

Godišnji kurikulum iz Informatike za 4. razred

Učiteljica:
Katarina Morović
OŠ "Petar Lorini" Sali
Šk. god. 2024.- 2025.

Tema	Aktivnosti	Ishodi	Broj sati	Očekivanja međupredmetnih tema	Suodnos
<p>1. Računalo i komunikacija</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dijelovi računala 2. Povezivanje u mrežu 3. Pronađimo informacije; Tražilica Google 4. Komunikacija na mreži 5. Brinem o onome što napišem 6. Računalo i zdravlje 7. Ponovimo što smo naučili 8. Vrednovanje i ocjenjivanje 	<p>A.4.1. Objasniti koncept računalne mreže, razlikovati mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisivati ih kao izvor podataka. C.4.1. Odabirati prikladan program za zadani zadatak, preporučiti ga drugima te istražiti mogućnosti sličnih programa. D.4.1. Istražiti ograničenja uporabe računalne tehnologije te primijeniti upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom.</p>	<p>16</p>	<p>Učiti kako učiti C.3 Iskazati interes za različita područja, preuzeti odgovornost za svoje učenje i ustrajati u učenju. D.2 Ostvariti dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađivati u različitim situacijama i biti spreman zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p>Osobni i socijalni razvoj B.2.2 Razvijati komunikacijske kompetencije.</p> <p>Građanski odgoj i obrazovanje C.4 Promicati razvoj školske kulture.</p> <p>Osnove IKT A.2.1 Prema savjetu odabrati odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka. A.2.2 Samostalno se koristiti poznatim uređajima i programima. A.2.3 Odgovorno i sigurno se koristiti programima i uređajima. A.2.4 Opisati utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš. C.2.2 Uz učiteljevu pomoć ili samostalno djelotvorno provesti jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju.</p>	<p>Hrvatski jezik</p> <p>A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom.</p> <p>C.4.1. Učenik izdvaja važne podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi.</p> <p>C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika.</p>

				<p>C.2.3 Uz pomoć učitelja ili samostalno uspoređivati i odabrati potrebne informacije između pronađenih informacija.</p> <p>C.2.4 Uz učiteljevu pomoć odgovorno upravljati prikupljenim informacijama.</p> <p>D.2.1 Izražavati se kreativno i planirati svoje djelovanje jednostavnim metodama za poticanje kreativnosti u IKT okružju.</p> <p>D.2.2 Rješavati jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p> <p>D.2.4 Izdvajati i razvrstavati oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.</p> <p>Zdravlje</p> <p>B.2.1 Razlikovati vrste komunikacije.</p> <p>B.2.1 Prepoznati i procijeniti vršnjačke odnose.</p> <p>C.2.1 Prepoznati opasnosti od pretjeranoga korištenja ekranom.</p>	
<p>2. Rješavamo probleme</p>	<p>1. Dabrovska posla 2. Upoznajmo varijable 3. Ponovimo Scratch 4. Varijable u Scratchu 5. Projekt - igra Pong</p>	<p>B.4.1 Stvara program korištenjem vizualnog okruženja u kojem koristi slijed, ponavljanje, odluku i ulazne vrijednosti</p> <p>B.4.2 Rješava složenije logičke zadatke s uporabom računala ili bez uporabe računala</p>	<p>20</p>	<p>Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije</p> <p>A.2.2. Samostalno se koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p> <p>A.2.3. Odgovorno i sigurno se koristi programima i uređajima.</p> <p>D.2.2. Rješavati jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p>	<p>Matematika</p> <p>A.4.1. Služi se prirodnim brojevima do milijun.</p> <p>A.4.4. Primjenjuje četiri računske operacije i odnose među brojevima u problemskim situacijama. B.4.1. Određuje vrijednost nepoznate veličine u jednakostima ili nejednakostima.</p> <p>C.4.5. Povezuje sve poznate geometrijske oblike.</p>

			<p>Poduzetništvo A.2.1. Primjenjivati inovativna i kreativna rješenja. <i>Učiti kako učiti</i> A.2.3. Koristiti se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. C.2.2. Iskazivati pozitivna i visoka očekivanja i vjerovati u svoj uspjeh u učenju.</p> <p>Osobni i socijalni razvoj B 2.2. Razvijati komunikacijske kompetencije. B 2.4. Suradnički učiti i raditi u timu.</p>	<p>E.4.1. Provođi jednostavna istraživanja i analizira dobivene podatke. Priroda i društvo A.4.2. Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. Hrvatski jezik A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom. C.4.1. Učenik izdvaja važne podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi. C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika. Likovna kultura A.4.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.</p>
--	--	--	---	--

<p>3. Čovjek, robot i tehnologija</p>	<p>1. Robot umjesto čovjeka 2. Poslovi sadašnjosti i budućnosti 3. Micro:bit projekt 4. Digitalno oživljavanje stvarnosti 5. Projektni zadatak</p>	<p>A.4.2. Analizirati čimbenike koji razlikuju ljude od strojeva te proučavati načine interakcije čovjek – stroj. D.4.2. Analizirati široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.</p>	<p>8</p>	<p>Učiti kako učiti A 2.2. Primijeniti strategije učenja i rješavati probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja. A 2.3. Koristiti se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. A 2.4. Razlikovati činjenice od mišljenja i sposoban je usporediti različite ideje. B 2.1. Uz podršku učitelja odrediti ciljeve učenja, odabrati pristup učenju te planirati učenje.</p>	<p>Hrvatski jezik A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom. A 4.4. Učenik piše tekstove prema jednostavnoj strukturi. C.4.1. Učenik izdvaja važne podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi. Priroda i društvo A.4.2. Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. Likovna kultura</p>
				<p>Uporaba IKT A.2.1. Prema savjetu odabrati odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka. D.2.1. Izražavati se kreativno i planirati svoje djelovanje jednostavnim metodama za poticanje kreativnosti u IKT okružju. D.2.2. Rješavati jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p> <p>Poduzetništvo A.2.3. Upoznati mogućnosti razvoja karijere i profesionalnoga usmjerenja.</p>	<p>A.4.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija. B.4.1. Učenik analizira likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela.</p>

<p>4. Znakovi i simboli oko nas</p>	<p>1. Kaži mi znakom ili simbolom 2. Cezarova šifra 3. Detektivska posla I 4. Detektivska posla II</p>	<p>A.4.3 Koristiti se simbolima za prikazivanje podataka, analizirati postupak prikazivanja te vrednovati njegovu učinkovitost. B.4.2 Rješavati složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala.</p>	<p>8</p>	<p>Učiti kako učiti C.3 Iskazati interes za različita područja, preuzeti odgovornost za svoje učenje i ustrajati u učenju.</p> <p>Osobni i socijalni razvoj B.2.2 Razvijati komunikacijske kompetencije. C 2.2 Pripadati i obrazložiti važnost društvenih normi i pravila.</p>	<p>Hrvatski jezik A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom.</p>
<p>5. Stvaramo sadržaje</p>	<p>1. E-portfolio 2. E-portfolio-prednosti i nedostaci 3. Uredimo fotografije I 4. Uredimo fotografije II 5. Videozapis 6. Uređivanje videozapisa</p>	<p>C.4.1. Odabrati prikladan program za zadani zadatak, preporučiti ga drugima te istražiti mogućnosti sličnih programa. C.4.2. Osmisliti plan izrade digitalnoga rada, izraditi i vrednovati rad.</p>	<p>18</p>	<p>Uporaba IKT-a A.2.1. Prema savjetu odabrati odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka. A.2.2. Samostalno se koristiti poznatim uređajima i programima.</p>	<p>Priroda i društvo PID OŠ A.4.2. Učenik obrazlaže i prikazuje vremenski slijed događaja te organizira svoje vrijeme. PID OŠ B.4.2. Učenik analizira i povezuje životne uvjete i raznolikost živih bića na različitim staništima te opisuje cikluse u prirodi.</p>

	<p>7. Presentacija 8. Umna mapa 9. Poster 10. Rad u timu</p>	<p>C.4.3. U suradničkom mrežnom okruženju zajednički planirati i ostvariti jednostavne ideje.</p>		<p>Učiti kako učiti A.2.3. Koristiti se kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. A.2.4. Razlikovati činjenice od mišljenja i usporediti različite ideje. D.2.2. Ostvariti dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađivati u različitim situacijama i zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p>Osobni i socijalni razvoj A.2.4. Razvijati radne navike.</p>	<p>Hrvatski jezik OŠ HJ A.4.1. Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom. OŠ HJ C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika.</p> <p>Likovna kultura OŠ LK A.4.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija. OŠ LK B.4.1. Učenik analizira likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela.</p>
--	---	--	--	--	--