

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Patricija Burazin
Zvanje	diplomirani učitelj
Naziv škole u kojoj ste trenutčno zaposleni	Osnovna škola Blage Zadre
Adresa elektroničke pošte	patricija.burazin@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Igram se i oduzimam brojeve do 20
Predmet (ili međupredmetna tema)	Matematika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	/
Razred	prvi razred osnovne škole (1.r)
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	<p>MAT OŠ A 1.2. Uspoređuje prirodne brojeve do 20 i nulu.</p> <p>MAT OŠ A.1.4. Zbraja i oduzima u skupu brojeva do 20.</p> <p>MAT OŠ B.1.1. Zbraja i oduzima u skupu brojeva do 20.</p> <p>MAT OŠ A.1.5. Matematički raspoređuje te matematičkim jezikom prikazuje i rješava različite tipove zadataka.</p> <p>MAT OŠ D.1.2. Služi se hrvatskim novcem u jediničnoj vrijednosti kune u skupu brojeva do 20.</p> <p>MAT OŠ E.1.1. Služi se podacima i prokazuje ih piktogramima i jednostavnim tablicama.</p> <p>OŠ HJ A.1.5 Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama.</p> <p>OŠ TZK A.1.2. Provodi jednostavne motoričke igre.</p> <p>IKT A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.</p> <p>GOO C.1.2. Promiče solidarnost u razredu</p> <p>POD C 1.3. Upoznaje funkciju novca.</p>



	<p>UKU B.1.4 . Samovrednovanje/ samoprocjena-Na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio.</p> <p>Zdravlje A.1.2. Razlikuje osnove pravilne od nepravilne prehrane i opisuje važnost tjelesne aktivnosti</p>
<p><b>Tijek nastavnog sata</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. aktivnost – Igra:</b> Pronađi para</li><li><b>2. aktivnost –</b> Bacanje lopte</li><li><b>3. aktivnost –</b> Genialy-potruga za blagom</li><li><b>4. aktivnost –</b> Gađanje mete</li><li><b>5. aktivnost–</b> Vrednovanje kao učenje (samovrednovanje)</li><li><b>6. aktivnost : Igra uloga:</b> Trgovina</li></ol>
<p><b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. aktivnost – Igra:</b> Pronađi para Učenici su smješteni u sredinu razreda. Iz ukrasne vrećice ili kutije izvlače kartice na kojima su napisani zadaci oduzimanja, odnosno umanjenik i umanjitelj (<math>14-11=</math>, <math>17-14=</math>) (broj kartica ovisi o broju učenika u razredu, svaki zadatak treba imati svoj par). Nakon što se parovi pronađu postavljam im novi zadatak. Koji je najmanji, a koji najveći rezultat-razlika? Igra se provodi u više navrata i svaki puta se novi zadaci postavljaju u kutiju za izvlačenje.</li><li><b>2. aktivnost –</b> Bacanje lopte Učenici na sredini razreda formiraju krug. Učitelj/ica započinje igru tako da izgovori zadatak oduzimanja i baca loptu jednom učeniku. Zadatak je uhvatiti loptu, izračunati razliku, postaviti novi zadatka i baciti loptu nekom drugom učeniku. Igraju se dok svi učenici ne dođu na red. Ako je nekom učeniku potrebna pomoć preporuka je vršnjačka suradnja.</li><li><b>3. aktivnost –</b> Genialy-potruga za blagom Na pametnoj ploči učitelj/ica projicira igru. Učenici dolaze do ploče, otvaraju zadatke i rješavaju ih. Neki zadaci se rješavaju usmeno, dok je neke zadatke potrebno riješiti na ploči. Ostali učenici zadatke rješavaju u bilježnicu. <a href="https://edit.genial.ly/5c7456dda159c77629067342">https://edit.genial.ly/5c7456dda159c77629067342</a></li></ol>






#### 4. aktivnost – Igra: Gađanje mete

Na ploči se projicira meta. Učenici su podijeljeni u dvije momčadi i formirani u dvije kolone. Prvi učenici u koloni bacaju loptice i gađaju metu. Zadatak je od dobivenih brojeva napraviti zadatak oduzimanja. Moraju paziti da umanjnik mora biti veći ili jednak umanjitelju. Trče do ploče i rješavaju zadatak-zapisuju zadatak i razliku. Onaj koji prvi točno riješi zadatak osvaja bod.



#### 5. aktivnost – Vrednovanje kao učenje- samovrednovanje

Nakon provedenih igara učenicima se dijeli listić za samovrednovanje. Učenici imaju zadatak staviti znak plus na odgovarajući redak.

SAMOVREDNOVANJE			
Oduzimam brojeve do 20			
Prepoznajem jednoznamenkaste i dvoznamenkaste brojeve			
Koristim matematičke nazive za brojeve			
Uspoređujem brojeve do 20			

#### 6. aktivnost :Igra uloga-Trgovina

Posljednja aktivnost je igra uloga. Učenici glume razne scene iz prodavaonice. Sami osmišljavaju prostor za uloge. Uz pomoć promotivnih letaka iz trgovina slažu proizvode na stolove-police. Sami odabiru cijene u




	<p>skupu brojeva do 20. Izrađuju papirnate novčanice i kovanice te s njima plaćaju u trgovini. Razni su zadaci:</p> <p>Kupite namirnice za doručak.</p> <p>Kupite namirnice za ručak.</p> <p>Kupite voće za voćnu salatu.</p> <p>Kupite povrće za juhu.</p> <p>Koje namirnice bi trebali što manje jesti? Koje namirnice bi svakodnevno trebali jesti?</p> <p>Slijedi razgovor o zdravim namirnicama i o pravilnoj prehrani.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Kartice za traženje parova, Genialy, slika mete, listić za samovrednovanje, promotivni letci, izrađeni novac
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p><b>Vrednovanje za učenje:</b> učitelj/ica prikuplja tijekom nastavnog sata informacije o procesu učenja zbrajanja brojeva do 20.</p> <p><b>Vrednovanje kao učenje:</b> samovrednovanje uz nastavni listić.</p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p><b>Kreativnost</b> se u nastavnom satu ogleda tijekom završnog dijela kada učenici sami smišljaju igru uloga</p> <p><b>Kritičko razmišljanje</b> se kod učenika potiče u 1., 3., 4. i 6. aktivnosti tijekom rješavanja problemskih zadataka.</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Odgojno-obrazovni ishodi <a href="#">Matematike</a> povezani su s odgojno-obrazovnim ishodima nastavnog predmeta <a href="#">Hrvatski jezik (OŠ HJ A.1.5.)</a> , <a href="#">TZK OŠ A.1.2.</a> te odgojno-obrazovnim ishodima međuredmetnih tema <a href="#">IKT A.1.2.</a> , <a href="#">GOO C.1.2.</a> , <a href="#">POD C 1.3.</a> , <a href="#">UKU B.1.4</a> . <a href="#">Zdravlje A.1.2.</a>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Interdisciplinarnost je vidljiva u sljedećim aktivnostima:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. aktivnost - GOO</b>-suradnja u izvršavanju zadataka te pomoć učenicima kojima je potrebna pomoć</li> <li><b>2. aktivnost- TZK</b>-bacanje i hvatanje lopte</li> <li><b>3. aktivnost- IKT</b>-učenik koristi računalo, program- Genialy <b>HJ</b>- razgovor, odgovaranje na pitanja</li> <li><b>4. aktivnost- TZK</b>-gađanje mete</li> <li><b>5. aktivnost- UKU</b>-samovrednovanje</li> </ol>

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



	<b>6. aktivnost- POD-zadaci s novcem, štednja Zdravlje-pravilna prehrana</b>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	U svim aktivnostima učenici s poteškoćama dobivaju jednostavnije zadatke, bez prijelaza desetice.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Igra uloga-organiziraju i kreativno vode razred i aktivnost
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Kod kriterijskog vrednovanja potrebno je koristiti prosječno teške i jednostavne zadatke. Time se želi postići veći postotak korektnih odgovora. Kod kriterijskog vrednovanja unaprijed se određuje koja količina pokazanog znanja odgovara kojoj ocjeni. U tom slučaju, rezultat učenika ne ovisi o njegovom položaju unutar generacije, već o postignuću na skali koja je unaprijed određena.
Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	/
Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	<a href="https://edit.genial.ly/5c7456dda159c77629067342">https://edit.genial.ly/5c7456dda159c77629067342</a> <a href="https://carnet-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/patricija_burazin_skole_hr/EblLkrwa6GVptSg28RMCK1cBB96E7586MmXluK EA24YkiA?e=3tQ4bN">https://carnet-my.sharepoint.com/:p:/g/personal/patricija_burazin_skole_hr/EblLkrwa6GVptSg28RMCK1cBB96E7586MmXluK EA24YkiA?e=3tQ4bN</a>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	/



SAMOVREDNOVANJE			
Oduzimam brojeve do 20			
Prepoznajem jednoznamenkaste i dvoznamenkaste brojeve			
Koristim matematičke nazive za brojeve			
Uspoređujem brojeve do 20			