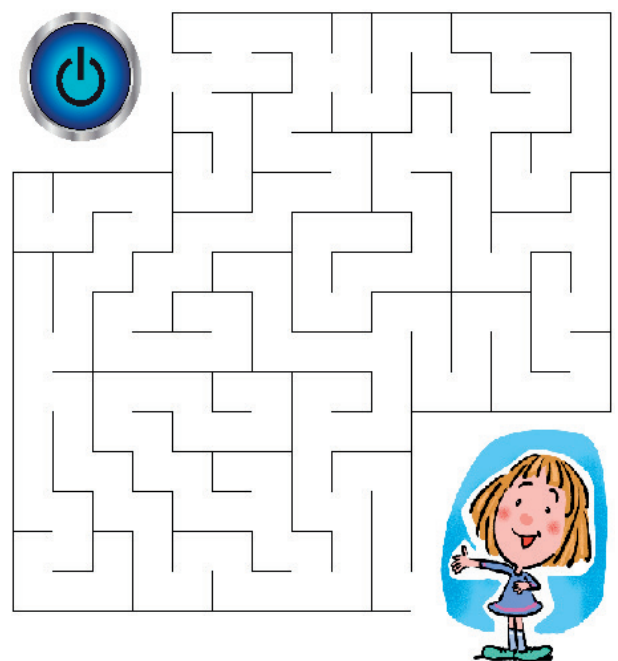
3.

NAPIŠI BROJEVIMA OD 1 DO 3 REDOSLIJED ISKLJUČIVANJA RAČUNALA.



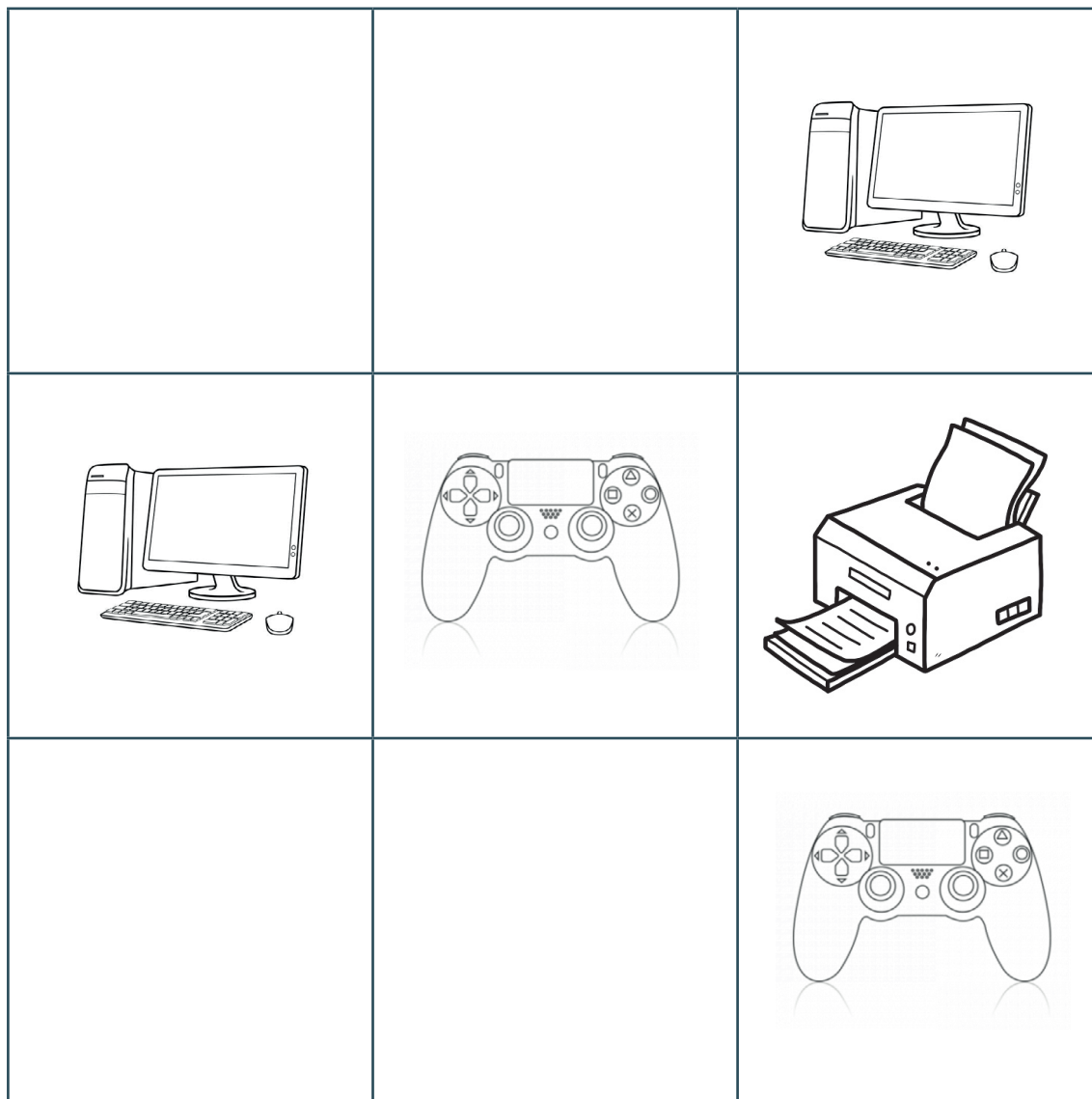
4.

POMOZI LANI UKLJUČITI RAČUNALO. CRTOM POVEŽI TIPKU ZA UKLJUČIVANJE RAČUNALA S LANOM.



5.

IZREŽI SLIČICE IZ KARTICE 2 NA KRAJU RADNE BILJEŽNICE. POSLAŽI SLIČICE TAKO DA RIJEŠIŠ SLIKOVNI SUDOKU.



1.

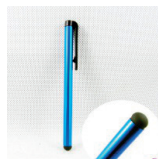


ZASLON OSJETLJIV NA DODIR

1. ZELENOM BOJICOM ZAOKRUŽI UREĐAJE SA ZASLONOM OSJETLJIVIM NA DODIR.

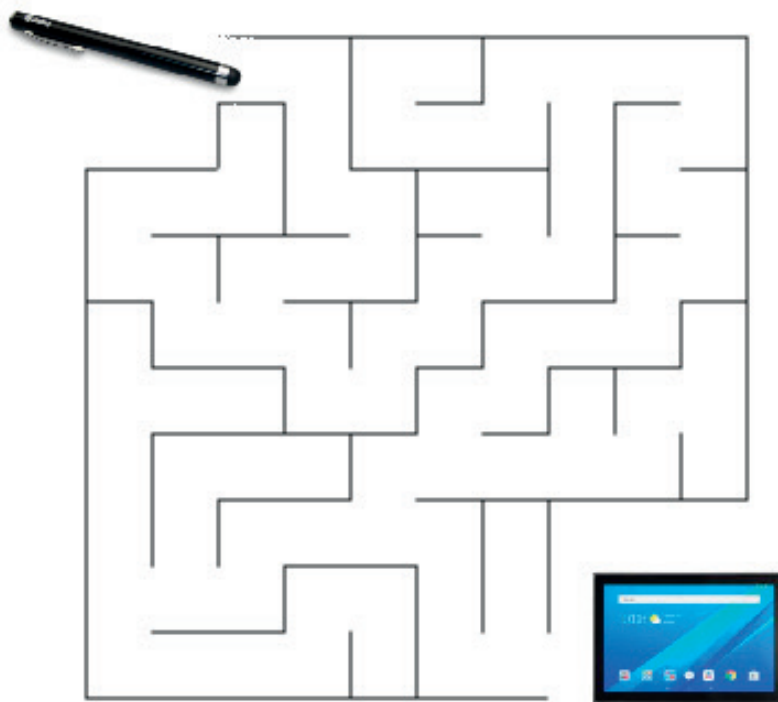


2. ŠTO KORISTIMO U RADU NA TABLETU? POVEŽI CRTOM.



3.

RIJEŠI LABIRINT. CRTOM PRONAĐI PUT OD OLOVKE DO TABLETA.



4.

ZELENOM BOJICOM OBOJI TOČNU TVRDNJU, A **CRVENOM** POGREŠNU TVRDNJU.



ZASLON RAČUNALA ČISTIMO
TEKUĆINOM (VODOM).

DA

NE



ZA ČIŠĆENJE ZASLONA
UPOTREBLJAVAMO KRPICU.

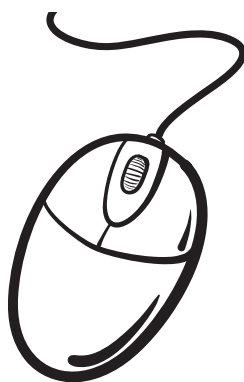
DA

NE



TIPKOVNICA I MIŠ

1. LIJEVU TIPKU MIŠA OBOJI **ZELENO**, A DESNU **ŽUTO**. **CRVENOM** BOJICOM ZAOKRUŽI KOTAČIĆ NA MIŠU.



2. **CRVENOM** BOJICOM ZAOKRUŽI POKAZIVAČ MIŠA NA ZASLONU MONITORA. OBOJI POKAZIVAČ MIŠA.



3. STAVI ZNAK **✓** POKRAJ RUKE KOJA PRAVILNO DRŽI MIŠ.

