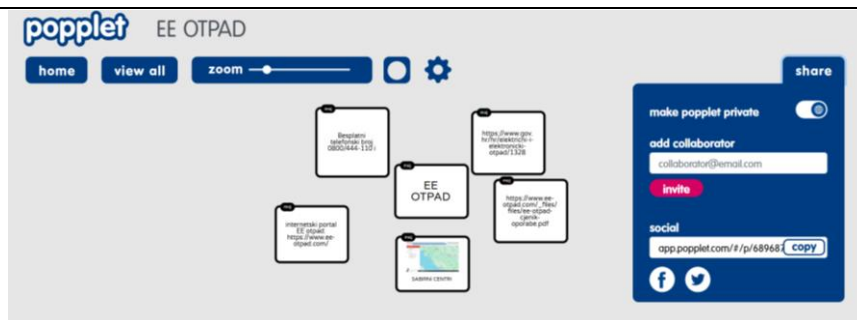


Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Alenka Šimić
Zvanje	Profesor politehnike
Naziv škole u kojoj ste trenutno zaposleni	OŠ kneza Branimira Donji Muć
Adresa elektroničke pošte	alenka.simic1@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	ŠTO JE EE OTPAD?
Predmet (ili međupredmetna tema)	Informatika 5
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	-
Razred	5.razred osnovne škole-4 školska sata
Datum	24.1.2025.
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	A. 5. 1 Pronalazi i vrednuje informacije. C. 5. 3 Osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga. D. 5. 2 Argumentira i procjenjuje važnost zbrinjavanja elektroničkoga otpada te objašnjava postupke njegova zbrinjavanja. D.5.1 Nakon pete godine učenja predmeta Informatika u domeni e-Društvo učenik analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom.

Tijek nastavnog sata	UVOD - Motivacija sata-razgovor o temi. Aktivnost 1. Oluja ideja. Create Stunning Word Clouds – 35+ Templates (10 min) GLAVNI DIO Aktivnost 2. Istraživanje: Što je EE otpad i kako građani trebaju pravilno postupati s njime? Pretraga na internetu i razgovor o električnim i elektroničkim uređajima. Presentacija. (25 min) Aktivnost 3. Izrada umne mape. Popplet - organizirajte svoje ideje i informacije umnim mapama - E-laboratorij (30 min) Aktivnost 4. Presentacija. samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje digitalnih radova. (20 min) ZAVRŠNI DIO Aktivnost 5. Ponavljanje sadržaja-igra asocijacija.(5 min) UVJEŽBAVANJE SADRŽAJA Wordwall – učimo igranjem - E-laboratorij (90 min)
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	Microsoft PowerPoint prezentacija s igrom asocijacije WordArt Create Stunning Word Clouds – 35+ Templates Popplet Popplet - organizirajte svoje ideje i informacije umnim mapama - E-laboratorij Wordwall Wordwall – učimo igranjem - E-laboratorij (kviz, spajanje parova, križaljka, osmosmjerka)

Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	Primjer vrednovanje za učenje podrazumijeva uključivanje povratne informacije tijekom procesa učenja i poučavanja, odnosno ponavljanja. Pri izradi digitalnih sadržaja ponuđenim alatima učenik dobiva povratnu informaciju od učiteljice je li ili nije ispravan put izrade. Vrednovanje kao učenje izvodi se na satu kada učenici samostalno primjećuju svoj rast kroz rješavanje problemskih zadataka u tijeku izrade digitalnih sadržaja u web alatima. Tijekom sata učiteljica im daje povratnu informaciju o točnosti i preciznosti rada. Učenik svoje digitalne sadržaje objavljuje u svom e-portfoliju ili može objaviti na drugim mrežnim stranicama. Primjena inovativnih metoda učenja pridonosi povećanju interesa i motivacije kao i povećanju učinka zapamćivanja i razmišljanja. Učenici na taj način svakodnevni život obogaćuju novim saznanjima kroz igru i aktivnosti koje su njima prilagođene. Sama procjena znanja je u digitalnom okružju a metode vrednovanja vršnjačko vrednovanje, samovrednovanje, formativno vrednovanje.
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	Wordwall – učimo igranjem - E-laboratorij  Popplet - organizirajte svoje ideje i informacije umnim mapama - E-laboratorij app.popplet.com/#/p/6896870



<https://wordwall.net/resource/94235287>

2:13

VREĆICE	ELEKTRIČNI BIKIKL	LAPTOP	CIPELE	PLAYSTATION
PAMETNI SAT	MOBITEL	KAUČ	PAMETNA TV	SJEDALICA
OGRADA	HALJINA	BIKIKL	RAČUNALO	

EE OTPAD

OTPAD

Submit Answers

RAZLIKA - OTPAD I EE OTPAD

by Bosniana

S. Razred | Informatika | Sat Razrednika | Tehnička Kultura | Edit

Edit Content | Print | Embed | Set Assignment | More

Premetaljka

Na prazne linije napiši točne pojmove premetanjem postojećih.

UNČALOR

OTEMBIL

AS TIPANME

PDTOA



EE OTPAD PREZENTACIJA.pdf



IGRA ASOCIJACIJA

OSOBN RAČUNALO	BUŠILICA
TABLET	MIKSER
LAPTOP	SOKOVNIK
ELEKTRONIČKI OTPAD	ELEKTRIČNI OTPAD
EE OTPAD	

DODATNI ELEMENTI¹

Poveznice na više odgojnoobrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Povezanost s nastavnim predmetima: Likovna kultura: OŠ LK B.5.2. Učenik opisuje i uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te ukazuje na zanimljiva rješenja ili moguća poboljšanja. MPT Održivi razvoj: II.A.1. Razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš. II.B.3. Opisuje kako pojedinac djeluje na zaštitu prirodnih resursa. II.C.3. Prepoznaje važnost očuvanje okoliša za opću dobrobit. MPT Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije: A 2. 2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima. A 2. 4. Učenik opisuje utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš. C 2. 2. Učenik uz pomoć učitelja ili samostalno djelotvorno provodi jednostavno pretraživanje informacija u digitalnome okružju. D 2. 3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove sadržaje i ideje.
--	--

Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Likovna kultura: Izrađuje i procjenjuje razvija originalnost i kreativnost, ideje i zapažanja, odlučuje o rješenjima i poboljšanjima. Učenik procjenjuje radove drugih učenika i savjetuje poboljšanja. Informatika: Samostalno ili uz pomoć učitelja učenik oblikuje željene pretrage, analizira rezultate i kritički se osvrće te ponavlja pretragu prema želji. Stvara digitalni rad te ga pohranjuje u e portfolio i prezentira ga. Prepoznaje EE otpad i oznaku EE otpada, objašnjava pravilne načine njegova zbrinjavanja radi očuvanja okoliša i zdravlja. Komentira i procjenjuje važnost sakupljanja elektroničkog otpada u lokalnoj zajednici. MPT Održivi razvoj: Učenik uočava probleme sa odlaganjem otpada a posebno EE otpada u okoliš. Razumno i kritički procjenjuje potrebe zaštite okoliša. Istražuje o recikliranju i centrima za reciklažu. Racionalizira vlastitu potrošnju i potrošnju ukućana te na taj način osvješćuje dobrobiti odvajanja otpada. Učenik je svjestan neophodne brige za vlastiti okoliš.
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Za dodatnu prilagodbu izrađuju se prilagođeni zadaci u digitalnim alatima vizualno naglašeni i sa pojašnjenjima.

Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Za dodatne zadatke za darovite učenike predviđena je obrada u digitalnim alatima nakon koje učenici samostalno izrađuju digitalne sadržaje koje međusobno razmjenjuju i istražuju.																												
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<table border="1"> <tr><td>Datum:</td><td></td></tr> <tr><td>Učenik:</td><td></td></tr> <tr><td>Razred:</td><td></td></tr> <tr><td>Moguće bodova po kriteriju:</td><td></td></tr> <tr><td>Ukupno moguće bodova:</td><td></td></tr> <tr><td>Kriteriji:</td><td></td></tr> <tr><td>1) Pravilna uporaba digitalnih alata</td><td></td></tr> <tr><td>2) Interes, koncentracija</td><td></td></tr> <tr><td>3) Suradnja sa kolegama u razredu</td><td></td></tr> <tr><td>4) Pravopis i gramatika</td><td></td></tr> <tr><td>5) Kreativnost u radu</td><td></td></tr> <tr><td>Broj potrebnih bodova/ocjena:</td><td></td></tr> <tr><td>Ukupno ostvareno bodova:</td><td></td></tr> <tr><td>Ocjena:</td><td></td></tr> </table>	Datum:		Učenik:		Razred:		Moguće bodova po kriteriju:		Ukupno moguće bodova:		Kriteriji:		1) Pravilna uporaba digitalnih alata		2) Interes, koncentracija		3) Suradnja sa kolegama u razredu		4) Pravopis i gramatika		5) Kreativnost u radu		Broj potrebnih bodova/ocjena:		Ukupno ostvareno bodova:		Ocjena:	
Datum:																													
Učenik:																													
Razred:																													
Moguće bodova po kriteriju:																													
Ukupno moguće bodova:																													
Kriteriji:																													
1) Pravilna uporaba digitalnih alata																													
2) Interes, koncentracija																													
3) Suradnja sa kolegama u razredu																													
4) Pravopis i gramatika																													
5) Kreativnost u radu																													
Broj potrebnih bodova/ocjena:																													
Ukupno ostvareno bodova:																													
Ocjena:																													
Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	Učenici dobivaju projektne zadatke da kroz dva tjedna izrade strip o ponašanju sa EE otpadom u alatu Pixton ili Powtoon. Poveznicu na izrađeni strip objavljuju u svom e portofoliju. Bitan je prikaz pravilnog odnosa prema EE otpadu i kreativnost izrade digitalnog sadržaja.																												

Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	Navedene su gore u tablici
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Električni i elektronički otpad - gov.hr Kako zbrinuti stare elektro uređaje - hladnjake, televizore i drugo - Hrvatska Udruga za Zaštitu Potrošača EEotpad - ostale prijave odvoza MZOiP: https://youtu.be/gWW1Z_jA3sA

