

Kriterij vrednovanja odgojno-obrazovnih ishoda u nastavnome predmetu Informatika

3. razred

Kristina Nevjestić

Uspjeh učenika iz Informatike vrednuje se na gotovo svakom satu kroz praktičan rad na računalu te vrednovanje aktivnosti tijekom nastavnog sata kao i vrednovanje dodatnih aktivnosti kao što su redovito vođenje e-portfolia, rješavanje radne bilježnice, rad na projektnom zadatku, izrada plakata, referata, umnih mapa.

Postupci vrednovanja:

1. Vrednovanje za učenje - proces je prikupljanja informacija o procesu učenja i poučavanja te interpretacija prikupljenih informacija. Odvija se tijekom učenja i poučavanja i ne rezultira ocjenom. Vrednovanje za učenje podrazumijeva uključivanje povratne informacije tijekom procesa učenja i poučavanja kojom će se usmjeriti učenike i potaknuti njihovo napredovanje u učenju.
2. Vrednovanje kao učenje - Tijekom procesa vrednovanja kao učenja učenici samovrednovanjem i vršnjačkim vrednovanjem promišljaju o svojem učenju i tako uče.
3. Vrednovanje naučenoga - vrha vrednovanje naučenoga procjena je ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda nakon određenoga (kraćega ili dužega) razdoblja učenja i poučavanja. Njime se sažimaju informacije o tome što učenik zna i može učiniti u određenom trenutku kako bi se dokumentiralo i izvijestilo o njegovim postignućima i napredovanju. Za vrednovanje naučenoga koristi se brojčana ocjena.

Elementi vrednovanja:

1. Usvojenost znanja – uključuje ocjene za činjenično znanje, razumijevanje koncepata, analiziranje, opisivanje, objašnjavanje, poznavanje pravila.
2. Rješavanje problema – uključuje ocjene za analiziranje i modeliranje problema, korake rješavanja, pisanje algoritma, provjeravanje ispravnosti algoritma, samostalnost u rješavanju problema.
3. 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 digitalnog uratka.

Načini i postupci vrednovanja

- *Usmeno provjeravanje* – provodi se po potrebi tijekom svakog nastavnog sata. Ukoliko učenik kroz nastavni sat točno i često odgovara na postavljena pitanja može također biti ocjenjen. Ocjena je javna uz obrazloženje učitelja. U imenik se upisuje u rubriku praćenja sadržaj usmenog ispitivanja te ocjena u rubriku ovisno o tome provjerava li se usvojenost sadržaja ili primjena znanja.

- *Pisana provjera znanja* – provodi se zadatcima objektivnog tipa kako bi se utvrdilo poznavanje i razumijevanje pojmova i činjenica ili zadatcima primjene naučenoga. Moguće vrste zadataka su: dosjećanje (kratki odgovor), dopunjavanje, alternativni izbor, višestruki izbor, povezivanje, jednostavni računski zadatci, skiciranje...

Tablica vrednovanja pisanih provjera

Ocjena	Postotak rješenosti
1	0-49%
2	50-60%
3	61-77%
4	78-90%
5	91-100%

U imenik se piše nadnevak, broj bodova a u rubriku ocjena. Učenik negativnu ocjenu iz pisane provjere ispravlja na jednom od sljedećih sati usmeno ili pismeno, te se stavlja bilješka – nadnevak uz komentar: ispravak pisane provjere i evidentira se u rubriku.

- *Praktičan rad ili rad na računalu (samostalno ili u skupini)* – učenici dobivaju ocjenu iz praktičnog rada ovisno o aktivnosti tj. temi. U imenik se upisuje nadnevak, tema praktičnog rada, projektni zadatak i sl.
- *Opisno praćenje* – tijekom cijele školske godine učenici se opisno prate – interes za predmet, sposobnosti i njihov razvoj, pozornost na satu, učenje, praktične vježbe, radne navike, napredak, sposobnost rješavanja problema, pristup problemu, pronalaženje rješenja projektnih zadatak. Rečenica opisnog praćenja upisuje se u prostor opisnog praćenja (bilješke) te također utječe na zaključnu ocjenu.

Zaključna ocjena

Na kraju školske godine donosi se zaključna ocjena koja će biti aritmetička sredina upisanih ocjena pod pretpostavkom da su sve gore navedene cjeline (provjere) pozitivno ocjenjene te potrebni ishodi zadovoljeni. Ukoliko je neka od cjelina ocjenjena negativnom ocjenom učenik se upućuje na dopunski rad. Aritmetička

sredina računa se na dvije decimale a zaključna ocjena neće biti zaokružena ne veću ili manju već se donosi isključivo na temelju aritmetičke sredine (bez odstupanja).

Zaključna ocjena odraz je cjelokupnog rada, učenja, zalaganja i odnosa prema radu kroz cijelu školsku godinu. Jedino redovitim praćenjem i provjeravanjem znanja raznim oblicima i na temelju više elemenata, dobivamo objektivniju konačnu ocjenu koja je u skladu sa stvarnim učeničkim znanjem.

Učenici su sa načinom praćenja i ocjenjivanja upoznati na prvome satu, a isto tako kod učenika se redovito razvija osjećaj kritičnosti i samokritičnosti tako da u svakom trenutku znaju procijeniti razinu svoga znanja.

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

A.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

A.3.2.

- moći nabrojiti jednostavne probleme s vanjskim uređajima i programima
- prepoznati neke poteškoće s uređajima i pokušati ih samostalno riješiti

D.3.1.

- 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	• 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	• 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	• 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 • 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	• 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	• 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
dobar	• 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
vrlo dobar	• 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

odličan	• 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	• 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	• 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. • 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	• 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 • Snađuje se u radu u timu i dobro surađuje s ostalim članovima

odličan	• 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 strukture • 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	• 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 • Učenik uz pomoć učitelja razvija svoj jednostavan sustav simbola i objašnjava ga
----------	---

dobar	• 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 dobar	• 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	• 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	• 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	• 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	• 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.

odličan	• 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	• 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
------------------------	--

dobar	• 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 zvuka i samostalno otvara program • Učenik opisuje gumbiće kojima su predstavljene naredbe pokretanja, zaustavljanja, snimanja zvučnog zapisa
vrlo dobar	• 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).
odličan	• 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 (obrzuje 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.