

Godišnji izvedbeni kurikulum za izbornu nastavu Informatike u četvrtom razredu osnovne škole u školskoj godini 2026./2027.

Osnovna škola: Osnovna škola Sesevetska Sela

Učiteljica/Učitelj: Vlatka Pavić

Broj nastavnih sati tjedno: 2

Ukupan broj nastavnih sati godišnje: 70

Godišnji broj nastavnih sati po domenama:

Informacije i digitalna tehnologija (A)	14
Računalno razmišljanje i programiranje (B)	33
Digitalna pismenost i komunikacija (C)	11
e-Društvo (D)	9
Uvodni sat, usustavljivanje, projekti – ispreplitanje domena	3

TEMA	ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI	DOMENA	OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA	AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA	MJESEC OBRADE	OKVIRNI BROJ SATI
Uvodni sat. Ponavljjanje nastavnog sadržaja 3. razreda 1 - 2					RUJAN	2
Čovjek i tehnologija 3 – 4 5 – 6 7 – 8 9 - 10	A.4.2. učenik analizira čimbenike koji razlikuju ljude od strojeva te proučava načine interakcije čovjek – stroj. B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. C.4.2. učenik osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad. D.4.2. učenik analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.	Informacije i digitalna tehnologija Računalno razmišljanje i programiranje Digitalna pismenost i komunikacija e-Društvo	pod A.2.1. Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja odr A.2.1. Razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš. ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. uku B.2.2.2. Praćenje: Na poticaj učitelja učenik prati svoje učenje i napredovanje tijekom učenja.	Od kamenog oruđa do elektroničkog robota Mozgalica 1 Mozgalica 2 Tehnologija je svuda oko nas Čovjek i stroj Desetoprstno pisanje E-portfolio	RUJAN LISTOPAD	8
Donosim odluke 11 – 12 13 - 14	B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.	Računalno razmišljanje i programiranje	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.	Radno okružje u Scratchu Donosimo odluke: ako ... onda	LISTOPAD	4

TEMA	ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI	DOMENA	OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA	AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA	MJESEC OBRADE	OKVIRNI BROJ SATI
Dopisujem se tajno 15 - 16 17 - 18	A.4.3 učenik se koristi simbolima za prikazivanje podataka, analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost. C.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa.	Informacije i digitalna tehnologija Digitalna pismenost i komunikacija	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije. ikt D.2.4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licencije za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati.	Tajne poruke Mali kriptografi Poštujemo i uvažavamo tuđi rad	LISTOPAD STUDENI	4
Tražim put kroz labirint 19 – 20 21 - 22 23 - 24	B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.	Računalno razmišljanje i programiranje	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.	Mozgalica 3 Mozgalica 4 Razgovor likova u Scratchu Potražite me u labirintu	STUDENI	6
Brinem o zdravlju 25 - 26	D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa.	e-Društvo	ikt A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije ne zdravlje i okoliš. zdr A.2.2.B. Primjenjuje pravilnu tjelesnu aktivnost sukladno svojim sposobnostima, afinitetima i zdravstvenom stanju. zdr C.2.1.C. Prepoznaje opasnost od pretjeranoga korištenja ekranom.	Brinemo se za svoje zdravlje	PROSINAC	2
Računalne mreže 27 - 28 29 – 30 31 - 32 33 - 34	A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka. D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te	Informacije i digitalna tehnologija e-Društvo	ikt B.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju. ikt B.2.2. Učenik iz povremenu učiteljevu pomoć surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.	Računalne mreže Koristimo se mrežama Oprezno na internetu Uloga računalne mreže	PROSINAC SIJEČANJ	8

TEMA	ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI	DOMENA	OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA	AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA	MJESEC OBRADE	OKVIRNI BROJ SATI
	istražuje mogućnosti sličnih programa.					
Igram se i programiram 35 - 36 37 – 38 39 - 40 41 – 42 43 - 44	B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima. B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala. D.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa.	Računalno razmišljanje i programiranje e-Društvo	ikt A.2.4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije ne zdravlje i okoliš. 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 5 Mozgalica 6 Izrada igara u Scratchu Vježbanjem čuvamo i unapređujemo zdravlje Mozgalica 7 Mozgalica 8 Mozgalica 9	SIJEČANJ VELJAČA	10
Programi na mreži 45 – 46 47 - 48	A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka. C.4.1. učenik odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa.	Informacije i digitalna tehnologija Digitalna pismenost i komunikacija	ikt B.2.1. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju. ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka	Komuniciramo na mreži Instalirani i online programi	OŽUJAK	4
Pretražujem Internet 49 - 50 51 – 52 53 - 54	A.4.1. učenik objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka. B.4.1. učenik stvara program korištenjem vizualnim okruženjem u kojemu se koristi slijedom, ponavljanjem, odlukom i ulaznim vrijednostima.	Računalno razmišljanje i programiranje Informacije i digitalna tehnologija	ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima ikt C.2.2. Učenik uz učiteljevu pomoć ili samostalno djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u	Mozgalica 10 Pretražujemo podatke na internetu Napredno pretraživanje podataka	OŽUJAK	6

TEMA	ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI	DOMENA	OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA	AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA	MJESEC OBRADE	OKVIRNI BROJ SATI
			digitalnome okružu. ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.			
Mozgam i zabavljam se 55 - 56 57 - 58 59 - 60	B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala.	Računalno razmišljanje i programiranje	ikt D.2.2. Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.	Mozgalica 11 Mozgalica 12 Mozgalica 13 Matematički kviz Kviz o Peri Kvržici	TRAVANJ	6
Izrađujem projekte 61 - 62 63 - 64 65 – 66 67 - 68	B.4.2. učenik rješava složenije logičke zadatke s računalom ili bez uporabe računala. C.4.2. učenik osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad. C.4.3 u suradničkom online okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje.	Digitalna pismenost i komunikacija Računalno razmišljanje i programiranje	ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. ikt D.2.1. Učenik se izražava kreativno i planira svoje djelovanje jednostavnim metodama za poticanje kreativnosti u IKT okružu. ikt D.2.3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove uratke i smišlja ideje. uku B.2.4.4. Samovrednovanje/ samoprocjena: Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.	Stvaramo videoprojekte Organiziramo svoje videoprojekte Moj prvi digitalni projekt Projekt Moja Hrvatska Moja slikovnica Moj zavičaj	SVIBANJ LIPANJ	8
Usustavljivanje, zaključivanje ocjena				Lista za samoprocjenu Diploma	LIPANJ	2

TEMA	ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI	DOMENA	OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA	AKTIVNOSTI IZ UDŽBENIKA	MJESEC OBRADE	OKVIRNI BROJ SATI
69 - 70						
					ukupno	70

ZASTUPLJENOST ISHODA PO TEMAMA

	ČOVJEK I TEHNOLOGIJA	DONOSIM ODLUKE	DOPISUJEM SE TAJNO	TRAŽIM PUT KROZ LABIRINT	BRINEM O ZDRAVLJU	RAČUNALNE MREŽE	IGRAM SE I PROGRAMIRAM	PROGRAMI NA MREŽI	PRETRAŽUJEM INTERNET	MOZGAM I ZABAVLJAM SE	IZRAĐUJEM PROJEKTE
Informacije i digitalna tehnologija											
A.4.1 objašnjava koncept računalne mreže, razlikuje mogućnosti koje one nude za komunikaciju i suradnju, opisuje ih kao izvor podataka.											
A.4.2 analizira čimbenike koji razlikuju ljude od strojeva te proučava načine interakcije čovjek – stroj.											
A.4.3 koristi se simbolima za prikazivanje podataka, analizira postupak prikazivanja te vrednuje njegovu učinkovitost.											
Računalno razmišljanje i programiranje											
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.											
Digitalna pismenost i komunikacija											
C.4.1 odabire prikladan program za zadani zadatak, preporučuje ga drugima te istražuje mogućnosti sličnih programa.											
C.4.2 osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad.											
C.4.3 u suradničkom online okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje.											
e-Društvo											
D.4.1 istražuje ograničenja uporabe računalne tehnologije te primjenjuje upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom.											
D.4.2 analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.											

Vlatka Pavić