

Osnovna škola Nedelišće, školska godina 2026./2027.

INFORMATIKA - GODIŠNJI IZVEDBENI KURIKULUM (GIK)

Razred: PETI (5.b), broj sati: 70

Marina Grabar Branilović

Odgojno-obrazovni ishod	Razrada odgojno-obrazovnog ishoda	Nastavne teme za ostvarivanje ishoda	Mjesec	Tjedan	Broj sati
A. 5. 2. Istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima, istražuje kako se takvi sustavi mogu povezivati preko mreže i kako razmjenjivati podatke D.5.2. Argumentira i procjenjuje važnost zbrinjavanja elektroničkog otpada te objašnjava postupke njegovog zbrinjavanja A.5. 3. Analizira način na koji računalo pohranjuje sve vrste podataka	Učenik prepoznaje i imenuje različite dijelove digitalnoga sustava. Opisuje osnovna obilježja pojedinih dijelova s obzirom na njihovu ulogu u samome sustavu. Učenik razlikuje i uspoređuje medije za pohranu podataka s obzirom na njihov kapacitet te način uporabe. Analizira i opisuje način prijenosa podataka u digitalnom sustavu odnosno razmjenu podataka mrežom. Istražuje primjere koji pokazuju različite načine i razloge povezivanja digitalnih sustava mrežom. Učenik prepoznaje elektronički otpad. Upoznaje pojam i oznaku EE-otpada, te objašnjava pravilne načine njegova zbrinjavanja radi očuvanja okoliša i zdravlja. Komentira i procjenjuje važnost sakupljanja elektroničkoga otpada u lokalnoj zajednici. Učenik opisuje način kojim se koristi za pohranjivanje podataka u računalu. Pokazuje jedan način prikazivanja alfanumeričkih znakova uporabom dogovorenih simbola te analizira mogućnosti takva prikazivanja. Objašnjava pojam mjerne jedinice za količinu podataka u računalu te uspoređuje veće mjerne jedinice. Učenik argumentirano objašnjava važnost veličine datoteke za temeljne operacije s datotekama u računalu.	Uvod.	IX.	1.	2
		Upoznavanje s predmetom.			
		Digitalni sustavi.		2.	2
		BITne igre.		3.	2
		KODne igre.		4.	2
		Spremnici računala.	X.	4.	2
C. 5. 1 Prilagođava korisničko sučelje operacijskoga sustava svojim potrebama, samostalno otkriva i pokazuje dodatne mogućnosti operacijskoga sustava C.5.2.	Učenik imenuje operacijski sustav kojim se koristi te prepoznaje osnovne objekte njegova korisničkog sučelja. Učenik prepoznaje i opisuje te se koristi nekim temeljnim programima koji su sastavni dio odabranoga operacijskog sustava poput programa za crtanje, za rad s tekstualnim dokumentima, za upravljanje datotekama. Učenik prepoznaje ikone i simbole osnovnih uređaja za pohranu podataka te	Operativni sustav Windows 10.		6.	2

Koristi se mogućnostima sustava za pohranjivanje i organizaciju datoteka.	pronalaži i analizira njihova osnovna obilježja. Učenik prilagođava neka obilježja korisničkoga sučelja prema svojim potrebama/željama. Samostalno otkriva i pokazuje dodatne mogućnosti operacijskoga sustava poput uporabe pomoći i podrške. Učenik opisuje i upravlja organizacijom datoteka u računalu. Učenik primjenjuje jednostavne postupke za rad s mapama i datotekama te analizira različite načine prikazivanja organizacije datoteka na nekomu mediju. Učenik upravlja organizacijom datoteka na računalu raspoređujući datoteke prema kojemu zajedničkom ili zadanom obilježju te uspješno primjenjuje različite načine prikazivanja popisa sadržaja nekoga medija za pohranu podataka.	Mape i datoteke.		7.	2
		Ponavljjanje i provjera znanja.		8.	2
B.5.1. 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 popravljja greške. A.5.3. Analizira način na koji računalo pohranjuje različite vrste podataka.	Učenik navodi način pokretanja programskoga alata. Upoznaje sučelje te osnovne dijelove programskoga alata i prepoznaje dijelove koji mogu izvesti koju uputu. Slaže jednostavan niz uputa koristeći se blokovima/naredbama. Povezujući nekoliko blokova ili naredbi u cjelinu, istražuje njihovo djelovanje. Učenik prepoznaje osnovne segmente izrade programa: ulaz – obrada – izlaz. Analizira zadani problem te odabire ili predlaže niz blokova/naredbi kao moguće rješenje problema. Učenik samostalno razvija rješenje nekoga problema koristeći se ulaznim i izlaznim podatcima, pridruživanjem vrijednosti te ponavljanjem. Učenik opisuje pojam algoritma te samostalno organizira neke aktivnosti u obliku algoritma. Analizira jednostavan problem, predviđa korake za rješavanje tog problema i prikazuju ih (grafički, usmeno ili tekstom) predviđajući redoslijed	Radno okružje Python.	XI.	9.	2
		Varijable i naredba pridruživanja.		10.	2
		Moj prvi program.		11.	2
		Rad s ulaznim varijablama.		12.	2
		Kako radi moj program?	XII.	13.	2
		Crtanje u Pythonu.		14.	2
		Crtanje u Pythonu.		15.	2
		Korak po korak do rješenja.	I.	16.	2
		Petljamo petlju.		17.	2

	njihovog izvršavanja. Učenik kritički provjerava ispravnost svog algoritma tako da uspoređuje očekivano rješenje problema s dobivenim rješenjem. Ovisno o ispravnosti rješenja preuređuje i ponovno testira svoje rješenje.	Petljamo petlju.		18.	2
		Ponavljanje.		19.	2
		Provjera znanja.		20.	2
			II.		
		Internet i mrežni preglednik. Pretraživanje interneta.		21.	2
		E-pošta i društvene mreže.		22.	2
		E-pošta i društvene mreže.	III.	23.	2
		Sigurnost i privatnost na internetu.		24.	2
		Alati za uređivanje teksta.		25.	2
		Alati za uređivanje odlomka, rad sa slikama.	IV.	26.	2
A.5.1. Pronalazi i vrednuje informacije. D.5.1. Analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom.	Učenik razlikuje programe za pregledavanje mrežnih stranica i mrežne stranice za pretraživanje informacija na mreži. Samostalno ili uz pomoć učitelja učenik oblikuje pretragu za traženom informacijom te analizira rezultate pretrage. Učenik prema potrebi sastavlja složenije pretrage koje uz ključne riječi/izraze pretražuju informacije prema obliku prikazanih rezultata, npr. u obliku mrežnog sadržaja, slika, videozapisa, geografskih mapa i sl. Pretraživanje prema razinama dopuštenja za uporabu sadržaja (tražilice Creative Commons, ili dodatni uvjeti). Predviđa mogućnost pojavljivanja neželjenoga i opasnoga sadržaja među rezultatima pretrage te nastoji formulirati pretrage da izbjegne takve sadržaje. Učenik kritički vrednuje rezultate pretrage te prema potrebi stvara nove pretrage. Učenik identificira pojam privatnosti na mreži te razlikuje svoje i tuđe osobne podatke. Učenik prepoznaje i provjerava pravila privatnosti na internetu. Učenik prepoznaje i poštuje licencije za korištenje te autorsko pravo. Analizira studije slučaja s pozitivnim i negativnim primjerima utjecaja računalne tehnologije na osobni život i društvo. Analizira različite načine predstavljanja osoba na mreži te razlikuje štetne i sigurne načine osobnoga predstavljanja.				
C.5.3. Osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u	Učenik prepoznaje programe koji služe izrađivanju određene vrste sadržaja, npr. teksta, slike. Razlikuje programe za pregledavanje od onih za uređivanje zadanoga digitalnog rada (tekst, crtež,				

mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga. C.5.4. Upotrebljava multimedijske programe za ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkome okruženju	animacija, video i sl.). Odabire osnovne funkcije programa za uređivanje sadržaja te preuređuje digitalni rad prema zadanim uputama. Učenik stvara autentičan digitalni rad te ga pohranjuje u e-portfolio, odnosno predstavlja ga. Smišlja kojim će se programom i kako koristiti, pronalazi sadržaje i izrađuje rad; stvara e-portfolio. Pri vrednovanju primjenjuje samovrednovanje te sudjeluje u vršnjačkome vrednovanju radova. Učenik sam ili u suradnji s drugima stvara nove sadržaje i ideje ili preoblikuje postojeća digitalna rješenja. Suraduje s drugima ili samostalno provjerava uspješnost svojih digitalnih uradaka predstavljajući ih poznatoj publici. Prepoznaje, upotrebljava i uspoređuje osnovne alate i programe za izradu grafičkih prikaza, uređivanje teksta i vizualno prikazivanje ideja i rješenja, snimanje ili dodavanje zvuka i videa. Izrađuje radove koji pomažu pri učenju (digitalni, interaktivni, multimedijски sadržaji).	Grafički prikazi.		27.	2
		Ponavljanje i provjera znanja.		28.	2
		Bojenje 3D – umjetnički alati.		29.	2
		Bojenje 3D - 3D alati, proširena stvarnost.	V.	30.	2
		PowerPoint - Upoznavanje alata i oblikovanje prezentacije.		31.	2
		PowerPoint - Oblikovanje teksta na slajdovima, umetanje ilustracija.		32.	2
		Uređivanje prezentacije i animacijski učinci.		33.	2
		Ponavljanje i provjera znanja.	VI.	34.	2
		Zaključivanje ocjena.		35.	2