

Kriteriji vrednovanja

Elementi i kriteriji ocjenjivanja temelje se na kurikulumu za nastavni predmet Informatika za osnovne škole

i gimnazije u Republici Hrvatskoj. URL: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2018_03_22_436.html

Učenik se ocjenjuje po elementima ocjenjivanja:

- usvojenost znanja (uključuje ocjene za činjenično znanje, razumijevanje koncepata, analiziranje, opisivanje, objašnjavanje, poznavanje pravila),
- rješavanje problema (uključuje ocjene za analiziranje i modeliranje problema, korake rješavanja, pisanje algoritama, provjeravanje ispravnosti algoritama, strategije pretraživanja i prikupljanja, istraživanje, konstrukciju logičkoga sklopa, samostalnost u rješavanju problema) i
- digitalni sadržaji i suradnja (uključuje ocjene za odabir primjerenih programa, vještinu uporabe programa, komuniciranje u timu, suradnju na projektu, argumentiranje, predstavljanje svojih radova, odgovornost, samostalnost i promišljenost pri uporabi tehnologije te kvalitetu digitalnoga uratka).

Elementi usvojenost znanja i rješavanje problema provjeravaju se u pisanim ili praktičnim provjerama znanja. Zbog učeničkih potreba, pisanu provjeru znanja moguće je zamijeniti usmenom provjerom znanja. Provjeru znanja učenik može ponoviti (u dogovoru sa nastavnikom), tj. ispraviti na veću ocjenu. Prvotna, slabija ocjena iz provjere znanja se ne razmatra pri zaključnoj ocjeni. Ako učenik dobije istu ili slabiju ocjenu pri ponovljenoj provjeri znanja, ocjena se ne upisuje i ne razmatra pri zaključnoj ocjeni. Učeniku se tada upisuje bilješka o ponovljenoj provjeri znanja, koju nadalje više ne može ponoviti. Element digitalni sadržaj i suradnja provjerava se u projektnim zadacima, te u jednoj praktičnoj provjeri znanja.

Ostvareni bodovi u provjerama znanja i projektnim zadacima daju sljedeće ocjene:

- Od 90% do 100% ostvarenih bodova – odličan (5)
- Od 75% do 89,99% ostvarenih bodova – vrlo dobar (4)
- Od 60% do 74,99% ostvarenih bodova – dobar (3)
- Od 50% do 59,99% ostvarenih bodova – dovoljan (2)
- Od 0% do 49,99% ostvarenih bodova – nedovoljan (1)

Zaključnu ocjenu daje aritmetička sredina svih ocjena (ne razmatra se prvotna slabija ocjena iz provjere znanja, ako je učenik ispravio provjeru znanja), iz svih elemenata ocjenjivanja. Kriteriji ocjenjivanja temelje se na razinama usvojenosti koje su sadržane u priloženim

tablicama za svaki ishod i razred. Napomena: razine usvojenosti ne znači ujedno i ostvarene ocjene, već daju uvid o tome što bi učenik trebao svladati u pojedinom ishodu, te kakva je razina usvojenosti ishoda.

Učitelj: Nikolina Sabolić Razred: 2. Starigrad

Predmet: Informatika

Vrednovanje cjeline: Upoznajmo računalo (ishodi A.2.1., C.2.3., D.2.1., D.2.2.)

- prisjetiti se i prepoznati digitalne uređaje
- prepoznati i opisati računalne programe
- izvoditi osnovne aktivnosti u programima
- opisati ulogu informacijsko-komunikacijske tehnologije u svakodnevnom životu
- prepoznati ulogu stručnjaka i zanimanja u području informacijsko-komunikacijske tehnologije

Kriterij vrednovanja cjeline Upoznajmo računalo

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje pojmove, uz veliku pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem i donosi zaključke• Prepoznaje neke digitalne uređaje i imenuje ih• Prepoznaje i opisuje razliku stolnog i prijenosnog računala• Prepoznaje uređaje u kojima se nalaze mala računala, ali ne razumije način na koji rade• Zna navesti nekoliko digitalnih uređaja u kojima se nalaze računala potrebna za rad• Uz veliku pomoć učitelja/ice povezuje slike s pojmovima• Uz veliku pomoć učitelja/ice opisuje značenje računalnih programa• Uz veliku pomoć učitelja/ice razumije vrste programa i operacijskih sustava• Prepoznaje pojedina zanimanja IKT tehnologije• Razumije značenje pojma projekt, ali ne zna definirati niti navesti primjere
dobar	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje pojmove i povezuje ih s konceptima• Uz pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem te donosi zaključke• Prepoznaje nekoliko digitalnih uređaje i imenuje ih• Prepoznaje uređaje u kojima se nalaze mala računala, te uz pomoć učiteljice zna objasniti kako navedeni uređaji rade• Zna navesti nekoliko digitalnih uređaja u kojima se nalaze računala potrebna za rad• Uz pomoć učitelja/ice opisuje značenje računalnih programa• Uz pomoć učitelja/ice razumije vrste programa i operacijskih sustava• Prepoznaje većinu zanimanja IKT tehnologije i uz pomoć učiteljice opisuje neka zanimanja• Razumije značenje pojma projekt, može navesti nekoliko primjera aktivnosti projekta

vrlo dobar	<ul style="list-style-type: none"> • Uglavnom samostalno definira pojmove te ih povezuje s konceptima • Prepoznaje većinu digitalnih uređaja i imenuje ih • Samostalno opisuje mnoštvo digitalnih uređaja u kojima se nalaze računala potrebna za rad • Uglavnom samostalno opisuje značenje računalnih programa • Razlikuje vrste programa i operacijskih sustava • Prepoznaje pojedina zanimanja IKT tehnologije, zna ih definirati i navesti primjere za pojedina zanimanja • Razumije značenje pojma projekt, navodi primjere projekata i sudionike
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno definira pojmove, povezuje pojmove različitih cjelina i domena • Samostalno analizira postavljeni pojam, samostalno donosi zaključke • Samostalno objašnjava svoje zaključke te daje kritički osvrt na moguća rješenja • Samostalno imenuje sve digitalne uređaje • Samostalno opisuje sve digitalnih uređaja u kojima se nalaze računala potrebna za rad • Samostalno opisuje značenje računalnih programa • Razumije, definira i analizira IKT zanimanja • Razumije, definira i analizira pojam projekt, sudionike i navodi primjere

Vrednovanje cjeline: E svijet (ishodi A.2.2.,C.2.3., D.2.3.,D.2.4.)

- upoznati se s internetom
- nabrojati, opisati i komentirati mogućnosti na internetu
- upoznati mrežni preglednik
- potražiti slike, videozapise i podatke na internetu
- prepoznati opasnosti na internetu
- objasniti elektroničko nasilje
- odabrati i primijeniti odgovorno ponašanje na internetu
- prepoznati i razlikovati osobne podatke koji se smiju ostaviti na internetu
- prepoznati važnost svojeg i tuđeg odgovornog ponašanja na internetu

Kriterij vrednovanja cjeline E svijet

<p>dovoljan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje pojmove, uz veliku pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem i donosi zaključke • Uz veliku pomoć učitelja/ice povezuje slike s pojmovima • Pomoću ilustracija razumije pojam internet • Uz veliku pomoć učitelja/ice navodi što se sve može raditi na internetu • Uz veliku pomoć učitelja/ice prema slikama imenuje mrežne preglednike • Razumije pojedine dijelove mrežne stranice • Uz veliku pomoć učitelja/ice otvara i koristi dijelove mrežnih stranica • Razumije važnost točnih informacija na internetu • Uz veliku pomoć učitelja/ice navodi nekoliko neprihvatljivih ponašanja na internetu • Razumije pojam osobni podatci i zna navesti dva do tri osobna podatka •
<p>dobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje pojmove i povezuje ih s konceptima • Uz pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem te donosi zaključke • Razumije pojam Internet, ali ga ne zna definirati • Uz pomoć učitelja/ice navodi što se sve može raditi na internetu • Uz pomoć učitelja/ice i prema slikama imenuje mrežne preglednike • Razumije pojedine dijelove mrežne stranice i zna se kretati izbornikom • Razumije važnost točnih informacija na internetu i zna navesti jedan do dva primjera • Razumije pojam osobni podatci i zna navesti tri do četiri osobna podatka
<p>vrlo dobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uglavnom samostalno definira pojmove te ih povezuje s konceptima • Uglavnom samostalno analizira zadani problem i donosi rješenja zadanih problema • Razumije i definira pojam internet • Uz malu pomoć učitelja/ice navodi što se sve može raditi na internetu • Uz malu pomoć učitelja/ice imenuje mrežne preglednike • Uglavnom samostalno koristi i kreće se mrežnim stranicama, razumije i zna upisati adresu mrežne stranice • Razumije važnost točnih informacija na internetu i zna navesti više od tri primjera • Analizira, definira pojam osobni podatci i zna navesti većinu svojih osobnih podataka

odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno definira pojmove, povezuje pojmove različitih cjelina i domena • Samostalno analizira postavljeni pojam, samostalno donosi zaključke • Samostalno objašnjava svoje zaključke te daje kritički osvrt na moguća rješenja • Definira i povezuje značenje pojma Internet • Samostalno navodi što se sve može raditi na internetu • Samostalno imenuje mrežne preglednike, objašnjava postupak pokretanja interneta • Samostalno koristi i kreće se mrežnim stranicama, razumije i zna upisati adresu mrežne stranice • Razumije važnost točnih informacija na internetu i zna navesti mnoštvo primjera • Analizira, definira pojam osobni podatci i zna navesti sve svoje osobnih podataka
----------------	---

Vrednovanje cjeline: Stvaranje digitalnog sadržaja (ishodi A.2.1, C.2.2 i D.2.1)

- objasniti ulogu programa u stvaranju digitalnih sadržaja
- izraditi digitalne radove kombiniranjem različitih oblika sadržaja uz učiteljevu/učiteljičinu podršku
- opisati način stvaranja novih sadržaja i ideja koje namjeravaš oblikovati ili ih oblikuješ pomoću IKT-a
- kreativno se izražavati uz učiteljevu/učiteljičinu podršku u jednostavnome multimedijском programu
- izrađivati mape i podmape
- spremati i pronalaziti prethodno pohranjeni sadržaj
- predstavljati i objašnjavati svoj rad
- aktivno surađivati sa skupinom vršnjaka u sigurnom digitalnom obrazovnom okruženju
- prepoznati i opisati neke poslove koji se koriste informacijsko-komunikacijskom tehnologijom.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Stvaranje digitalnog sadržaja

dovoljan	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje da je računalo uređaj na kojemu su pohranjeni programi i da su programi nužni da bi se pomoću računala moglo raditi. • Podsjeća se i uz pomoć učitelja navodi program za crtanje na računalu. • Uz pomoć učitelja imenuje i otvara program za pisanje na računalu. • Uz pomoć učitelja koristi tipkovnicu, prepoznaje razne tipke. Na poticaj zna imenovati specijalne tipke kao što su Enter, CapsLock, shift. • Uz pomoć učitelja koristi kombinaciju tipaka za pisanje pojedinačnog velikog slova. • Uz pomoć učitelja stvara mape i podmape.
-----------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Uz pomoć učitelja pohranjuje svoje uratke u mape i podmape. • Uz pomoć učitelja pronalazi prethodno pohranjen sadržaj. • Uz pomoć učitelja ispravlja greške u svom digitalnom uratku. • Na poticaj objašnjava kako je stvarao svoj rad, koje je dijelove programa i uređaja koristio. • Učenik prepoznaje riječ dizajner, razumije da je to zanimanje koje može koristiti IKT, uz pomoć učitelja opisuje zanimanje dizajner.
doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje da na uređaju postoje programi za različite namjene. • Učenik prema savjetima učitelja prepoznaje uređaj te nabroja programe za jednostavne školske zadatke. • Učenik opisuje zanimanja ljudi koji se u svojem poslu koriste IKT-om, a povezana su uz stvaranje multimedijalnog sadržaja.
vrlo doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da je računalo uređaj koji radi ono što je zadano uputama (programom). • Učenik opisuje svrhu uređaja i uz pomoć učitelja odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka • Istražuje uz pomoć učitelja i komentira zanimanja iz područja IKT-a koja su povezana sa stvaranjem multimedijalnog sadržaja. • Učenik uz pomoć učitelja istražuje dodatne mogućnosti e-usluga u području obrazovanja.
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da upute (programi) moraju biti precizno napisani kako bi uređaj radio ono što želimo. Objašnjava ulogu nekoliko osnovnih programa na računalu. • Učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka. Pokazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom • Izdvaja i opisuje moguće buduće zanimanje u području primjene IKT-a i predstavlja razredu. • Učenik se samostalno koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja. • Nudi pomoć i suradnju ostalim učenicima.

Vrednovanje cjeline: Rješavanje problema (ishodi B.2.1)

C. Računalno razmišljanje - B.2.1

- Pratiti niz uputa predočenih slikom ili riječima koje izvode jednostavan zadatak
- analizirati niz uputa i otkrivati pogrešan redoslijed
- ispravljati pogrešan redoslijed u uputama za rješavanje jednostavnoga zadatka.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Rješavanje problema

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Učenik uz pomoć učitelja prepoznaje problem i slijedeći upute, rješava jednostavni logički zadatak.• Učenik uz pomoć učitelja uspijeva složiti jednostavne origami strukture• Uočava i razlikuje različite geometrijske likove u sklopu tangrama• Učenik uz pomoć učitelja otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku• Učenik uz pomoć učitelja rješava rebuse• Učenik uz pomoć učitelja pronalazi greške u svom rješenju zadatka
doobar	<ul style="list-style-type: none">• Uz pomoć učitelja otkriva mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.• Učenik uglavnom samostalno uspijeva složiti jednostavne origami strukture• Uz pomoć učitelja slaže zadane tangram oblike• Učenik uglavnom samostalno otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku kao i slova koja nedostaju u zadatku s riječima• Učenik uz minimalnu pomoć učitelja rješava zadane rebuse• Učenik uz minimalnu pomoć učitelja pronalazi greške u svom rješenju zadatka
vrlo doobar	<ul style="list-style-type: none">• Učenik uz povremenu pomoć učitelja otkriva mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka.• Učenik samostalno uspijeva složiti jednostavne origami strukture• Učenik samostalno otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku kao i slova koja nedostaju u zadatku s riječima• Uz povremenu pomoć učitelja slaže zadane tangram oblike• Razumije pravila rješavanja SUDOKU i uz pomoć učitelja ili kolega uspijeva riješiti zadani sudoku• Učenik uglavnom samostalno rješava rebuse• Učenik uglavnom samostalno pronalazi greške u svom rješenju zadatka
odličan	<ul style="list-style-type: none">• Učenik samostalno preispituje putove dolaska do rješenja jednostavnoga logičkog zadatka.• Potiče sebe i druge na ustrajnost u pronalaženju rješenja.• Samostalno rješava različite origami strukture prema zadanim uputstvima• Uglavnom samostalno sastavlja različite zadane tangram oblike• Uz povremenu pomoć učitelja ili samostalno rješava zadane sudoku zadatke• učenik potpuno samostalno rješava zadane rebuse• Učenik potpuno samostalno pronalazi greške u svom rješenju zadatka

Vrednovanje cjeline: Programiranje (ishodi B.2.1 i D.2.1)

- prepoznavati probleme u jednostavnom zadatku s ponavljanjem
- stvarati niz uputa koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja sa zadanim brojem ponavljanja
- spremati svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalaziti
- uz pomoć učitelja/učiteljice otkrivati, prikazivati i analizirati korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži slijed koraka i ponavljanje.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Programiranje

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Uz pomoć učitelja prepoznaje zadatak u kojemu postoji ponavljanje i opisuje kako bi ga riješio.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto i uz pomoć učitelja ih pronalazi.• Učenik nabraja zanimanja koja poznaje, a koja se koriste IKT-om izdvaja programera.• Uz pomoć učitelja pronalazi i pokreće Scratch kao i Minecraft• Uz pomoć učitelja nabraja dijelove prozora Scratch• Uz pomoć učitelja prepoznaje različite naredbe kretanja (naprijed, natrag, okret ulijevo, okret udesno, skok) i naredbe za pokretanje programa• Uz pomoć učitelja koristi naredbu ponavljanja.• Uz pomoć učitelja uočava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi
dobar	<ul style="list-style-type: none">• Uz povremenu pomoć učitelja stvara niz uputa s ponavljanjem.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto i uz minimalnu pomoć učitelja ih pronalazi.• Učenik opisuje zanimanja ljudi koji se u svojem poslu programiraju.• Samostalno prepoznaje ikonu Scratch i samostalno pokreće Scratch• Uz povremenu pomoć učitelja nabraja dijelove prozora Scratch• Uz povremenu pomoć učitelja prepoznaje i koristi različite naredbe kretanja (naprijed, natrag, okret ulijevo, okret udesno, skok) i naredbe za pokretanje programa kao i naredbu ponavljanja• Uz minimalni poticaj uočava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi
vrlo dobar	<ul style="list-style-type: none">• Samostalno stvara niz uputa s ponavljanjem.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.• Istražuje uz pomoć učitelja i komentira zanimanja iz područja programiranja.• Samostalno pokreće i samostalno nabraja dijelove prozora Scratch• Uglavnom samostalno izrađuje jednostavne programe• Samostalno pokreće izrađene programe

	<ul style="list-style-type: none"> • Uglavnom samostalno mijenja zadanu pozadinu • Uglavnom samostalno koristi naredbu ponavljanja • Samostalno uočava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno stvara niz uputa s ponavljanjem te ispravlja pogrešan redoslijed. • Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi. • Izdvaja i opisuje moguće buduće zanimanje u području primjene programiranja i predstavlja razredu. • Učenik samostalno preispituje putove dolaska do rješenja jednostavnoga logičkog zadatka. • Potiče sebe i druge na ustrajnost u pronalaženju rješenja. • Samostalno izrađuje programe u Scratch koristeći različite kategorije naredbi • Samostalno mijenja zadanu pozadinu. • Uz pomoć učitelja pokreće program Scratch • Razumije i opisuje što zadani program radi • Uglavnom samostalno izrađuje program u Scratch-u • Samostalno koristi naredbu ponavljanja • Samostalno uočava i objašnjava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi

Vrednovanje cjeline: **Multimedija (ishodi A.2.1, C.2.1, D.2.1 i D.2.2)**

- Prema savjetima učitelja odabirati uređaje i programe za jednostavne školske zadatke
- izrađivati digitalne radove kombiniranjem različitih oblika sadržaja uz podršku učitelja
- uz pomoć učitelja surađivati i komunicirati s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okruženju
- koristiti se e-uslugama u području odgoja i obrazovanja
- surađivati na obrazovnim igrama potpomognutima tehnologijom
- posjećivati sigurne stranice na kojima se može učiti i zabaviti se
- upoznati još neka zanimanja, a koja se koriste IKT-om
- voditi računa o svojoj sigurnosti na internetu.

Kriterij vrednovanja za cjelinu **Multimedija**

dovoljan	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje da je računalo uređaj na kojemu su pohranjeni programi i da su programi nužni da bi se s pomoću računala moglo raditi. • Učenik uz pomoć učitelja nabroja prikladne uređaje za jednostavne školske zadatke. • Učenik nabroja zanimanja koja poznaje, a koja se koriste IKT-om i vezana su uz stvaranje multimedije • Učenik uz pomoć učitelja prepoznaje e-usluge u području obrazovanja.
-----------------	---

doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje da na uređaju postoje programi za različite namjene. • Učenik prema savjetima učitelja prepoznaje uređaj te nabraja programe za jednostavne školske zadatke. • Učenik opisuje zanimanja ljudi koji se u svojem poslu koriste IKT-om, a povezana su uz stvaranje multimedijalnog sadržaja. • Učenik se uz pomoć učitelja koristi nekim e-uslugama u području obrazovanja.
vrlo doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da je računalo uređaj koji radi ono što je zadano uputama (programom). • Učenik opisuje svrhu uređaja i uz pomoć učitelja odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka • Istražuje uz pomoć učitelja i komentira zanimanja iz područja IKT-a koja su povezana sa stvaranjem multimedijalnog sadržaja. • Učenik uz pomoć učitelja istražuje dodatne mogućnosti e-usluga u području obrazovanja.
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da upute (programi) moraju biti precizno napisani kako bi uređaj radio ono što želimo. Objašnjava ulogu nekoliko osnovnih programa na računalu. • Učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka. Pokazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom • Izdvaja i opisuje moguće buduće zanimanje u području primjene IKT-a i predstavlja razredu. • Učenik se samostalno koristi preporučenim e-uslugama u području obrazovanja. • Nudi pomoć i suradnju ostalim učenicima.

Učitelj: Nikolina Sabolić Razred: 3.a , 3.c, 3.d, 3. Starigrad

Predmet: Informatika

Vrednovanje cjeline: Upoznajmo računalo (ishodi A.3.1., A.3.2., D.3.1.)

- prepoznati neke univerzalne simbole
- upoznati ulogu simbola
- objasniti kako podatke možeš prikazati simbolima
- koristiti se dogovorenim simbolima za opisivanje podataka i poruka
- razviti svoj sustav simbola i objasniti ga
- moći nabrojiti jednostavne probleme s vanjskim uređajima i programima
- prepoznati neke poteškoće s uređajima i pokušati ih samostalno riješiti
- primijeniti tehniku razgibavanja tijekom i nakon rada za digitalnim uređajima
- procijeniti koliko treba vremena provesti za digitalnim uređajima
- primijeniti zdrave navike ponašanja za vrijeme i ispred digitalnih uređaja
- savjetovati članove obitelji i vršnjake o pravilnom korištenju tehnologijom

Kriterij vrednovanja cjeline Upoznajmo računalo

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje pojmove, uz veliku pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem i donosi zaključke• Prepoznaje neke od simbola i imenuje ih• Zna navesti jedno moguće rješenje u problemu radu digitalnih uređaja• Uz veliku pomoć učitelja/ice povezuje slike s pojmovima• Uz veliku pomoć učitelja/ice opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu• Uz veliku pomoć učitelja/ice razumije razliku stvarni i virtualni svijet
dobar	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje pojmove i povezuje ih s konceptima• Uz pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem te donosi zaključke• Prepoznaje neke od simbola, imenuje ih i zna opisati značenje nekoliko simbola• Zna navesti dva moguća rješenja u problemu radu digitalnih uređaja• Uz pomoć učitelja/ice opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu• Uz pomoć učitelja/ice razumije razliku stvarnog i virtualnog svijet
vrlo dobar	<ul style="list-style-type: none">• Uglavnom samostalno definira pojmove te ih povezuje s konceptima• uglavnom zna prepoznati mnoštvo simbola, imenovati ih i opisati značenja• Navodi većinu problema i rješenja problema s digitalnim uređajima

	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno opisuje kako pravilno koristimo digitalne uređaje • Uglavnom samostalno analizira zadani problem i donosi rješenja zadanih problema • Opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu • Razumije razliku stvarnog i virtualnog svijet • navodi prednosti i nedostatke virtualnog svijeta
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno definira pojmove, povezuje pojmove različitih cjelina i domena • Samostalno analizira postavljeni pojam, samostalno donosi zaključke • Samostalno objašnjava svoje zaključke te daje kritički osvrt na moguća rješenja • samostalno stvara vlastiti simbol i odgoneta tuđe simbole • Navodi probleme u radu digitalnih uređaja i sva njihova rješenja • Samostalno opisuje kako pravilno koristimo digitalne uređaje • Razumije, definira i analizira značenje pojma virtualni svijet • Razumije, definira i analizira razliku između stvarnog i virtualnog svijeta

Vrednovanje cjeline: E svijet (ishodi C.3.2., C.3.3., C.3.4.)

- Primjereno reagirati na razne opasnosti ili neugodnosti u digitalnom okruženju
- Moći opisati kako zaštititi svoje i tuđe osobne podatke
- Prepoznati nasilnu verbalnu komunikaciju i oblike elektroničkog zlostavljanja
- Prepoznati opasnosti koje prijete pri susretu s nepoznatom osobom
- Predlagati prihvatljive načine rješavanja problema
- Moći nabrojati osobe i službe kojima se može obratiti za pomoć
- Promicati pozitivne obrasce ponašanja
- Paziti na svoje digitalne tragove

Kriterij vrednovanja cjeline E svijet

dovoljan	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje pojmove, uz veliku pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem i donosi zaključke • Uz veliku pomoć učitelja/ice povezuje slike s pojmovima • Uz veliku pomoć učitelja/ice shvaća važnost pisanja pravilnih poruka i zna navesti jedan primjer dobre poruke • Imenuje društvenu mrežu kao alat za učenje i suradnju • Uz veliku pomoć učitelja/ice se prijavljuje na Edmodo • Uz veliku pomoć učitelja/ice dolazi do mrežne stranice za slanje elektroničke poruke • Razumije značenje AAI@edu.hr identiteta, ali ne zna kako glasi njegov/njezin identitet • Uz veliku pomoć učitelja/ice može navesti jednu primjer dobre strane digitalnog svijeta i jedan primjer loše strane digitalnog svijeta • Razumije pojam računalnog virusa, uz pomoć učitelja/ice zna navesti nekoliko problema koje virusi uzrokuju digitalnim uređajima
-----------------	--

<p>doobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prepoznaje pojmove i povezuje ih s konceptima • Uz pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem te donosi zaključke • Uz pomoć učitelja/ice shvaća važnost pisanja pravilnih poruka i zna navesti dva ili tri primjera dobre poruke • Imenuje društvenu mrežu kao alat za učenje i suradnju i uz pomoć učitelja/ice pristupa mrežnoj stranici • Uz pomoć učitelja/ice dolazi do mrežne stranice za slanje elektroničke poruke, zna pročitati svoj AAI@edu.hr identitet s papira i upisati korisničke podatke u odgovarajući prozor za prijavu • Uz pomoć učitelja/ice navodi dva ili tri primjera dobre strane digitalnog svijeta i ili-ili tri primjera loše strane digitalnog svijeta • Razumije pojam računalni virus i uz pomoć učitelja/ice zna navesti nekoliko problema koje virusi uzrokuju digitalnim uređajima
<p>vrlo doobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uglavnom samostalno definira pojmove te ih povezuje s konceptima • Uglavnom samostalno analizira zadani problem i donosi rješenja zadanih problema • Opisuje postupak prijave na mrežnu stranicu Edmodo • Uz malu pomoć učitelja/ice prijavljuje se u Edmodo i mrežnu stranicu za slanje elektroničke poruke • Zna kako glasi njegov /njezin vlastiti AAI@edu.hr identitet • Uglavnom samostalno zna poslati pravilnu elektroničku poruku • Uglavnom samostalno navodi primjere dobre strane digitalnog svijeta i primjere loše strane digitalnog svijeta • Razumije pojam računalnog virusa, uglavnom samostalno može navesti nekoliko problema koje virusi uzrokuju digitalnim uređajima
<p>odličan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno definira pojmove, povezuje pojmove različitih cjelina i domena • Samostalno analizira postavljeni pojam, samostalno donosi zaključke • Samostalno objašnjava svoje zaključke te daje kritički osvrt na moguća rješenja • Navodi puno primjera slanja dobrih poruka • Samostalno se prijavljuje na mrežne stranice Edmodo i mrežnu stranicu za slanje elektroničke poruke • Samostalno šalje ispravnu elektroničku poruku • Zna kako glasi njegov /njezin vlastiti AAI@edu.hr identitet • Samostalno opisuje dobre i loše strane digitalnog svijeta • Prepoznaje opasnosti koje uzrokuju virusi na digitalnim uređajima i zna kako to spriječiti

Vrednovanje cjeline: Stvaranje digitalnog sadržaja (ishodi C.3.2.)

- objasniti ulogu programa u stvaranju digitalnih sadržaja
- prema uputama učitelja i u predloženoj programu izrađivati jednostavne digitalne radove koji mogu biti kombinacija više elemenata
- kombinirati pronađene ili samostalno napisane informacije, tekst i slike, animaciju, zvuk, video
- primjenjivati jednostavne postupke za rad s mapama i datotekama
- opisati način stvaranja novih sadržaja i ideja koje namjeravaš oblikovati ili ih oblikuješ pomoću IKT-a
- predstavljati i objašnjavati svoj rad
- aktivno surađivati sa skupinom vršnjaka u sigurnome digitalnom obrazovnom okruženju
- pohranjivati u učenički e-portfolio i pronalaziti svoje datoteke
- razgovarati o vlasništvu digitalnoga sadržaja.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Stvaranje digitalnog sadržaja

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje da je računalo uređaj na kojemu su pohranjeni programi i da su programi nužni da bi se pomoću računala moglo raditi.• Podsjeća se i uz pomoć učitelja navodi program za crtanje i pisanje na računalu.• Uz pomoć učitelja imenuje i otvara program za pisanje na računalu.• Uz pomoć učitelja imenuje i otvara program za crtanje na računalu.• Uz pomoć učitelja koristi tipkovnicu, prepoznaje razne tipke. Na poticaj zna imenovati specijalne tipke kao što su Enter, CapsLock, shift.• Uz pomoć učitelja koristi kombinaciju tipaka za pisanje pojedinačnog velikog slova.• Uz pomoć učitelja kopira dijelove teksta u programu za pisanje i dijelove crteža u programu za pisanje• Uz pomoć učitelja stvara mape i podmape.• Uz pomoć učitelja pohranjuje svoje uratke u mape i podmape.• Uz pomoć učitelja pronalazi prethodno pohranjen sadržaj.• Uz pomoć učitelja ispravlja greške u svom digitalnom uratku.• Na poticaj objašnjava kako je stvarao svoj rad, koje je dijelove programa i uređaja koristio.
dobar	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznaje da na uređaju postoje programi za različite namjene.• Učenik prema savjetima učitelja prepoznaje uređaj te nabraja programe za jednostavne školske zadatke.• Podsjeća se i samostalno navodi program za crtanje i pisanje na računalu.• imenuje i otvara program za pisanje na računalu.• imenuje i otvara program za crtanje na računalu.• Samostalno koristi tipkovnicu, prepoznaje razne tipke. Zna imenovati specijalne tipke kao što su Enter, CapsLock, shift.• Uz minimalnu pomoć učitelja koristi kombinaciju tipaka za pisanje pojedinačnog velikog slova.

	<ul style="list-style-type: none"> • Uz pomoć učitelja kopira dijelove teksta u programu za pisanje i dijelove crteža u programu za pisanje • Uz minimalnu pomoć učitelja stvara mape i podmape. • Uz pomoć učitelja pohranjuje svoje uratke u mape i podmape. • Uz pomoć učitelja pronalazi prethodno pohranjen sadržaj. • Uz minimalnu pomoć učitelja ispravlja greške u svom digitalnom uratku. • Samostalno objašnjava kako je stvarao svoj rad, koje je dijelove programa i uređaja koristio.
vrlo dobar	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da je računalo uređaj koji radi ono što je zadano uputama (programom). • Učenik opisuje svrhu uređaja i uz pomoć učitelja odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka • Samostalno kopira dijelove teksta i lijepi na izabrano mjesto • Samostalno kopira dijelove crteža i lijepi na izabrano mjesto • Uglavnom samostalno stvara složene digitalne strukture • Snalazi se u radu u timu i dobro surađuje s ostalim članovima
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Objašnjava da upute (programi) moraju biti precizno napisani kako bi uređaj radio ono što želimo. Objašnjava ulogu nekoliko osnovnih programa na računalu. • Potpuno samostalno kopira dijelove teksta ili crteža i lijepi na izabrano mjesto. Pri tom stvara složene digitalne struktr • Učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka. Pokazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom • Nudi pomoć i suradnju ostalim učenicima.

Vrednovanje cjeline: Rješavanje problema (ishodi A.3.1, B.3.2)

- Određivati zajedničke karakteristike grupe podataka
- razvrstavati podatke u grupe
- redati podatke prema kriteriju koji omogućuje njihovo učinkovito korištenje
- samostalno određivati kriterij za razvrstavanje ili redanje podataka koji omogućuje učinkovito korištenje podacima
- prepoznavati uzorke
- koristiti se dogovorenim simbolima za opisivanje podataka i poruka
- interpretirati poruke i podatke prikazane dogovorenim simbolima
- razvijati svoj jednostavan sustav simbola i objašnjavati ga.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Rješavanje problema

dovoljan	<ul style="list-style-type: none"> • Učenik uz pomoć učitelja uočava zajedničke karakteristike grupe podataka • Učenik uz pomoć učitelja razvrstava podatke u grupe • Učenik uz pomoć učitelja određuje kriterij za razvrstavanje • Učenik uz pomoć učitelja prepoznaje uzorke • Učenik uz pomoć učitelja koristi se dogovorenim simbolima
-----------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Učenik uz pomoć učitelja razvija svoj jednostavan sustav simbola i objašnjava ga
doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Uz pomoć učitelja otkriva mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka. • Učenik uglavnom samostalno otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku kao i slova koja nedostaju u zadatku s riječima • Učenik uz povremenu pomoć učitelja uočava zajedničke karakteristike grupe podataka • Učenik uz povremenu pomoć učitelja razvrstava podatke u grupe • Učenik uz povremenu pomoć učitelja određuje kriterij za razvrstavanje • Učenik uz povremenu pomoć učitelja prepoznaje uzorke • Učenik uz povremenu pomoć učitelja koristi se dogovorenim simbolima • Učenik uz povremenu pomoć učitelja razvija svoj jednostavan sustav simbola i objašnjava ga
vrlo doobar	<ul style="list-style-type: none"> • Uz minimalnu pomoć učitelja otkriva mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka. • Učenik uglavnom samostalno otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku kao i slova koja nedostaju u zadatku s riječima • Učenik uz minimalnu pomoć učitelja uočava zajedničke karakteristike grupe podataka • Učenik uz minimalnu pomoć učitelja razvrstava podatke u grupe • Učenik uz minimalnu pomoć učitelja određuje kriterij za razvrstavanje • Učenik uz minimalnu pomoć učitelja prepoznaje uzorke • Učenik uz minimalnu pomoć učitelja koristi se dogovorenim simbolima • Učenik uz povremenu pomoć učitelja razvija svoj jednostavan sustav simbola i objašnjava ga
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno otkriva mogućnosti rješavanja jednostavnoga logičkog zadatka. • Učenik uglavnom samostalno otkriva vrijednost ilustracije u matematičkom zadatku kao i slova koja nedostaju u zadatku s riječima • Učenik samostalno uočava zajedničke karakteristike grupe podataka • Učenik samostalno učitelja razvrstava podatke u grupe • Učenik samostalno j za razvrstavanje • Učenik samostalno učitelja prepoznaje uzorke • Učenik se samostalno koristi dogovorenim simbolima • Učenik gotovo samostalno razvija svoj jednostavan sustav simbola i objašnjava ga

Vrednovanje cjeline: Programiranje (ishodi B.3.1)

- Prepoznavati problem u jednostavnom zadatku s odlukom
- osmišljavati niz koraka koji vode k rješenju
- uz pomoć učitelja ili samostalno otkrivati i prikazivati korake rješavanja jednostavnoga zadatka koji sadrži odluku
- stvarati program korištenjem vizualnog okruženja u kojemu se koristi slijedom koraka, ponavljanjem i odlukom
- Uz pomoć učitelja analizirati i vrednovati rješenje testiranjem točnosti krajnjega rezultata.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Programiranje

dovoljan	<ul style="list-style-type: none">• Uz pomoć učitelja stvara program koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja.• Uz pomoć učitelja prepoznaje zadatak u kojemu postoji ponavljanje i opisuje kako bi ga riješio.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto i uz pomoć učitelja ih pronalazi.• Pronalazi i pokreće Scratch• Uz pomoć učitelja prepoznaje različite naredbe kretanja (naprijed, natrag, okret ulijevo, okret udesno, skok) i naredbe za pokretanje programa• Uz pomoć učitelja koristi naredbu ponavljanja.• Uz pomoć učitelja uočava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi• Uz pomoć učitelja prepoznaje zadatke s odlukom
dobar	<ul style="list-style-type: none">• Samostalno stvara program koji se sastoji od slijeda koraka i ponavljanja.• Uz povremenu pomoć učitelja stvara niz uputa s ponavljanjem.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto i uz minimalnu pomoć učitelja ih pronalazi.• Samostalno prepoznaje ikonu Scratch i samostalno pokreće Scratch• Uz povremenu pomoć učitelja prepoznaje i koristi različite naredbe kretanja (naprijed, natrag, okret ulijevo, okret udesno, skok) i naredbe za pokretanje programa kao i naredbu ponavljanja• Uz minimalni poticaj uočava da su programi uz korištenje naredbe ponavljanja kraći i brže ih se izradi• Uz pomoć učitelja prepoznaje zadatke s odlukom
vrlo dobar	<ul style="list-style-type: none">• Uz pomoć učitelja stvara program koji sadrži odluke, analizira rješenje zadatka i vrednuje ga.• Samostalno stvara niz uputa s ponavljanjem.• Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi.• Uz pomoć učitelja izrađuje programe u Microbit-u koristeći različite kategorije naredbi

	<ul style="list-style-type: none"> • Uz pomoć učitelja stvara program koji sadrži odluke, analizira rješenje zadatka i vrednuje ga.
odličan	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno stvara program koji se sastoji od slijeda koraka, ponavljanja i odluke. • Samostalno stvara niz uputa s ponavljanjem te ispravlja pogrešan redoslijed. • Sprema svoj niz uputa na dogovoreno mjesto te ih pronalazi. • Učenik samostalno preispituje putove dolaska do rješenja jednostavnoga logičkog zadatka. • Potiče sebe i druge na ustrajnost u pronalaženju rješenja. • Samostalno izrađuje programe u Scratch koristeći različite kategorije naredbi • Samostalno izrađuje programe u Microbit-u koristeći različite kategorije naredbi

Vrednovanje cjeline: Multimedija (ishodi C.3.1 i C.3.2)

C. Digitalna pismenost i komunikacija - C.3.1 i C.3.2

- odabirati potrebni uređaj, prepoznavati njegove prednosti u raznim situacijama
- odabirati potrebni program kojim će se koristiti za rješavanje postavljenoga zadatka
- obrazlagati svoj odabir i preporučiti ga ili ne preporučiti drugima korištenje tim programom
- navoditi što se može, a što ne može napraviti s odabranim uređajima i programima
- koristiti gotove obrazovne sadržaje, računalne programe i aplikacije namijenjenih obrazovanju
- prema uputama učitelja i u predloženoj programu izrađivati jednostavne digitalne radove koji mogu biti kombinacija više elemenata
- kombinirati pronađene ili samostalno napisane informacije, tekst i slike, animaciju, zvuk, video.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Multimedija

dovoljan	<ul style="list-style-type: none"> • Učenik uz pomoć učitelja odabire potrebni uređaj i program te prepoznaje neke načine njihove uporabe. • Učenik uz pomoć učitelja prepoznaje osnovne alate u programu za obradu fotografija • Učenik uz pomoć učitelja priprema fotografije koje će uključiti u izradu fotoknjige • Učenik uz pomoć učitelja otvara program za obradu zvuka • Učenik se uz pomoć učitelja prisjeća gumbića kojima su predstavljene naredbe pokretanja, zaustavljanja, snimanja zvučnog zapisa
-----------------	--

<p>doobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Učenik uz pomoć učitelja odabire potrebni uređaj i program te opisuje njegove mogućnosti • Učenik uz pomoć učitelja slijedi upute i izrađuje jednostavne digitalne radove. • Učenik uz pomoć učitelja koristi osnovne alate u programu za obradu fotografija • Učenik priprema fotografije koje će uključiti u izradu fotoknjige • Učenik uz pomoć učitelja prati korake čarobnjaka za izradu fotoknjige • Učenik prepoznaje ikonu programa za obradu uzvuka i samostalno otvara program • Učenik opisuje gumbaće kojima su predstavljene naredbe pokretanja, zaustavljanja, snimanja zvučnog zapisa
<p>vrlo doobar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Učenik samostalno odabire potrebni digitalni uređaj ili program, prepoznaje njihove prednosti u raznim situacijama. • Prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove (obrađuje fotografiju, snima i obrađuje zvuk).
<p>odličan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Samostalno odabire potrebni digitalni uređaj ili program, objašnjava njihove prednosti u raznim situacijama, obrazlaže svoj odabir i preporučuje ili ne preporučuje drugima korištenje njima. • Prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove kreativno se izražavajući. • Samostalno obrađuje fotografije (obruže dio fotografije, uklanja crvene oči, podešava kontrast i svjetlinu) • Samostalno istražuje dodatne mogućnosti programa za obradu fotografije • Samostalno izabire fotografije koje želi uključiti u fotoknjigu na određenu temu • Samostalno izrađuje fotoknjigu prateći čarobnjak izrade fotoknjige • Samostalno zaključuje kako će kopirati dio zvučnog zapisa i zalijepiti ga na novo mjesto u zvučnom zapisu • Predstavlja i objašnjava svoj rad. • Pomaže vršnjacima pri izradi.