

Godišnji kurikulum iz Informatike za 4. razred

Tema	Aktivnosti	Ishodi	Broj sati	Očekivanja međupredmetnih tema	Suodnos
1. Računalo i komunikacija	<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.</p> <p>C.4.1. Odabirati prikladan program za zadani zadatak, preporučiti ga drugima te istražiti mogućnosti sličnih programa.</p> <p>D.4.1. Istražiti ograničenja uporabe računalne tehnologije te primijeniti upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom.</p>	16	<p>Učiti kako učiti</p> <p>C.3 Iskazati interes za različita područja, preuzeti odgovornost za svoje učenje i ustrajati u učenju.</p> <p>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</p> <p>B.2.2 Razvijati komunikacijske kompetencije.</p> <p>Građanski odgoj i obrazovanje C.4</p> <p>Promicati razvoj školske kulture.</p> <p>Osnove IKT</p> <p>A.2.1 Prema savjetu odabrati odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.</p> <p>A.2.2 Samostalno se koristiti poznatim uređajima i programima.</p> <p>A.2.3 Odgovorno i sigurno se koristiti programima i uređajima.</p> <p>A.2.4 Opisati utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.</p> <p>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 B.4.2 Rješava složenije logičke zadatke s uporabom računala ili bez uporabe računala</p>	<p>20</p>	<p>Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije A.2.2. Samostalno se koristi njemu poznatim uređajima i programima. A.2.3. Odgovorno i sigurno se koristi programima i uređajima. D.2.2. Rješavati jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p>	<p>Matematika A.4.1. Služi se prirodnim brojevima do milijun. 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. 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. Provodi 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 vlastitom 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>
--	---	--	--	--	---