

Izvedbeni kurikulum za 5. razred

Nastavna tema	Nastavna jedinica	Odgojno-obrazovni ishodi	Očekivanja međupredmetnih tema	Suodnos	Okvirni br. sati
0. Uvodni sat	0. Uvodni sat	<p>A.5.2. Učenik istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima.</p> <p>D.5.2. Učenik procjenjuje važnost zbrinjavanja elektroničkog otpada te objašnjava postupke njegovog zbrinjavanja.</p>	<p>MPT Učiti kako učiti:</p> <p>B.1.2. Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje.</p>	<p>Hrvatski jezik</p> <p>A.5.3. Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta.</p>	1
1. Osnove računala	1. Sklopovlje računala	<p>A.5.2. Učenik istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima.</p> <p>D.5.2. Učenik procjenjuje važnost zbrinjavanja elektroničkog otpada te objašnjava postupke njegovog zbrinjavanja.</p>	<p>MPT Učiti kako učiti</p> <p>B.1.2. Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje.</p>	<p>Tehnička kultura</p> <p>C.5.2. Učenik predstavlja odabranu tehničku tvorevinu.</p> <p>Likovna kultura</p> <p>A.5.3. Učenik se služi novomedijskom tehnologijom usklađujući poznavanje njihovih tehničkih i izražajnih mogućnosti s principima likovnog i vizualnog jezika.</p>	7
	2. Povezivanje u mrežu		<p>MPT Održivi razvoj</p> <p>A.1. Učenik razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš.</p> <p>C.3. Učenik prepoznaje važnost očuvanje okoliša za opću dobrobit.</p>		
	3. Elektronički otpad		<p>MPT Uporaba IKT</p> <p>A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.</p> <p>A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.</p>		
2. Osnove rada s računalom	<p>1. Upravljanje računalom</p> <p>1.1. Prijava u sustav</p> <p>1.2. Elementi korisničkog sučelja</p> <p>1.3. Programi i prilagodba sustava</p>	<p>C.5.1. Učenik prilagođava korisničko sučelje operacijskog sustava svojim potrebama, samostalno otkriva i pokazuje dodatne mogućnosti operacijskog sustava .</p> <p>C.5.2. Učenik se koristi mogućnostima sustava za pohranjivanje i organizaciju datoteka.</p> <p>A.5.3. analizira način na koji računalo pohranjuje različite vrste podataka.</p>	<p>MPT Uporaba IKT</p> <p>A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.</p>	<p>Matematika</p> <p>A.5.1. Učenik brojevnim izrazom u skupu prirodnih brojeva s nulom modelira problemsku situaciju.</p> <p>D.5.2. Učenik odabire i preračunava pogodne mjerne jedinice.</p>	10
	<p>2. Organizacija sadržaja u računalu</p> <p>2.1. Ovaj PC</p> <p>2.2. Imenovanje uređaja i pogona</p> <p>2.3. Navigacija kroz sadržaj</p>		<p>MPT Učiti kako učiti</p> <p>C.2. Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju.</p>		
	2.4. Prikaz sadržaja				
	2.5. Postupci s mapama i datotekama				
	3. Pohranjivanje podataka u računalu				
	Ponavljanje gradiva i provjera znanja				

3. Uradak s tekstom i slikom	1. Obrada teksta	C.5.3. Učenik osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga. A.5.1. Učenik pronalazi i vrednuje informacije.	MPT Osobni i socijalni razvoj A 2.1. Učenik razvija sliku o sebi. B 2.2. Učenik razvija komunikacijske kompetencije. B 2.4. Učenik suradnički uči i radi u timu. MPT Uporaba IKT B 2. 3. Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnome okružju.	Hrvatski jezik A.5.3. Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta. Likovna kultura B.5.2. Učenik prepoznaje različite etape vlastitog stvaralačkoga procesa i analizira svoj likovni i vizualni rad te radove drugih učenika.	12
	2. Osnove crtanja				
	3. Infografika				
	Vrednovanje projekta				
4. Rješavanje problema	Rješavanje problema	B.5.2. Učenik stvara algoritam za rješavanje jednostavnog zadatka, provjerava ispravnost algoritma, otkriva i popravlja greške.	MPT Učiti kako učiti: B.1.2. Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje. MPT Uporaba IKT D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.	Hrvatski jezik A.5.3. Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta. Matematika A.5.1. Učenik brojevnim izrazom u skupu prirodnih brojeva s nulom modelira problemsku situaciju.	4
5. Rješavanje problema programiranjem	A. Crtamo s Kornijem B. Crtamo s Poskokom	B.5.1. Učenik koristi se programskim alatom za stvaranje programa u kojem se koristi ulaznim i izlaznim vrijednostima te ponavljanjem. B.5.2. Učenik stvara algoritam za rješavanje jednostavnog zadatka, provjerava ispravnost algoritma, otkriva i popravlja greške.	MPT Građanski odgoj i obrazovanje C.3. Učenik promiče kvalitetu života u školi. C.4. Učenik promiče razvoj školske kulture. MPT Učiti kako učiti C.2. Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju. C.3. Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju. MPT Osobni i socijalni razvoj B.2.2. Učenik razvija komunikacijske kompetencije. MPT Osnove IKT A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima. B.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove sadržaje i ideje. D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.	Matematika D.5.1. Učenik mjeri i crta kutove, određuje mjere susjednih i vršnih kutova D.5.4. Učenik računa i primjenjuje opseg i površinu geometrijskih likova A.5.1. Učenik brojevnim izrazom u skupu prirodnih brojeva s nulom modelira problemsku situaciju	16
	A. Programski jezik FMS Logo Uvod u kornjačin svijet				
	Prvi program u Logu				
	Ponavljjanje niza naredbi				
	Ulazne vrijednosti programa				
	Računanje u Logu				
	B. Programiranje blokovima u Pythonu 1. Računanje				
	2. Pohranjivanje podataka				
	C. Vizualno programiranje				
	Ponavljjanje gradiva i provjera znanja				

6. Digitalni svijet oko nas	1. Pregledavanje mrežnih stranica	<p>C.5.3. Učenik osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga.</p> <p>A.5.1. Učenik pronalazi i vrednuje informacije.</p> <p>D.5.1. Učenik analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom.</p>	<p>MPT Građanski odgoj i obrazovanje</p> <p>C.3. Učenik promiče kvalitetu života u školi.</p> <p>C.4. Učenik promiče razvoj školske kulture.</p> <p>MPT Učiti kako učiti</p> <p>C.2. Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju.</p> <p>C.3. Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p>MPT Osobni i socijalni razvoj</p> <p>B.2.2. Učenik razvija komunikacijske kompetencije.</p> <p>MPT Osnove IKT</p> <p>A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p> <p>A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.</p> <p>C.2.3. Učenik uz pomoć učitelja ili samostalno uspoređuje i odabire potrebne informacije između pronađenih informacija.</p> <p>D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.</p>	<p>Hrvatski jezik</p> <p>A.5.3. Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta.</p> <p>A.5.4. Učenik čita tekst s razumijevanjem, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta u cjelini.</p> <p>C.5.1. Učenik razlikuje izvore informacija, pronalazi potrebne informacije u skladu sa svojim potrebama i interesima.</p>	10
	2. U potrazi za informacijama 2.1. Gdje i kako tražiti? 2.2. Napredne tehnike pretraživanja				
	3. Istina ili ne?				
	4. Koliko je malena razlika između kopiranja i krađe? 4.1. Pretraživanje prema razinama dopuštenja 4.2. Programska oprema i prava njezine upotrebe				
	Vrednovanje projekta				
7. Multimedijski projekt	1. Snimanje i obrada fotografija	<p>C.5.4. Učenik upotrebljava multimedijske programe za ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkome okruženju.</p> <p>C.5.3. Učenik osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga.</p> <p>A.5.1. Učenik pronalazi i vrednuje informacije.</p> <p>D.5.1. Učenik analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom.</p>	<p>MPT Građanski odgoj i obrazovanje</p> <p>C.4. Učenik promiče razvoj školske kulture.</p> <p>MPT Učiti kako učiti</p> <p>C.2. Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju.</p> <p>C.3. Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p>D.1. Učenik stvara prikladno fizičko okruženje za učenje s ciljem poboljšanja koncentracije i motivacije.</p> <p>MPT Osobni i socijalni razvoj</p> <p>B.2.2. Učenik razvija komunikacijske kompetencije.</p> <p>MPT Osnove IKT</p> <p>A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p> <p>A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.</p> <p>D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.</p>	<p>Svi nastavni predmeti (ovisno o temi koju tim učenika odabere za svoj multimedijalni projekt)</p>	10
	2. Snimanje i obrada audiozapisa				
	3. Snimanje i obrada videozapisa				
	4. Animacija i cjeloviti videouradak				
	Vrednovanje projekta				
	Zaključivanje ocjena				