

Prijedlog godišnjeg izvedbenog kurikuluma za Informatiku u 6. razredu osnovne škole za školsku godinu 2020./2021.

Tjedan	Broj sata	Naziv nastavne teme/aktivnosti	Odgojno obrazovni ishodi	Okvirni broj sati/mjesec	Očekivanja međupredmetnih tema
	<b>Pokrenimo se</b>		<p><b>C.6.1</b> izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.</p> <p><b>C.6.2</b> učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.</p> <p><b>C.6.3</b> surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.</p>	<p><b>10</b></p> <p>Rujan, listopad, 2020.</p>	<p><b>MPT Učiti kako učiti</b>  <b>uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE</b> Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  <b>uku C.3.1. VRIJEDNOST UČENJA</b> Učenik može objasniti vrijednost učenja za svoj život.  <b>uku C.3.3. INTERES</b> Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p><b>MPT Uporaba IKT</b>  <b>ikt A. 3. 1.</b> Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  <b>ikt A. 3. 2.</b> Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p>
1.	1.-2.	Prisjetimo se petog razreda			
2.	3.-4.	Ponovimo sve iz 5. razreda			
3.	5.-6.	Priča u slikama -strip			
4.	7.-8	Fotografski prikaz...			
5.	9.-10.	Animacija			
	<b>Program, programčić</b>		<p><b>B.6.1</b> stvara, prati i preuređuje programe koji sadrže strukture grananja i uvjetnoga ponavljanja te predviđa ponašanje jednostavnih algoritama koji mogu biti prikazani dijagramom, riječima govornoga jezika ili programskim jezikom.</p> <p><b>B.6.2</b> razmatra i rješava složeniji problem</p>	<p><b>20</b></p> <p>Listopad, studeni, Prosinac, 2020.</p>	<p><b>MPT Učiti kako učiti</b>  <b>uku A.3.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA</b> Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.  <b>uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE</b> Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno</p>
6.	11.-12.	Kako program odlučuje			
7.	13.-14.	Tjedan kodiranja Obilježavanje europskog tjedna programiranja			
8.	15.-16.	Petlje			

Tjedan	Broj sata	Naziv nastavne teme/aktivnosti	Odgojno obrazovni ishodi	Okvirni broj sati/mjesec	Očekivanja međupredmetnih tema
			rastavljaajući ga na niz potproblema.		pristupa rješavanju problema.
9.	17.-18.	Grananje	<b>C.6.1</b> izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  <b>D.6.3</b> pronalazi mrežne zajednice učenja koje su od osobnog interesa i pridružuje im se (online kolegij, skupine i sl.).		<b>MPT Poduzetništvo</b> <b>pod A.3.1.</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja  <b>MPT Osobni i socijalni razvoj</b> <b>osr A 3.3.</b> Razvija osobne potencijale  <b>MPT Uporaba IKT</b> <b>ikt A. 3. 2.</b> Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.
10.	19.-20.	Dabrotjedan			
11.	21.-22.	Moj program - Korak po korak do rješenja Labirint			
12.	23.-24.	Moj program - Korak po korak do rješenja Labirint			
13.	25.-26.	Animacija Scratch Odletjeli balon			
14.	27.-28.	Mbot			
15.	29.– 30.	Moj izbor			
	<b>Povežimo se</b>				
16.	31-32.	Tajna nestalih ispita			
17.	33.-34.	Tko će bolje-odaberi			
18.	35.-36.	Najbolje za mene			
19.	37.–38.	Moj digitalni trag			
20.	39.–40.	Obilježavanje Dana			

Tjedan	Broj sata	Naziv nastavne teme/aktivnosti	Odgojno obrazovni ishodi	Okvirni broj sati/mjesec	Očekivanja međupredmetnih tema
		sigurnijeg interneta – 9.2.2021. (Film Kreiranje kviza u Scratchu)	<p>jednostavnih algoritama koji mogu biti prikazani dijagramom, riječima govornoga jezika ili programskim jezikom.</p> <p><b>B.6.2</b> razmatra i rješava složeniji problem rastavlajući ga na niz potproblema.</p> <p><b>D.6.1</b> objašnjava ulogu i važnost digitalnih tragova, stvara svoje pozitivne digitalne tragove.</p> <p><b>D.6.2</b> prepoznaje vrste elektroničkoga nasilja, analizira ih i odabire preventivne načine djelovanja za različite slučajeve elektroničkoga nasilja.</p> <p><b>D.6.3</b> pronalazi mrežne zajednice učenja koje su od osobnog interesa i pridružuje im se (online kolegij, skupine i sl.).</p>		<p>različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p><b>MPT Uporaba IKT</b>  <b>ikt A. 3. 1.</b> Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  <b>ikt A. 3. 2.</b> Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  <b>MPT Osobni i socijalni razvoj</b>  <b>osr A 3.3.</b> Razvija osobne potencijale</p>
	<b>Kreirajmo zajedno</b>		<p><b>C.6.1</b> izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavlja privatnosti.</p> <p><b>C.6.2</b> učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.</p>	<p><b>16</b></p> <p>Veljača, ožujak, 2021.</p>	<p><b>MPT Učiti kako učiti</b>  <b>uku B.3.4. SAMOVREDNOVANJE/ SAMOPROCJENA</b> Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.</p> <p><b>MPT Uporaba IKT</b>  <b>ikt A. 3. 3.</b> Učenik aktivno sudjeluje u oblikovanju</p>
21.	41.-42.	41.– 42. Zvučni zapis			
22.	43.-44.	Digitalna bilježnica			

Tjedan	Broj sata	Naziv nastavne teme/aktivnosti	Odgojno obrazovni ishodi	Okvirni broj sati/mjesec	Očekivanja međupredmetnih tema
23.	45.-46.	Kreirajmo razredne novine	<b>C.6.3</b> surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.		vlastitoga sigurnog digitalnog okružja. <b>ikt A. 3. 1.</b> Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  <b>MPT Osobni i socijalni razvoj</b> <b>Os r C. 3.3.</b> Učenik aktivno sudjeluje i pridonosi školi i lokalnoj zajednici.
24.	47.-48.	BookCreator- kreiram online knjigu			
		<b>Mozgalice</b>	<b>B.6.2</b> razmatra i rješava složeniji problem rastavlajući ga na niz potproblema.	<b>4</b>  Ožujak, 2021.	<b>MPT Poduzetništvo</b> <b>pod A.3.1.</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja <b>MPT Učiti kako učiti</b> <b>uku A.3.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA</b> Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja. <b>uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE</b> Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema. <b>uku A.3.4. KRITIČKO MIŠLJENJE</b> Učenik kritički promišlja i vrednuje ideje uz podršku učitelja
25.	49.-50.	Einstein riddle ( uz Dan broja pi i Tjedan mozga)	<b>C.6.1</b> izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.		
26.	51-52.	Kreirajmo igru asocijacije	<b>C.6.2</b> učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.		
		<b>Stvarajmo</b>	<b>B.6.1</b> stvara, prati i preuređuje programe koji sadrže strukture grananja i uvjetnoga ponavljanja te predviđa ponašanje jednostavnih algoritama koji mogu biti prikazani dijagramom, riječima govornoga jezika ili programskim jezikom.	<b>18</b>  Travanj, svibanj, lipanj 2021.	<b>MPT Učiti kako učiti</b> <b>uku B.3.4. SAMOVREDNOVANJE/ SAMOPROCJENA</b> Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje. <b>uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE</b> Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
27.	53.-54.	Za dan moje škole			
28.	55.-56.	Računalo kroz prizmu Dana planeta Zemlje			

Tjedan	Broj sata	Naziv nastavne teme/aktivnosti	Odgojno obrazovni ishodi	Okvirni broj sati/mjesec	Očekivanja međupredmetnih tema
29,	57.-58.	Girls in ICT/Tjedan znanosti	<b>B.6.2</b> razmatra i rješava složeniji problem rastavlajući ga na niz potproblema.		<b>uku A.3.4. KRITIČKO MIŠLJENJE</b> Učenik kritički promišlja i vrednuje ideje uz podršku učitelja
30,	59.-60.	Dan sunca	<b>C.6.1</b> izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.		<b>MPT Osobni i socijalni razvoj</b> osr A. 3.3. Razvija osobne potencijale. osr B. 3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima
31-	61.-62.	Kreiranje kviza uz pomoć PowePointa	<b>C.6.2</b> učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.		osr B. 3.4. Suradnički uči i radi u timu
32.	63.–64.	Povežimo informatiku i umjetnost	<b>C.6.3</b> surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.		Os C. 3.3. Učenik aktivno sudjeluje i pridonosi školi i lokalnoj zajednici.
33.	65.-66.	Vrijeme je za BUP kviz			<b>MPT Upotreba IKT</b> <b>ikt D.3.1.</b> Učenik se izražava kreativno služeći se primjerenom tehnologijom za stvaranje ideja i razvijanje planova te primjenjuje različite načine poticanja kreativnosti.
34.	67.-68.	Spasi detektiva i kreni u 7. razred			<b>MPT Poduzetništvo</b> <b>pod A.3.1.</b> Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja <b>pod B.3.2.</b> Planira i upravlja aktivnostima.
35.	69.-70.	Prije 7. razreda			

## VREDNOVANJE

Vrednovanje za učenje i vrednovanje kao učenje provodi se kontinuirano tijekom učenja i poučavanja, u pravilu na svakom satu radi davanja informacija o učeničkome napredovanju i unaprjeđivanja budućega učenja i poučavanja, poticanja učeničkih refleksija o učenju, utvrđivanja manjkavosti u učenju, prepoznavanja učeničkih snaga te planiranja njihovog budućega učenja i poučavanja.

Vrednovanje naučenog provodi se tijekom godine na kraju procesa učenja (nastavne cjeline, polugodišta te godine učenja i poučavanja).