

BLAŽENKA RIHTER
KARMEN TOIĆ DLAČIĆ

MOJA DOMENA 1

RADNA BILJEŽNICA IZ INFORMATIKE
ZA PRVI RAZRED OSNOVNE ŠKOLE

5. 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

Daria Baranašić, prof.

Daniela Orlović

Lektura i korektura

Kristina Ferenčina

Likovno i grafičko oblikovanje

Irena Lenard

Ilustracija

Dario Kukić

Fotografija

arhiva Alfe

shutterstock.com

Digitalno izdanje

Alfa d. d.

Mozaik Education Ltd.

Tehnička priprema

Alfa d. d.

Tisak

Og grafika

Proizvedeno u Republici Hrvatskoj, EU

Drugi obrazovni materijal odobrila je Agencija za odgoj i obrazovanje od **5. svibnja 2020.:** **KLASA: 602-09/20-01/0264,**
URBROJ: 561-03-03/15-20-3.

© Alfa

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

1. UPOZNAJMO RAČUNALO

1. DIGITALNI UREĐAJI.....	5
2. UPORABA MIŠA I TIPKOVNICE.....	9
3. PROGRAMI I APLIKACIJE.....	12
4. POKRETANJE I ZATVARANJE PROGRAMA I APLIKACIJA.....	15
5. ZASLON OSJETLJIV NA DODIR.....	18
6. DIGITALNI OBRAZOVNI PROGRAMI.....	21
7. UKLJUČIVANJE I ISKLJUČIVANJE RAČUNALA.....	23

2. RAČUNALO I ZDRAVLJE

1. BRIGA ZA DIGITALNE UREĐAJE	27
2. ZDRAVE NAVIKE ZA RAČUNALOM.....	29
3. VJEŽBE RAZGIBAVANJA.....	32

3. MULTIMEDIJA

1. DIGITALNI SADRŽAJ.....	37
2. UREĐAJI ZA STVARANJE RAZNIH OBLIKA DIGITALNIH SADRŽAJA	40
3. PREGLEDAVANJE I PRESLUŠAVANJE RAZNIH OBLIKA DIGITALNIH SADRŽAJA	42
4. PONOVI MO I UČIMO ZAJEDNO.....	44

4. STVARANJE DIGITALNOG SADRŽAJA

1. ZVUK.....	49
2. VIDEO	51
3. DIGITALNI CRTEŽ.....	52
4. UREĐIVANJE DIGITALNOG CRTEŽA	58
*5. DODATAK – BOJENJE NA RAČUNALU	59
6. PONOVI MO I UČIMO ZAJEDNO.....	60

5. PROGRAMIRANJE

1. RJEŠAVANJE LOGIČKIH ZADATAKA	63
2. MOZGALICE S RIJEČIMA	64
3. MATEMATIČKE MOZGALICE.....	65
4. IGRAJ SE I UČI	66
5. PROGRAMIRANJE – ŠTO JE TO?.....	67
6. SCRATCHJR I SCRATCH DESKTOP	68

6. E-SVIJET

1. KOMUNIKACIJA UZ POMOĆ DIGITALNIH UREĐAJA	86
2. DOBRE I LOŠE PORUKE	88
3. PONAŠANJE U VIRTUALNOM SVIJETU	90
4. OSOBNI PODATCI	92
5. PONOVI MO I UČIMO ZAJEDNO.....	94



**ZADATCI ZA RAČUNALO
ILI TABLET**

1. UPOZNAJMO RAČUNALO

U OVOJ ĆEŠ CJELINI:

A.1.1., C.1.1.,
D.1.1.

- PREPOZNATI I UPOTREBLJAVATI OSNOVNE DIJELOVE RAČUNALA I DIGITALNIH UREĐAJA
- PRIMJENJIVATI OSNOVNE POSTUPKE S DIGITALNIM UREĐAJIMA
- PRAVILNO UKLJUČITI I ISKLJUČITI RAČUNALO ILI MOBILNI UREĐAJ
- PREPOZNATI JEDNOSTAVNE PROGRAME I DIGITALNE OBRAZOVNE SADRŽAJE
- IZVODITI I OPISATI OSNOVNE AKTIVNOSTI U PROGRAMIMA I DIGITALNIM OBRAZOVNIM SADRŽAJIMA
- SAMOSTALNO ILI UZ POMOĆ UČITELJA/UČITELJICE PRIMJENJIVATI PREDLOŽENE DIGITALNE OBRAZOVNE SADRŽAJE U UČENJU
- SURADIVATI I POMAGATI OSTALIM UČENICIMA U PRIMJENI DIGITALNIH OBRAZOVNIH SADRŽAJA
- PREPOZNATI I OPISATI OSNOVNE PROGRAME I UREĐAJE ZA KOMUNIKACIJU.

MEĐUPREDMETNE TEME:

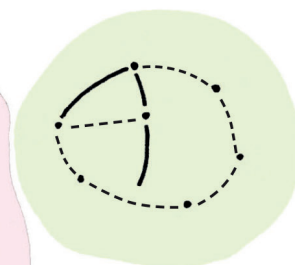
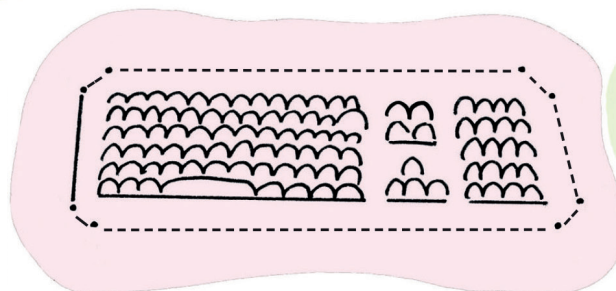
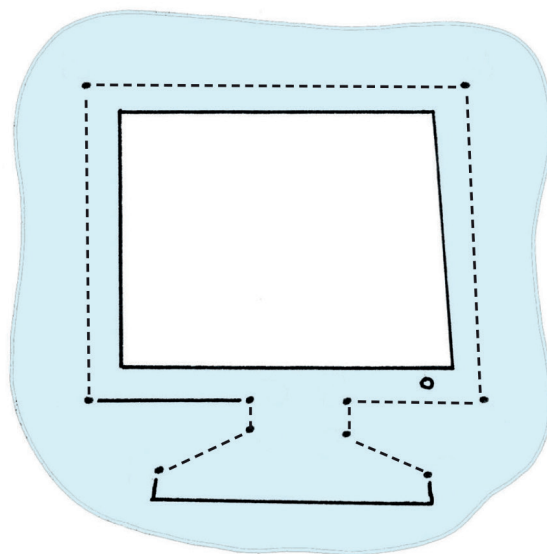
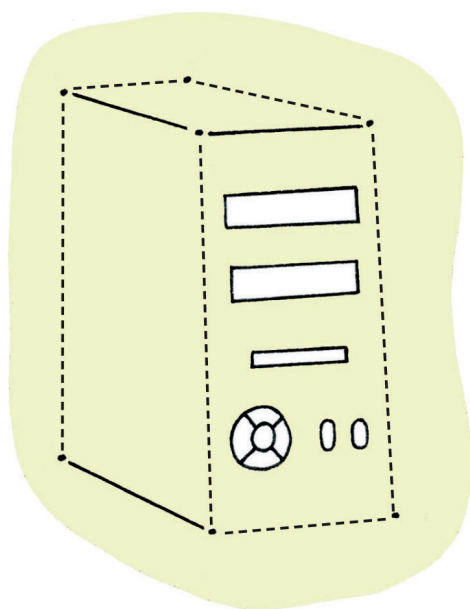
- UZ POMOĆ UČITELJA/UČITELJICE KORISTI SE ODABRANIM UREĐAJIMA I PROGRAMIMA
- PREPOZNATI UTJECAJ TEHNOLOGIJE NA ZDRAVLJE I OKOLIŠ
- PRILAGOĐAVATI SE NOVOM OKRUŽENJU I OPISIVATI SVOJE OBAVEZE I ULOGE
- PREPOZNATI I UVAŽAVATI POTREBE I OSJEĆAJE DRUGIH
- PRIDONOSITI SKUPINI
- OBLIKOVATI I IZRAŽAVATI SVOJE MISLI I OSJEĆAJE.

DIGITALNI UREĐAJI



1.

OLOVKOM SPOJI CRTICE!

POMOZI MI NACRTATI
RAČUNALO!

2.

ŽUTOM BOJOM ZAOKRUŽI MONITOR. ZELENOM BOJOM ZAOKRUŽI TIPKOVNICU.
PLAVOM BOJOM PRECRTAJ MIŠ.



3.

CRTOM POVEŽI PAROVE. POMOĆU DIGITALNIH UREĐAJA:

UČIMO

VJEŽBAMO

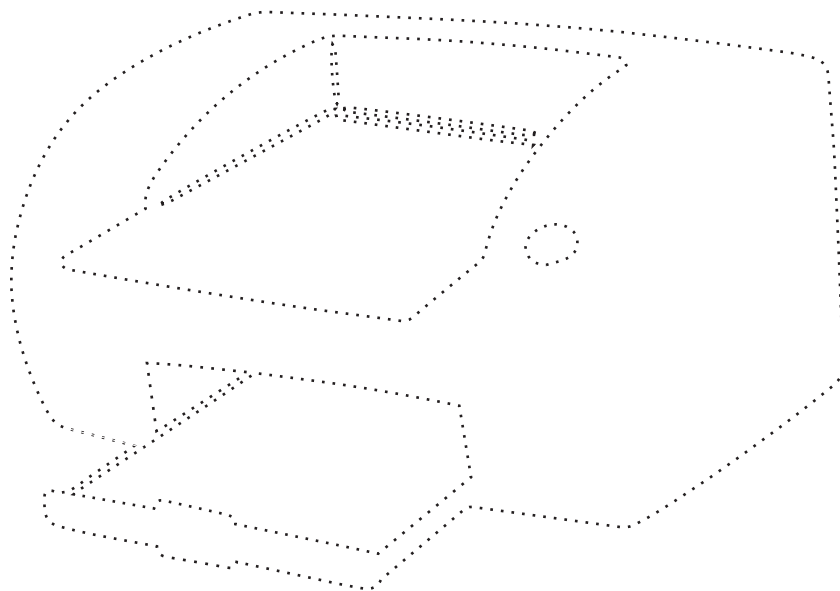
SLUŠAMO GLAZBU

KOMUNICIRAMO S DRUGIMA



4.

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



5.

NACRTAJ DIGITALNI UREĐAJ KOJI ŽELIŠ.

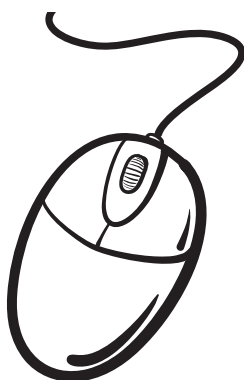
6.

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

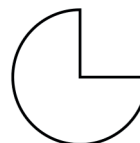
UPORABA MIŠA I TIPKOVNICE



1. LIJEVU TIPKU MIŠA OBOJI ZELENO, A DESNU ŽUTO. CRVENOM BOJOM ZAKRUŽI KOTAČIĆ NA MIŠU.



2. CRVENOM BOJOM ZAKRUŽI POKAZIVAČ MIŠA NA ZASLONU MONITORA. OBOJI POKAZIVAČ MIŠA.



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



4.

ZAOKRUŽI SLOVA SVOJEG IMENA NA TIPKOVNICI.
NAPIŠI SVOJE IME NA CRTU.



MOJE IME: _____.

5.

STAVI ZNAK ✓ POKRAJ PRAVILNOG DRŽANJA RUKE NA TIPKOVNICI.



6.

DOPIŠI SLOVO KOJE NEDOSTAJE. NA TIPKOVNICI SE NALAZE:

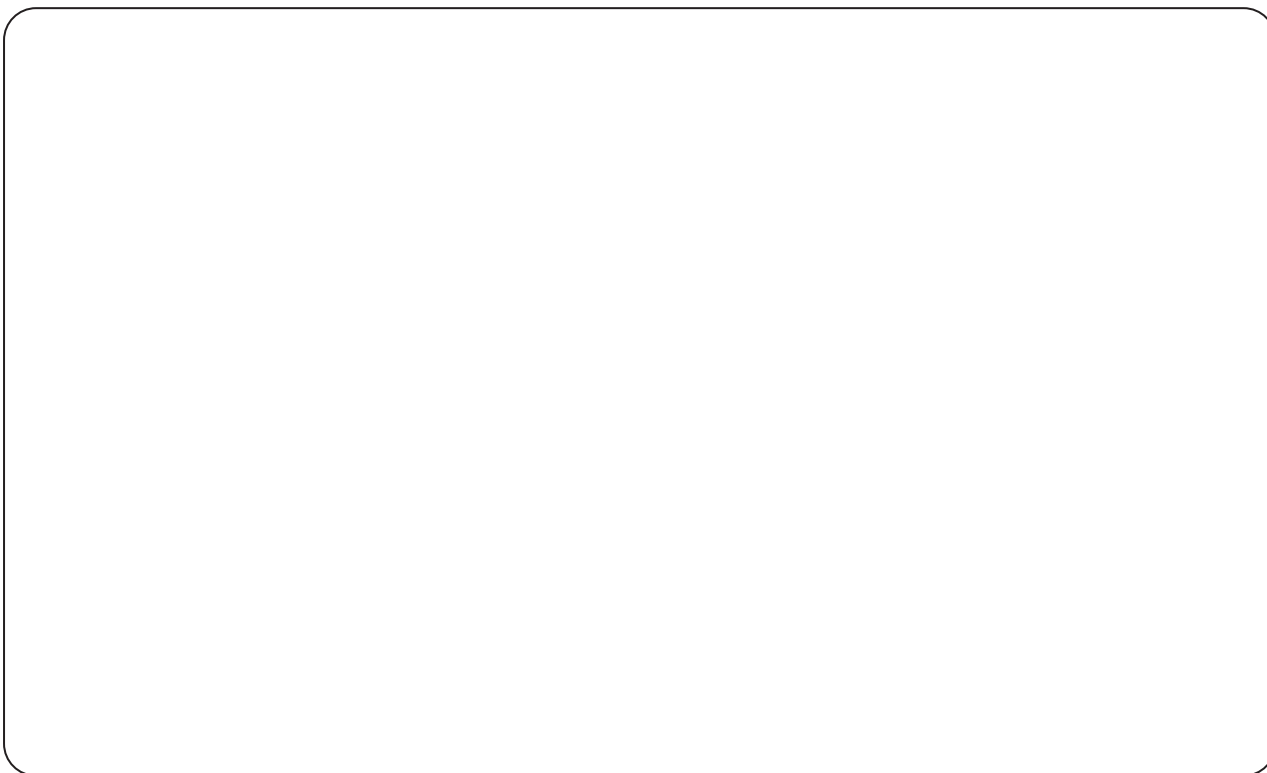
SL____VA

BR____JKE

ZNAK____VI.

7.

PRONAĐI KARTICU 2. IZREŽI SLAGALICU I ZALIJEPI JE OVDJE.
ŠTO JE NA SLICI?





PROGRAMI I APLIKACIJE

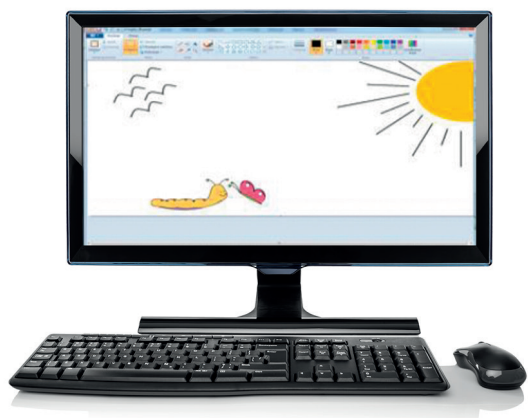
1.

NACRTAJ NA MONITORU LIK IZ IGRICE KOJU RADO IGRAŠ NA RAČUNALU.



2.

CRTOM POVEŽI SLIKE.



PISANJE

3.

ŠTO SE NALAZI NA MONITORU? ZAOKRUŽI.

CRTANI FILM

TEKST

PJESMA

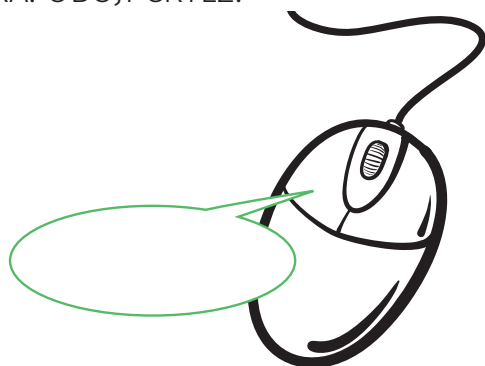
BOJANKA



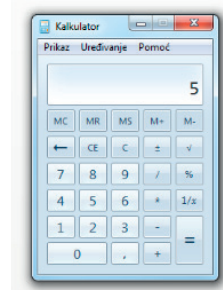
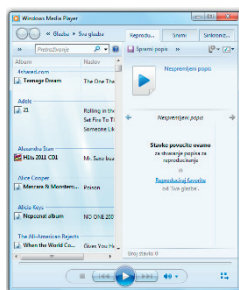
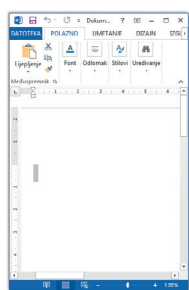
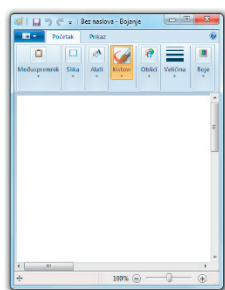
POKRETANJE I ZATVARANJE PROGRAMA I APLIKACIJA



1. NAPIŠI PORED MIŠA (KLIK ILI DVOKLIK) KOLIKO PUTA KLIKNEŠ ZA POKRETANJE PROZORA. OBOJI CRTEŽ.



2. ZAKRUŽI PROGRAM ZA RAČUNANJE.



3. ZAKRUŽI SLIČICU KOJA POKAZUJE ZAUSTAVLJANJE PROGRAMA. OBOJI JE CRVENO.



4.

POKRENI PROGRAM ZA RAČUNANJE (KALKULATOR) I IZRAČUNAJ:



$$2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$3 + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$4 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$3 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$2 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$

5.

POKRENI JOŠ NEKOLIKO PROGRAMA NA RAČUNALU I ZATVORI IH.
ISPRIČAJ KOJE SI PROGRAME POKRENUO/POKRENULA PRIJATELJU IZ KLUPE.



6.

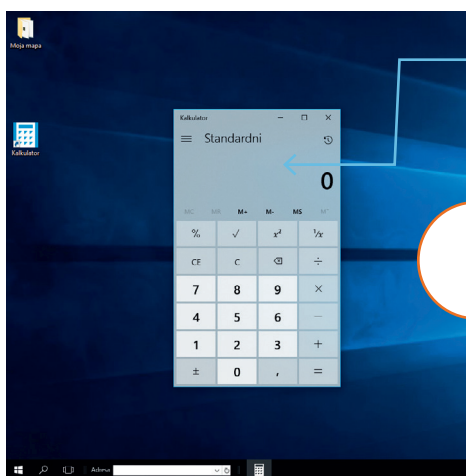
UPIŠI U KRUG BROJ 1, 2 I 3 KAKO POKREĆEŠ PROGRAM ZA RAČUNANJE.



IKONA
PROGRAMA



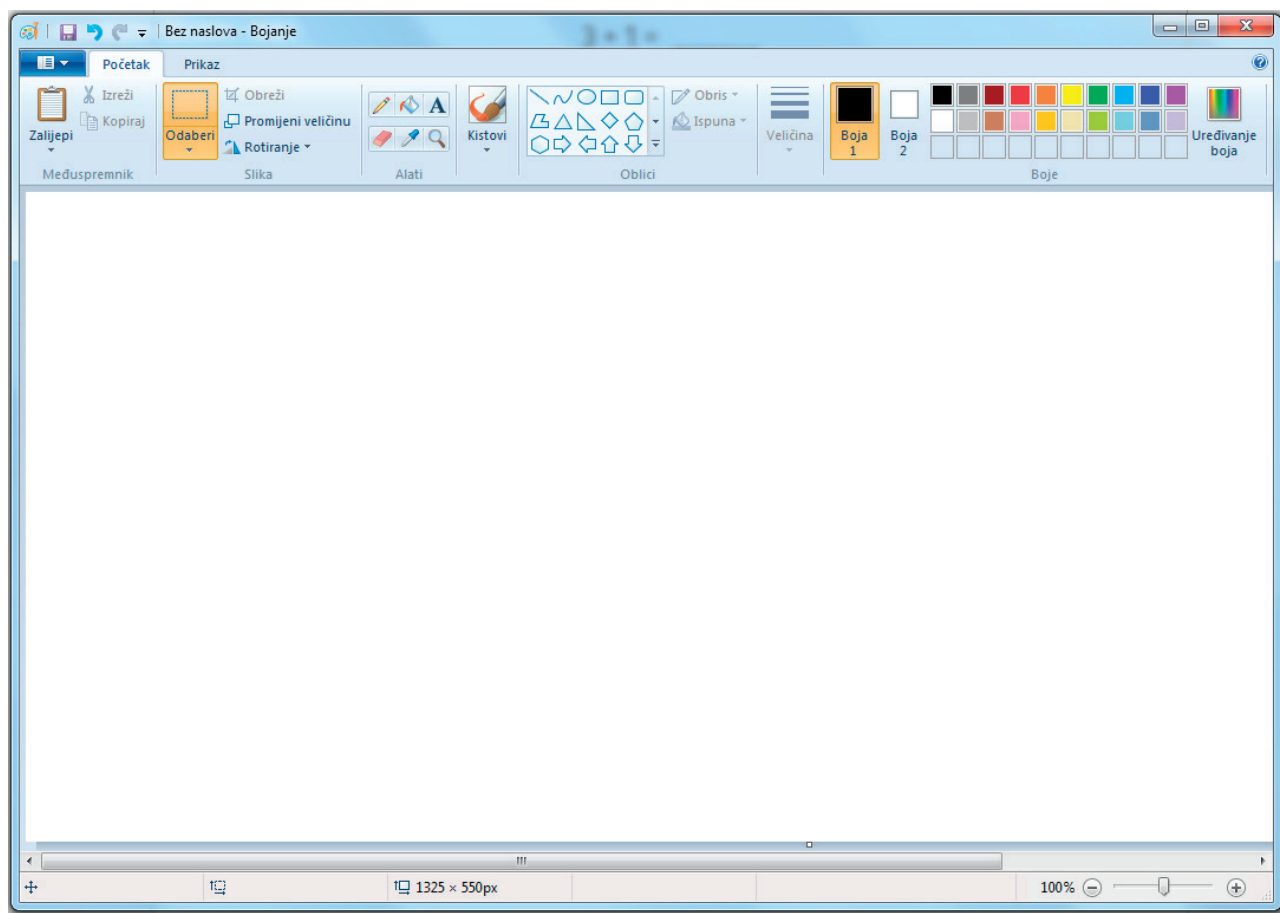
KLIK, KLIK
(DVOKLIK)



PROGRAM ZA
RAČUNANJE

7.

OVO JE PROGRAM ZA CRTANJE. NACRTAJ JEDAN VELIKI I JEDAN MALI TROKUT I KRUG. ZAOKRUŽI GDJE ZATVARAŠ PROZOR.



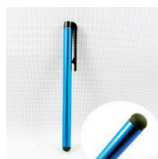


ZASLON OSJETLJIV NA DODIR

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

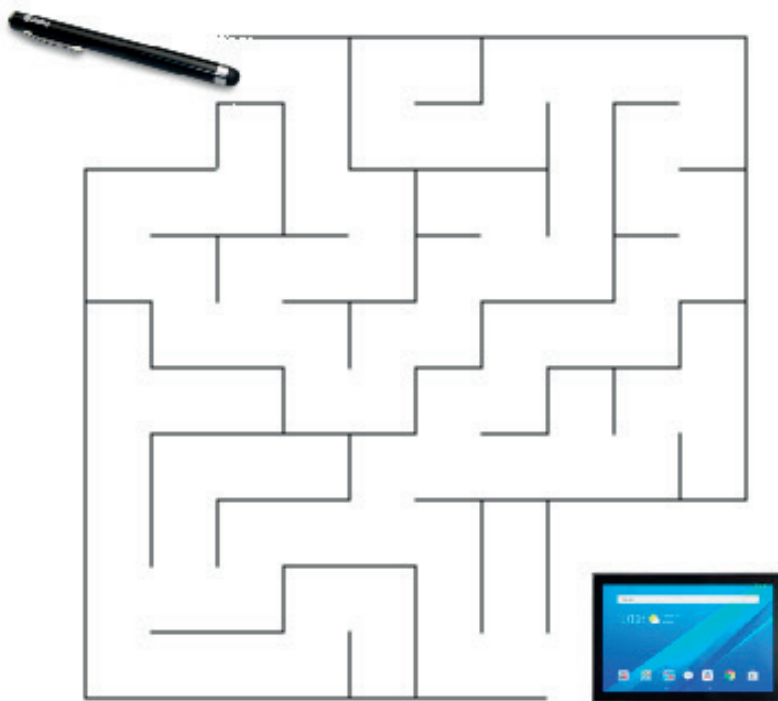


2. ŠTO KORISTIMO U RADU NA TABLETU? POVEŽI CRTOM.



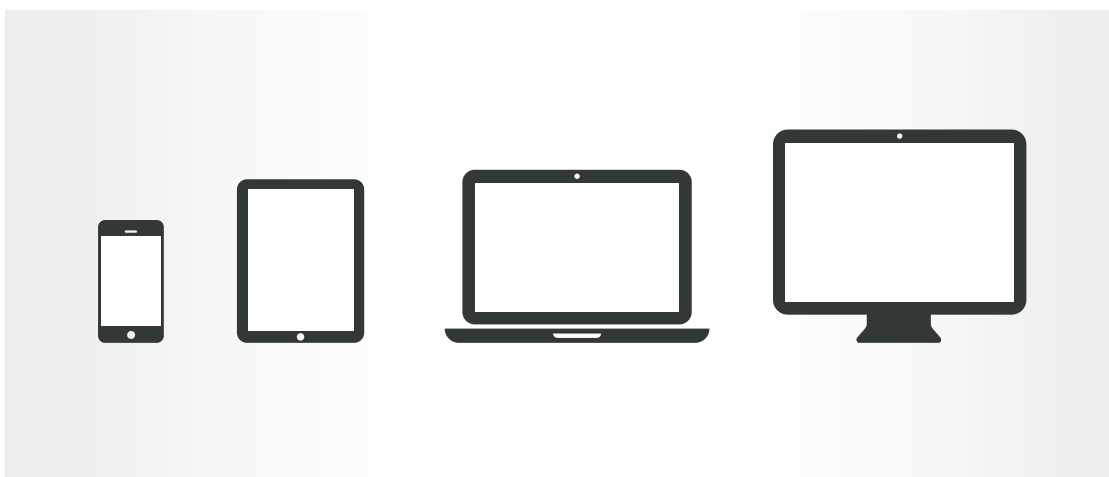
3.

RIJEŠI LABIRINT. CRTOM PRONAĐI PUT OD OLOVKE DO TABLETA.



4.

CRVENOM BOJOM ZAOKRUŽI MOBITEL, PLAVOM BOJOM TABLET, ZELENUM PREKRIŽI PRIJENOSNO RAČUNALO. OBOJI UREĐAJE PO ŽELJI.



5.

NACRTAJ OLOVKU ZA PISANJE PO ZASLONIMA OSJETLJIVIM NA DODIR I JEDNU SVOJU OLOVKU. U ČEMU JE RAZLIKA?

6.

ŠTO PRIKAŽUJU SLIKE? ZAOKRUŽI ODGOVOR.



ČIŠĆENJE ZASLONA

PISANJE PO ZASLONU

RAČUNANJE POMOĆU UREĐAJA