**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** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Pokrenimo se** | | **C.6.1** izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  **C.6.2** učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.  **C.6.3** surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja. | **10**  Rujan, listopad, 2020. | **MPT Učiti kako učiti**  **uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE** Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  **uku C.3.1. VRIJEDNOST UČENJA** Učenik može objasniti vrijednost učenja za svoj život.  **uku C.3.3. INTERES** Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.  **MPT Uporaba IKT**  **ikt A. 3. 1.** Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  **ikt A. 3. 2**. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. |
| 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 |
|  | **Program, programčić** | | **B.6.1** 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.6.2** razmatra i rješava složeniji problem rastavljajući ga na niz potproblema.  **C.6.1** izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  **D.6.3** pronalazi mrežne zajednice učenja koje su od osobnog interesa i pridružuje im se (online kolegij, skupine i sl.). | **20**  Listopad, studeni,  Prosinac, 2020. | **MPT Učiti kako učiti**  **uku A.3.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA** Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.  **uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE** Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  **MPT Poduzetništvo**  **pod A.3.1.** Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja  **MPT Osobni i socijalni razvoj**  **osr A 3.3.** Razvija osobne potencijale  **MPT Uporaba IKT**  **ikt A. 3. 2**. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. |
| 6. | 11.-12. | Kako program odlučuje |
| 7. | 13.-14. | Tjedan kodiranja  Obilježavanje europskog tjedna programiranja |
| 8. | 15.-16. | Petlje |
| 9. | 17.-18. | Grananje |
| 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 |
|  | **Povežimo se** | | **A.6.1** planira i stvara svoje hijerarhijske organizacije te analizira organizaciju na računalnim i mrežnim mjestima.  **A.6.2** opisuje načine povezivanja uređaja u mrežu, analizira prednosti i nedostatke mrežnoga povezivanja te odabire i primjenjuje postupke za zaštitu na mreži.  **B.6.1** 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.6.2** razmatra i rješava složeniji problem rastavljajući ga na niz potproblema.  **D.6.1** objašnjava ulogu i važnost digitalnih tragova, stvara svoje pozitivne digitalne tragove.  **D.6.2** prepoznaje vrste elektroničkoga nasilja, analizira ih i odabire preventivne načine djelovanja za različite slučajeve elektroničkoga nasilja.  **D.6.3** pronalazi mrežne zajednice učenja koje su od osobnog interesa i pridružuje im se (online kolegij, skupine i sl.). | **10**  Siječanj, veljača, 2021. | **MPT Učiti kako učiti**  **uku A.3.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA** Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.  **uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE** Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  **uku C.3.1. VRIJEDNOST UČENJA** Učenik može objasniti vrijednost učenja za svoj život.  **uku C.3.3. INTERES** Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.  **MPT Uporaba IKT**  **ikt A. 3. 1.** Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  **ikt A. 3. 2**. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.  **MPT Osobni i socijalni razvoj**  **osr A 3.3.** Razvija osobne potencijale |
| 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 sigurnijeg interneta – 9.2.2021.  (Film Kreiranje kviza u Scratchu) |
|  | **Kreirajmo zajedno** | | **C.6.1** izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  **C.6.2** učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.  **C.6.3** surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja. | **16**  Veljača, ožujak, 2021. | **MPT Učiti kako učiti**  **uku B.3.4. SAMOVREDNOVANJE/ SAMOPROCJENA** Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.  **MPT Uporaba IKT**  **ikt A. 3. 3.** Učenik aktivno sudjeluje u oblikovanju vlastitoga sigurnog digitalnog okružja.  **ikt A. 3. 1.** Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.  **MPT Osobni i socijalni razvoj**  **Osr C. 3.3.** Učenik aktivno sudjeluje i pridonosi školi i lokalnoj zajednici. |
| 21. | 41.–42. | 41.– 42. Zvučni zapis |
| 22. | 43.-44. | Digitalna bilježnica |
| 23. | 45.-46. | Kreirajmo razredne novine |
| 24. | 47.-48. | BookCreator- kreiram online knjigu |
|  | **Mozgalice** | | **B.6.2** razmatra i rješava složeniji problem rastavljajući ga na niz potproblema.  **C.6.1** izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  **C.6.2** učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji. | **4**  Ožujak, 2021. | **MPT Poduzetništvo**  **pod A.3.1.** Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja  **MPT Učiti kako učiti**  **uku A.3.2. PRIMJENA STRATEGIJA UČENJA I RJEŠAVANJE PROBLEMA** Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.  **uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE** Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  **uku A.3.4. KRITIČKO MIŠLJENJE** Učenik kritički promišlja i vrednuje ideje uz podršku učitelja |
| 25. | 49.-50. | Einstein riddle ( uz Dan broja pi i Tjedan mozga) |
| 26. | 51-52. | Kreirajmo igru asocijacije |
|  | **Stvarajmo** | | **B.6.1** 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.6.2** razmatra i rješava složeniji problem rastavljajući ga na niz potproblema.  **C.6.1** izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti.  **C.6.2** učenik se koristi online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji.  **C.6.3** surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja. | **18**  Travanj, svibanj, lipanj 2021. | **MPT Učiti kako učiti**  **uku B.3.4. SAMOVREDNOVANJE/ SAMOPROCJENA** Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.  **uku A.3.3. KREATIVNO MIŠLJENJE** Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.  **uku A.3.4. KRITIČKO MIŠLJENJE** Učenik kritički promišlja i vrednuje ideje uz podršku učitelja  **MPT Osobni i socijalni razvoj**  osr A. 3.3. Razvija osobne potencijale. osr B. 3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima  osr B. 3.4. Suradnički uči i radi u timu  Osr C. 3.3. Učenik aktivno sudjeluje i pridonosi školi i lokalnoj zajednici.  **MPT Upotreba IKT**  **ikt D.3.1**.Učenik se izražava kreativno služeći se primjerenom tehnologijom za stvaranje ideja i razvijanje planova te primjenjuje različite načine poticanja kreativnosti.  **MPT Poduzetništvo**  **pod A.3.1.** Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja  **pod B.3.2**.Planira i upravlja aktivnostima. |
| 27. | 53.-54. | Za dan moje škole |
| 28. | 55.-56. | Računalo kroz prizmu Dana planeta Zemlje |
| 29, | 57.-58. | Girls in ICT/Tjedan znanosti |
| 30, | 59.-60. | Dan sunca |
| 31- | 61.-62. | Kreiranje kviza uz pomoć PowePointa |
| 32. | 63.–64. | Povežimo informatiku i umjetnost |
| 33. | 65.-66. | Vrijeme je za BUP kviz |
| 34. | 67.-68. | Spasi detektiva i kreni u 7. razred |
| 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).