

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Andrijana Mihaljević
Zvanje	Prof. Hrvatskog jezika i književnosti i Povijesti
Naziv škole u kojoj ste trenutano zaposleni	OŠ Ludina
Adresa elektroničke pošte	andrijana.mihaljevic1@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Paunaš
Predmet (ili međupredmetna tema)	Hrvatski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	-
Razred	5.
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	OŠ HJ B. 5. 1 Učenik obrazlaže doživljaj književnog teksta, objašnjava uočene ideje povezujući tekst sa svijetom oko sebe
Tijek nastavnog sata	- Učenici mjesec dana ranije (na satu motiviranja učenika za čitanje cjelovitog djela), u suradnji s učiteljicom doznaju što znači riječ paunaš, pregledavaju fotografije na internetu i jednu odabranu ubacuju u digitalni alat Padlet; potom slušaju zvučnu priču koju su snimili članovi Radijske skupine OŠ Ludina i prepoznaju u koje vrijeme i mjesto nas priče vode



	<ul style="list-style-type: none">- Na satu Hrvatskog jezika poslušamo zvučni zapis, koji su snimili članovi Radijske skupine OŠ Ludina (objavljeno u Padletu) i odredimo vrijeme i mjesto u koje nas uvodi ta zvučna priča - nakon što je prošao mjesec dana kontinuiranog rada u Padletu – rješavanja zadataka: <u>Napiši svoje dojmove nakon što si pročitao/pročitala priču Kradljivac; Kako ti doživljavaš ovaj književni tekst – priče iz zbirke Paunaš; Uz dvije priče po vlastitu odabiru navedi temu, glavnu misao i kratki sadržaj; Istraži kako su se djeca nekad igrala pitajući baku / djeda, te sadržaj priča o nekadašnjoj igri (koje ti ispriča baka/djed, i priča iz zbirke Paunaš) poveži sa svijetom koji tebe okružuje i o tome napiši kratki sastavak; Sudjeluj u izazovu - provedi dan bez tehnologije i o tome napiši kratki sastavak</u> - učenici uz pomoć objava u Padletu čitaju i komentiraju svoje dojmove nakon čitanja priče Kradljivac, a potom i kako su doživjeli ovaj književni tekst u cjelini (5 min) - učenici komentiraju jedni drugima pravopisne, gramatičke i sintaktičke pogreške (vršnjačko vrednovanje – vrednovanje kao učenje), a učiteljica korigira pogreške u ispravljanju (3 min) - učenici izražavaju doživljaj teksta izdvajajući temu priče, glavnu misao, kratki sadržaj i objašnjavaju sličnost s doživljajima iz vlastitog života, uz prepričavanje zanimljivih dogodovština (7 min) - u digitalnom alatu (Padlet) sad na satu, radeći u parovima, navode po pet razloga za čitanje ovog književnog djela (5 min) - učenici čitaju svoje objave o rezultatu istraživačkog zadatka (sastavak o nekadašnjim igrama u usporedbi sa svijetom koji okružuje pojedinog učenika, a nakon što su istražili kako su se djeca nekad igrala - ispitujući baku / djeda i vodeći bilješke tijekom čitanja priča iz zbirke Paunaš) (10 min) - učenici čitaju, uz spontani razgovor s učiteljicom, svoje objave o sudjelovanju u izazovu – Provedi dan bez tehnologije (5 min) - učenici crtežom predstavljaju glavnu ideju i problematiku priče po izboru, a učiteljica im radove objavljuje u Padletu (ili učenici sami fotografiraju crtež i objavljuju) (5 min) - učenici se stvaralački izražavaju - priču po vlastitom izboru učenici predstavljaju stripom u šest sličica s tekstom, a učiteljica im
--	---



	<p>radove objavljuje u Padletu (ili učenici sami fotografiraju crtež i objavljuju) (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none">- (učenici koji su daroviti u području informatičke pismenosti lako će se snaći u kreiranju digitalnog stripa u Pixtonu)- učenici zadatak mogu završiti za domaću zadaću i biti potom ocijenjeni za izvršavanje tog zadatka
<p>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</p>	<ul style="list-style-type: none">- slušamo zvučnu priču i određujemo vrijeme i mjesto u koje nas ta zvučna priča uvodi- učiteljica uz pomoć projektor projicira zadatke u digitalnom alatu Padletu pa učenici, uz pomoć tih objava, čitaju i komentiraju svoje dojmove nakon čitanja priče Kradljivac, a potom i kako su doživjeli ovaj književni tekst u cjelini- učenici komentiraju jedni drugima pravopisne, gramatičke i sintaktičke pogreške (vršnjačko vrednovanje – vrednovanje kao učenje), a učiteljica korigira pogreške u ispravljanju- učenici izražavaju doživljaj teksta izdvajajući temu priče, glavnu misao, kratki sadržaj i objašnjavaju sličnost s doživljajima iz vlastitog života, uz prepričavanje zanimljivih dogodovština, a učiteljica ih potiče na priču uz naglašavanje važnosti razlikovanja sigurnih od nesigurnih situacija u zajednici- u digitalnom alatu (Padlet) sad na satu, radeći u parovima, učenici navode po pet razloga za čitanje ovog književnog djela, a učiteljica ih pohvaljuje- učenici čitaju svoje objave o rezultatu istraživačkog zadatka (sastavak o nekadašnjim igrama u usporedbi sa svijetom koji okružuje pojedinog učenika, a nakon što su istražili kako su se djeca nekad igrala - ispitujući baku / djeda i vodeći bilješke tijekom čitanja priča iz zbirke Paunaš), učiteljica potiče pozitivnu atmosferu u razredu i potiče sramežljivije učenike na govorenje- učenici čitaju, uz spontani razgovor s učiteljicom, svoje objave o sudjelovanju u izazovu – Provedi dan bez tehnologije, a učiteljica potiče učenike na stavljanje oznake srca na objave učenika- učenici crtežom predstavljaju glavnu ideju i problematiku priče po izboru, a učiteljica im radove objavljuje na Padletu (ili učenici sami fotografiraju crtež i objavljuju)



	<ul style="list-style-type: none"> - učenici se stvaralački izražavaju - priču po vlastitom izboru učenici predstavljaju stripom u šest sličica s tekstom, a učiteljica im radove objavljuje na Padletu (ili učenici sami fotografiraju crteže i objavljuju) – učiteljica pomaže učenicima koji se slabije snalaze
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<ul style="list-style-type: none"> - Knjiga: Tito Bilopavlović, Paunaš - Zadaci i tekstovi objavljeni u Padletu - Fotografija paunaša, preuzeta s interneta i ubačena u Padlet - Zvučna priča - Usmene priče bake i djedova - Sastavci učenika - Crteži i stripovi učenika
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<ul style="list-style-type: none"> - Učiteljica potiče učenike na korigiranje vlastitih pogreški u pisanju tijekom mjesečnog kontinuiranog ispunjavanja zadataka u Padletu (vrednovanje za učenje) - učenici komentiraju jedni drugima pravopisne, gramatičke i sintaktičke pogreške (vršnjačko vrednovanje – vrednovanje kao učenje) - sumativno vrednovanje (vrednovanje naučenog) usvojenosti ishoda (učenik izražava emocionalni doživljaj i razumije književni tekst, povezujući ga sa svojim životnim situacijama)
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Istraži kako su se djeca nekad igrala pitajući baku / djeda, te sadržaj priča o nekadašnjoj igri (koje ti ispriča baka/djed, i priča iz zbirke Paunaš) poveži sa svijetom koji tebe okružuje i o tome napiši kratki sastavak – u 50 riječi;</u> - <u>Sudjeluj u izazovu - provedi dan bez tehnologije i o tome napiši kratki sastavak – u 30 riječi</u>
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<ul style="list-style-type: none"> - OŠ HJ B.5.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima - Oblikuje uradak (strip) u kojem dolazi do izražaja kreativnost - osrC.2.1 Razlikuje sigurne od nesigurnih situacija u zajednici i opisuje kako postupiti u rizičnim situacijama (pr. vezano uz pročitane priče - postupak u susretu s otrovnom zmijom ili pr. postupak u slučaju susreta s eksplozivnom napravom ili pr. nemoralnost u gađanju životinje) - iktB.2.1 Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnom digitalnom okruženju (i primjenjuje pravila standardnog jezika, artikulirano se izražavajući pri prezentiranju sadržaja i razmjeni poruka u digitalnom okruženju) - informatika C.5.4 upotrebljava multimedijske programe (Padlet) za

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obavezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodčkih preporuka.



	ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkom okruženju
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<ul style="list-style-type: none">- učenici, prema vlastitoj zamisli, u Pixtonu oblikuju strip, a u kojem do izražaja dolazi učenikova kreativnost (povezanost s informatikom i HJ kultura i mediji)- učenici u projektnom zadatku (u roku od mjesec dana): rješavaju zadatke u digitalnom alatu Padletu (povezanost s informatikom)- u istraživačkom zadatku, ispitujući baku ili djeda o nekadašnjim igrama saznaje o uvjetima igre (sigurne i nesigurne situacije) (povezanost s međupredmetnom temom Osobni i socijalni razvoj)
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<ul style="list-style-type: none">- učenici s teškoćama, umjesto rada na tabletu mogu zadatke riješiti na papiru ili u bilježnici- Učenici s teškoćama mogu dobiti zadatak sa smanjenim brojem riječi (pr. napisati sastavak u 20 riječi - <u>Istraži kako su se djeca nekad igrala pitajući baku / djeda, te sadržaj priča o nekadašnjoj igri (koje ti ispriča baka/djed, i priča iz zbirke Paunaš) poveži sa svijetom koji tebe okružuje i o tome napiši kratki sastavak</u>) (pr. napisati sastavak u 15 riječi - <u>Sudjeluj u izazovu - provedi dan bez tehnologije i o tome napiši kratki sastavak</u>)
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<ul style="list-style-type: none">- Učenici koji su daroviti u oblikovanju kreativnih uradaka korištenjem IKT-a mogu izrađivati strip u Pixtonu, a crtež u Paintu- Daroviti učenici u području IKT-a pomažu učenicima koji se slabije snalaze na tabletu
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<ul style="list-style-type: none">- Učenik se stvaralački izražava (radi strip po zadanoj temi uz upute za kriterijsko vrednovanje: podjednak omjer slike i teksta, uvršteni narativni dijelovi u pravokutnicima, napisani dijalozi u oblacićima, dočarana razmišljanja uz pomoć mjehurića, poštivanje pravopisnih pravila, oblikovana priča, optimalan izgled lista - dizajn)
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<ul style="list-style-type: none">- Projektni zadatak proveden je tijekom mjesec dana kontinuiranog kontinuiranog rada u Padletu – rješavanja zadataka: <u>Napiši svoje dojmove nakon što si pročitao/pročitala priču <i>Kradljivac</i>;</u> <u>Kako ti doživljavaš ovaj književni tekst – priče iz zbirke Paunaš;</u> <u>Uz dvije priče po vlastitom odabiru navedi temu, glavnu misao i kratki sadržaj;</u> <u>Istraži kako su se djeca nekad igrala pitajući baku / djeda, te sadržaj priča o nekadašnjoj igri (koje ti ispriča baka/djed, i priča iz zbirke Paunaš) poveži sa svijetom koji tebe okružuje i o tome napiši kratki sastavak – u 50 riječi;</u> <u>Sudjeluj u izazovu - provedi dan bez tehnologije i o tome napiši</u>



	<p><u>kratki sastavak – u 30 riječi)</u></p> <p>-</p>
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<p>- Objave na Padletu (Tito Bilopavlovic) https://padlet.com/andrijana_mihaljevic29/si7vwlyjvh08</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Fotografija paunaša https://www.pinterest.com/pin/681591724830064451/</p>