**III. OSNOVNA ŠKOLA BJELOVAR**

**TOME BAKAČA 11D**

**BJELOVAR**

**Školska godina 2023./ 2024.**

GODIŠNJI IZVEDBENI KURIKULUM NASTAVE INFORMATIKE

**3. RAZRED**

**UČITELJICA: MATEJA PETROVIĆ**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMA | ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI | DOMENA | OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA | AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA | MJESEC OBRADE | OKVIRNI BROJ SATI |
| UVODNI SAT |  |  |  |  | RUJAN | 1 |
| SIMBOLI | A.3.1. učenik se koristi simbolima za prikazivanje podataka. | Informacije i digitalna tehnologija | IKT A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  ZDR B.2.1.A Razlikuje vrste komunikacije  UKU A.2.1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema. | Simbol do simbola  Moji simboli  Koristimo se simbolima | RUJAN | 3 |
| PLETEM PETLJU | B.3.1. učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | 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.  IKT D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje. | Mozgalica 1  Mozgalica 2  Ponovni susret u Scratchu  Pletemo petlju | RUJAN | 4 |
| SIGURNO NA MREŽI  Projekt:  **EU Code Week** | C.3.3. učenik se koristi sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostima.  C.3.4 razlikuje uloge i aktivnosti koje zahtijeva suradničko online okruženje.  D.3.2. učenik primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke. | Digitalna pismenost i komunikacija | IKT A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.  IKT B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju. | Sigurno digitalno okružje  Štitim se na internetu  Računalni virusi – internetski grabežljivci  Internetski bonton | LISTOPAD | 8 |
| e-Društvo |
| NIŽEM NAREDBE  **Projekt: Bebras, dabar**  **Međunarodno natjecanje iz informatike i računalnog razmišljanja** | B.3.1. učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje. | Računalno razmišljanje i programiranje | IKT D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Mozgalica 3  Mozgalica 4  Mozgalica 5  Mozgalica 6  Logički slijed naredbi u programu | STUDENI | 6 |
| KOMUNICIRAM I UČIM NA MREŽI  **Projekt: Međunarodni dan izumitelja** | C.3.1. učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.  C.3.3. učenik se koristi sigurnim digitalnim okruženjem za komunikaciju u suradničkim aktivnostima. | Digitalna pismenost i komunikacija | IKT B.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.  IKT B.2.3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju.  UKU A.2.1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema. | Kako komuniciramo  Digitalna komunikacija  Obrazovni programi  Tražim, tražim | STUDENI  PROSINAC | 7 |
| REDAM I GRUPIRAM PODATKE | B.3.1. učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje.  B.3.2. učenik slaže podatke na koristan način. | Računalno razmišljanje i programiranje | OSR A.2.4. Razvija radne navike  IKT D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. | Logički povezujemo  Mozgalica 7  Mozgalica 8  Mozgalica 9  Mozgalica 10 | SIJEČANJ | 6 |
| BRINEM O ZDRAVLJU  **PROJEKT:**  **Sigurniji internet za djecu i mlade** | D.3.1 učenik primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike. | e-Društvo | ZDR A.2.2.B. Primjenjuje pravilnu tjelesnu aktivnost sukladno svojim sposobnostima, afinitetima i zdravstvenom stanju.  ZDR B.2.3.A. Opisuje zdrave životne navike.  IKT A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš. | Brinemo o zdravlju  Vježbe relaksacije | VELJAČA | 2 |
| UPS, ŠTO SE DOGAĐA? | A.3.2. učenik objašnjava i analizira jednostavne hardverske/softverske probleme i poteškoće koji se mogu dogoditi tijekom njihove uporabe. | Informacije i digitalna tehnologija | UKU A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. | Ups, pogreška na računalnoj opremi  Što se događa  Ups, pogreška na programskoj podršci | VELJAČA | 4 |
| DONOSIM ODLUKE | B.3.2. učenik slaže podatke na koristan način. | 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.  IKT D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje. | Mozgalica 11  Mozgalica 12  Donosimo odluke: ako…onda  Donosimo odluke: ako…onda…inače | OŽUJAK | 7 |
| PREDSTAVLJAM SE | C.3.1. učenik samostalno odabire uređaj i program iz skupa predloženih te procjenjuje načine njihove uporabe.  C.3.2. učenik prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove. | Digitalna pismenost i komunikacija | IKT A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  IKT D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje.  IKT D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati. | Fotografije  Bojanje 3D  Autorsko djelo  Moja prva prezentacija | OŽUJAK  TRAVANJ | 8 |
| STVARAM PRIČU U SCRATCHU | B.3.1. učenik stvara program korištenjem vizualnoga okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom te uz pomoć učitelja vrednuje svoje rješenje.  B.3.2. učenik slaže podatke na koristan način. | Računalno razmišljanje i programiranje | IKT D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.  UKU A.2.3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. | Pokretanje lika u Scratchu  Igrajmo se u Scratchu  Animacija likova  Sviramo u Scratchu  Programiranjem stvaramo priče | SVIBANJ  LIPANJ | 10 |
| RAZREDNI PROJEKT – USUSTAVLJIVANJE, ZAKLJUČIVANJE OCJENA |  |  |  | Lista za samoprocjenu  Diploma | LIPANJ | 4 |
|  | | | | | ukupno | 70 |