**III. OSNOVNA ŠKOLA BJELOVAR**

**TOME BAKAČA 11D**

**BJELOVAR**

**Školska godina 2023./ 2024.**

GODIŠNJI IZVEDBENI KURIKULUM IZBORNE NASTAVE IZ INFORMATIKE

**4. RAZRED**

**UČITELJICA: MATEJA PETROVIĆ**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMA | ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI | DOMENA | OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA | AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA | MJESEC OBRADE | OKVIRNI BROJ SATI |
| UVODNI SAT |  |  |  |  | RUJAN | 1 |
| ČOVJEK I TEHNOLOGIJA | A.4.2. učenik analizira čimbenike koji razlikuju ljude od strojeva te proučava načine interakcije čovjek – stroj.  B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.  C.4.2. učenik osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad.  D.4.2. učenik analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije. | Informacije i digitalna tehnologija | pod A.2.1. Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja  odr A.2.1. Razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš.  ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima  ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  uku B.2.2.2. Praćenje: Na poticaj učitelja učenik prati svoje učenje i napredovanje tijekom učenja. | Od kamenog oruđa do elektroničkog robota  Mozgalica 1  Mozgalica 2  Tehnologija je svuda oko nas  Čovjek i stroj  Desetoprstno pisanje  E-portfolio | RUJAN  LISTOPAD | 8 |
| Računalno razmišljanje i programiranje |
| Digitalna pismenost i komunikacija |
| e-Društvo |
| DONOSIM ODLUKE  **Projekt:**  **EU Code Week** | B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | Računalno razmišljanje i programiranje  **Napomena:**  **U slučaju C modela nastave ove nastavne jedinice neće moći biti ostvarene** | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Radno okružje u Scratchu  Donosimo odluke: ako … onda | LISTOPAD | 4 |
| DOPISUJEM SE TAJNO | A.4.3 učenik se koristi simbolima za prikazivanje podataka, analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost.  C.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | Informacije i digitalna tehnologija | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  ikt D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati. | Tajne poruke  Mali kriptografi  Poštujemo i uvažavamo tuđi rad | LISTOPAD  STUDENI | 4 |
| Digitalna pismenost i komunikacija |
| TRAŽIM PUT KROZ LABIRINT  **Projekt: Bebras, dabar**  **Međunarodno natjecanje iz informatike i računalnog razmišljanja** | B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | Računalno razmišljanje i programiranje | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Mozgalica 3  Mozgalica 4  Razgovor likova u Scratchu  Potražite me u labirintu | STUDENI | 6 |
| BRINEM O ZDRAVLJU  **PROJEKT:Međunarodni dan izumitelja** | D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | e-Društvo | ikt A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije ne zdravlje i okoliš.  zdr A.2.2.B. Primjenjuje pravilnu tjelesnu aktivnost sukladno svojim sposobnostima, afinitetima i zdravstvenom stanju.  zdr C.2.1.C. Prepoznaje opasnost od pretjeranoga korištenja ekranom. | Brinemo se za svoje zdravlje | PROSINAC | 2 |
| RAČUNALNE MREŽE | A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka.  D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | Informacije i digitalna tehnologija | ikt B.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.  ikt B.2.2. Učenik iz povremenu učiteljevu pomoć surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju. | Računalne mreže  Koristimo se mrežama  [Oprezno na internetu](#_Toc44585652)  [Uloga računalne mreže](#_Toc44585653) | PROSINAC  SIJEČANJ | 8 |
| e-Društvo |
| IGRAM SE I PROGRAMIRAM  **PROJEKT:**  **Sigurniji internet za djecu i mlade** | B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.  B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala.  D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | Računalno razmišljanje i programiranje | ikt A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije ne zdravlje i okoliš.  ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  ikt D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje. | Mozgalica 5  Mozgalica 6  Izrada igara u Scratchu  Vježbanjem čuvamo i unapređujemo zdravlje  Mozgalica 7  Mozgalica 8  Mozgalica 9 | SIJEČANJ  VELJAČA | 10 |
| e-Društvo |
| PROGRAMI NA MREŽI | A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka.  C.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa. | Informacije i digitalna tehnologija | ikt B.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.  ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka | Komuniciramo na mreži  Instalirani i online programi | OŽUJAK | 4 |
| Digitalna pismenost i komunikacija |
| PRETRAŽUJEM INTERNET | A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka.  B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. | Računalno razmišljanje i programiranje | ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima  ikt C.2.2. Učenik uz učiteljevu pomoć ili samostalno djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju.  ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Mozgalica 10  Pretražujemo podatke na internetu  Napredno pretraživanje podataka | OŽUJAK | 6 |
| Informacije i digitalna tehnologija |
| MOZGAM I ZABAVLJAM SE | B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala. | Računalno razmišljanje i programiranje | ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Mozgalica 11  Mozgalica 12  Mozgalica 13  Matematički kviz  Kviz o Peri Kvržici | TRAVANJ | 5 |
| IZRAĐUJEM PROJEKTE | B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala.  C.4.2. učenik osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad.  C.4.3 u suradničkome online okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje. | Digitalna pismenost i komunikacija  **Napomena:**  **U slučaju C modela nastave ove nastavne jedinice neće moći biti ostvarene** | ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  ikt D.2.1. Učenik se izražava kreativno i planira svoje djelovanje jednostavnim metodama za poticanje kreativnosti u IKT okružju.  ikt D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.  uku B.2.4.4. Samovrednovanje/ samoprocjena: Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjue ostvareni napredak. | Stvaramo videoprojekte  Organiziramo svoje videoprojekte  Moj prvi digitalni projekt  Projekt Moja Hrvatska  Moja slikovnica  Moj zavičaj | SVIBANJ  LIPANJ | 10 |
| Računalno razmišljanje i programiranje |
| USUSTAVLJIVANJE, ZAKLJUČIVANJE OCJENA |  |  |  | Lista za samoprocjenu  Diploma | LIPANJ | 2 |
|  | | | | | ukupno | 70 |