

Kriterija vrednovanja
odgojno-obrazovnih ishoda u nastavnome predmetu Informatika u trećem
razredu osnovne škole
šk. god. 2024./2025.

Učiteljica: Andrea Pavliš

Kriterij vrednovanja cjeline Upoznajmo računalo

dovoljan	<p>Prepoznaje pojmove, uz veliku pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem i donosi zaključke</p> <p>Prepoznaje neke od simbola i imenuje ih</p> <p>Zna navesti jedno moguće rješenje u problemu radu digitalnih uređaja</p> <p>Uz veliku pomoć učitelja/ice povezuje slike s pojmovima</p> <p>Uz veliku pomoć učitelja/ice opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu</p> <p>Uz veliku pomoć učitelja/ice razumije razliku stvarni i virtualni svijet</p>
dobar	<p>Prepoznaje pojmove i povezuje ih s konceptima</p> <p>Uz pomoć učitelja/ice i drugih učenika analizira zadani problem te donosi zaključke</p> <p>Prepoznaje neke od simbola, imenuje ih i zna opisati značenje nekoliko simbola</p> <p>Zna navesti dva moguća rješenja u problemu radu digitalnih uređaja</p> <p>Uz pomoć učitelja/ice opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu</p> <p>Uz pomoć učitelja/ice razumije razliku stvarnog i virtualnog svijet</p>
vrlo dobar	<p>Uglavnom samostalno definira pojmove te ih povezuje s konceptima uglavnom zna prepoznati mnoštvo simbola, imenovati ih i opisati značenja</p> <p>Navodi većinu problema i rješenja problema s digitalnim uređajima</p> <p>Samostalno opisuje kako pravilno koristimo digitalne uređaje</p> <p>Uglavnom samostalno analizira zadani problem i donosi rješenja zadanih problema</p> <p>Opisuje kako se ponašati u virtualnom svijetu</p> <p>Razumije razliku stvarnog i virtualnog svijet</p> <p>navodi prednosti i nedostatke virtualnog svijeta</p>
odličan	<p>Samostalno definira pojmove, povezuje pojmove različitih cjelina i domena</p> <p>Samostalno analizira postavljeni pojam, samostalno donosi zaključke</p> <p>Samostalno objašnjava svoje zaključke te daje kritički osvrt na moguća rješenja</p> <p>Samostalno stvara vlastiti simbol i odgoneta tuđe simbole</p> <p>Navodi probleme u radu digitalnih uređaja i sva njihova rješenja</p> <p>Samostalno opisuje kako pravilno koristimo digitalne uređaje</p> <p>Razumije, definira i analizira značenje pojma virtualni svijet</p> <p>Razumije, definira i analizira razliku između stvarnog i virtualnog svijeta</p>

Kriterij vrednovanja cjeline Rješavanje problema

dovoljan	Prepoznaje neke univerzalne simbole i objašnjava njihovu ulogu. Učenik može prepoznati neke simbole na ilustraciji ili fotografiji i objasniti njihovu ulogu (npr. prometni znak „stop“ ili državni grb Republike Hrvatske)
dobar	Objašnjava kako neke podatke može prikazati nekim univerzalnim simbolima. Učenik može prepoznati većinu simbola na ilustracijama ili fotografijama i objasniti njihovu ulogu. Zadani podatak (značenje) može prikazati jednostavnim simbolom (npr. nacrtati simbol prometnog znaka).
vrlo dobar	Interpretira poruke i podatke prikazane dogovorenim simbolima. Koristi se dogovorenim simbolima za opisivanje podataka i zapisivanje poruka. Učenik može pročitati poruku koja sadrži osnovne emotikone. Može šifrirati/dešifrirati kratke poruke jednostavnim sustavom šifriranja pomoću pomagala (npr. tablice glagoljice, brajice ili Cezarovom šifrom).
odličan	Razvija svoj jednostavni sustav simbola i objašnjava ga. Učenik u obliku tablice razvija svoj sustav šifriranja u kojem pojedino slovo zamjenjuje jedinstvenim simbolom. Koristi se svojim sustavom šifriranja u pisanju kratkih poruka i njihovom dešifriranju.

Kriterij vrednovanja za cjelinu Programiranje

dovoljan	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
----------	--

doobar	<p>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</p>
vrlo doobar	<p>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 Uz pomoć učitelja stvara program koji sadrži odluke, analizira rješenje zadatka i vrednuje ga.</p>
odličan	<p>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</p>

Kriterij vrednovanja cjeline E svijet

dovoljan	<p>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</p>
----------	---

	<p>Razumije pojam računalnog virusa, uz pomoć učitelja/ice zna navesti nekoliko problema koje virusi uzrokuju digitalnim uređajima</p>
doobar	<p>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>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>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</p>

Kriterij vrednovanja za cjelinu Stvaranje digitalnog sadržaja

dovoljan	<p>Prepoznaje da je računalo uređaj na kojemu su pohranjeni programi i da su programi nužni da bi se pomoću računala moglo raditi.</p> <p>Podsjeća se i uz pomoć učitelja navodi program za crtanje i pisanje na računalu.</p> <p>Uz pomoć učitelja imenuje i otvara program za pisanje na računalu.</p> <p>Uz pomoć učitelja imenuje i otvara program za crtanje na računalu.</p> <p>Uz pomoć učitelja koristi tipkovnicu, prepoznaje razne tipke. Na poticaj zna imenovati specijalne tipke kao što su Enter, CapsLock, shift.</p> <p>Uz pomoć učitelja koristi kombinaciju tipaka za pisanje pojedinačnog velikog slova.</p> <p>Uz pomoć učitelja kopira dijelove teksta u programu za pisanje i dijelove crteža u programu za pisanje</p> <p>Uz pomoć učitelja stvara mape i podmape.</p> <p>Uz pomoć učitelja pohranjuje svoje uratke u mape i podmape.</p> <p>Uz pomoć učitelja pronalazi prethodno pohranjen sadržaj.</p> <p>Uz pomoć učitelja ispravlja greške u svom digitalnom uratku.</p> <p>Na poticaj objašnjava kako je stvarao svoj rad, koje je dijelove programa i uređaja koristio.</p>
dobar	<p>Prepoznaje da na uređaju postoje programi za različite namjene.</p> <p>Učenik prema savjetima učitelja prepoznaje uređaj te nabraja programe za jednostavne školske zadatke.</p> <p>Podsjeća se i samostalno navodi program za crtanje i pisanje na računalu.</p> <p>imenuje i otvara program za pisanje na računalu.</p> <p>imenuje i otvara program za crtanje na računalu.</p> <p>Samostalno koristi tipkovnicu, prepoznaje razne tipke. Zna imenovati specijalne tipke kao što su Enter, CapsLock, shift.</p> <p>Uz minimalnu pomoć učitelja koristi kombinaciju tipaka za pisanje pojedinačnog velikog slova.</p> <p>Uz pomoć učitelja kopira dijelove teksta u programu za pisanje i dijelove crteža u programu za pisanje</p> <p>Uz minimalnu pomoć učitelja stvara mape i podmape.</p> <p>Uz pomoć učitelja pohranjuje svoje uratke u mape i podmape.</p> <p>Uz pomoć učitelja pronalazi prethodno pohranjen sadržaj.</p> <p>Uz minimalnu pomoć učitelja ispravlja greške u svom digitalnom uratku.</p> <p>Samostalno objašnjava kako je stvarao svoj rad, koje je dijelove programa i uređaja koristio.</p>
vrlo dobar	<p>Objašnjava da je računalo uređaj koji radi ono što je zadano uputama (programom).</p> <p>Učenik opisuje svrhu uređaja i uz pomoć učitelja odabire prikladan program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka</p> <p>Samostalno kopira dijelove teksta i lijepi na izabrano mjesto</p> <p>Samostalno kopira dijelove crteža i lijepi na izabrano mjesto</p> <p>Uglavnom samostalno stvara složene digitalne strukture</p> <p>Snalazi se u radu u timu i dobro surađuje s ostalim članovima</p>

odličan	<p>Objašnjava da upute (programi) moraju biti precizno napisani kako bi uređaj radio ono što želimo. Objasnjava ulogu nekoliko osnovnih programa na računalu.</p> <p>Potpuno samostalno kopira dijelove teksta ili crteža i lijepi na izabrano mjesto. Pri tom stvara složene digitalne strukture</p> <p>Učenik prema savjetima učitelja odabire uređaj i program za rješavanje jednostavnih školskih zadataka. Pokazuje pozitivan stav i samopouzdanje pri korištenju tehnologijom</p> <p>Nudi pomoć i suradnju ostalim učenicima.</p>
---------	---

Kriterij vrednovanja za cjelinu Multimedija

dovoljan	<p>Učenik uz pomoć učitelja odabire potrebni uređaj i program te prepoznaje neke načine njihove uporabe.</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja prepoznaje osnovne alate u programu za obradu fotografija</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja priprema fotografije koje će uključiti u izradu fotoknjige</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja otvara program za obradu zvuka</p> <p>Učenik se uz pomoć učitelja prisjeća gumbića kojima su predstavljene naredbe pokretanja, zaustavljanja, snimanja zvučnog zapisa</p>
dobar	<p>Učenik uz pomoć učitelja odabire potrebni uređaj i program te opisuje njegove mogućnosti</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja slijedi upute i izrađuje jednostavne digitalne radove.</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja koristi osnovne alate u programu za obradu fotografija</p> <p>Učenik priprema fotografije koje će uključiti u izradu fotoknjige</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja prati korake čarobnjaka za izradu fotoknjige</p> <p>Učenik prepoznaje ikonu programa za obradu uzvuka i samostalno otvara program</p> <p>Učenik opisuje gumbiće kojima su predstavljene naredbe pokretanja, zaustavljanja, snimanja zvučnog zapisa</p>

vrlo dobar	<p>Učenik samostalno odabire potrebni digitalni uređaj ili program, prepoznaje njihove prednosti u raznim situacijama.</p> <p>Prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove (obrađuje fotografiju, snima i obrađuje zvuk).</p>
odličan	<p>Samostalno odabire potrebni digitalni uređaj ili program, objašnjava njihove prednosti u raznim situacijama, obrazlaže svoj odabir i preporučuje ili ne preporučuje drugima korištenje njima.</p> <p>Prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove kreativno se izražavajući.</p> <p>Samostalno obrađuje fotografije (obrzuje dio fotografije, uklanja crvene oči, podešava kontrast i svjetlinu)</p> <p>Samostalno istražuje dodatne mogućnosti programa za obradu fotografije</p> <p>Samostalno izabire fotografije koje želi uključiti u fotoknjigu na određenu temu</p> <p>Samostalno izrađuje fotoknjigu prateći čarobnjak izrade fotoknjige</p> <p>Samostalno zaključuje kako će kopirati dio zvučnog zapisa i zalijepiti ga na novo mjesto u zvučnom zapisu</p> <p>Predstavlja i objašnjava svoj rad.</p> <p>Pomaže vršnjacima pri izradi.</p>