

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
<b>Ime i prezime</b>	Mirena Buljan Bašić
<b>Zvanje</b>	dipl. povjesničar i profesor povijesti
<b>Naziv škole u kojoj ste trenutčno zaposleni</b>	Osnovna škola Dinka Šimunovića Hrvace
<b>Adresa elektroničke pošte</b>	mirena.buljan@skole.hr
<b>Naslov Metodičkih preporuka</b>	Grci i Rimljani umjetnici pripovijedanja – mitovi i legende, kazalište i igre (izborna tema)
<b>Predmet (ili međupredmetna tema)</b>	Povijest Učiti kako učiti Socijalni i osobni razvoj Upotreba IKT
<b>Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.</b>	U okviru nastave povijesti
<b>Razred</b>	5
OBVEZNI ELEMENTI	
<b>Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )</b>	POV OŠ E.5.1. Učenik obrazlaže važnost povijesti, uspoređuje različite ideje, umjetnosti, predmete svakodnevnne uporabe te pojavu pismenosti u prapovijesti i starome vijeku.  POV OŠ C.5.1. Učenik obrazlaže važnost širenja izuma i tehnologije u prapovijesti i starome vijeku.  UČITI KAKO UČITI:



	<p>uku A.2.2.</p> <p>2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema Učenik primjenjuje strategije učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja.</p> <p>uku A.2.3.</p> <p>3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.</p> <p>uku B.2.1.</p> <p>1. Planiranje Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje.</p> <p>uku B.2.3.</p> <p>3. Prilagodba učenja Uz podršku učitelja, ali i samostalno, prema potrebi učenik mijenja plan ili pristup učenju.</p> <p>uku C.2.3.</p> <p>3. Interes Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p><b>OSOBNI I SOCIJALNI RAZVOJ:</b></p> <p>osr A.2.3. Razvija osobne potencijale</p> <p>osr A.2.4. Razvija radne navike.</p> <p><b>UPORABA IKT</b></p> <p>ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.</p>
<p><b>Tijek nastavnog sata</b></p>	<p>Uvodni dio : 5 min</p> <p>Učenici će raditi u paru i u grupama. Potrebni su im tableti, veza na internet i dodatni materijal koji će učitelj/ica podijeliti.</p> <p>Motivacija:</p> <p>Učenici na tabletu rješavaju puzzle :</p> <p>Kod: <b>PHQMV9</b></p> <p><a href="https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=486442522063667">https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=486442522063667</a></p>



	<p>2)</p> <p>Učitelj/ica otvara istu sličicu grčkog kazališta na pametnoj ploči.</p> <p>Na temelju sličice grčkog kazališta učenici na pametnoj ploči označavaju dijelove koje prepoznaju u kazalištu.</p> <p>Središnji dio: 30 min</p> <p>15 min</p> <p>Učitelj/ica u razgovoru s učenicima, na temelju slike grčkog kazališta, objašnjava dijelove kazališta. Učenici odgledaju video isječak <i>Malo rimsko kazalište u Puli</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo">https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo</a> i uočavaju sličnosti i razlike u rimskom kazalištu te uspoređuju sa suvremenim kazalištima.</p> <p>Učenici na svojim računalima ili tabletima zaigraju igru vješala u alatu bookwidgets kako bi otkrili pojmove i osobe i prepoznali o kojem mitu je riječ.</p> <p><a href="https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=486442522063667">https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=486442522063667</a></p> <p>2</p> <p>Kod za iPad app: <b>WHR6QM</b></p> <p>15 min</p> <p>Učenici u grupama čitaju mit o Minotauru i Tezeju te ga dovršavaju kao komediju ili tragediju.</p> <p>Završni dio: 10 min</p> <p>Grupe čitaju svoje radove. Vršnjaci vrednuju uratke prema zadanim kriterijima. Učenici popunjavaju i predaju izlazne kartice.</p>
<p><b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b></p>	<p>Uvodni dio :</p> <p>Motivacija: Učitelj/ica na pametnoj ploči ili platnu pokazuje kod za digitalni alat bookwidgets. Učenici na tabletu upisuju kod (Kod: <b>PHQMV9</b>) ili link (<a href="https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=486442522063667">https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=486442522063667</a>) i rješavaju puzzle. Cilj je složiti sličicu grčkog kazališta. Zadatak je obavljen kad se pokažu riječi <i>Tragedija! Komedija!</i></p> <p>Na pametnoj ploči učenici označavaju dijelove kazališta koje poznaju i objašnjavaju čemu služe. Svojim riječima opisuju pojmove tragedija i komedija.</p> <p>Središnji dio:</p> <p>Učitelj/ica u razgovoru s učenicima objašnjava ostale dijelove grčkog kazališta, značenje pojma tragedija i komedija, deus ex machina, legenda i mitologija, ali i značenje umjetnosti u grčkom i rimskom svijetu. Učitelj/ica podsjeća učenike kako grčki i rimski mitovi obrađuju teme o bogovima, junacima, ratovima, osveta, prijevarama, čudovištima, a osim što imaju slične osobine, i grčki i rimski bogovi su stalno u interakciji s čovjekom. Učenici se prisjete grčkih i rimskih mitova i</p>



legendi za koje su čuli.

Učitelj/ica objašnjava razvoj kazališta u rimskom svijetu. Kako Rimljani preuzimaju grčku kulturu tako preuzimaju i kazalište. Grčka djela se prevode na latinski jezik, a kazalište doživljava određene promjene (scena postaje pozornica i povezuje se s gledalištem dok orhestra postaje sastavni dio gledališta). Izvode se komedije, pantomima, mim kao i okrutne priredbe slične borbama gladijatora u arenama. Učitelj/ica učenicima objašnjava navedene pojmove kao i pojam romanizacije. Na teritoriju današnje Hrvatske postoje ostatci grčko-rimske kazališne građevine na Visu, a rimskih u Puli i Solinu.

Učitelj/ica otvara video isječak *Malo rimsko kazalište u Puli*

<https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo>. Učenici pokušavaju pronaći uočljive sličnosti s grčkim kazalištem iz uvodnog dijela (oblik, kameni ostatci, gledalište, scena, nenatkriveni prostor).

Učenici iznose vlastita iskustva o posjetu kazalištu te sličnosti i razlike grčkog, rimskog i suvremenog kazališta (izgled, zatvoreni/otvoreni prostor, gledalište, pozornica, zbor, vrsta izvedbi) te na taj način uočavaju kontinuitet i promjene.

Učenici na svojim računalima ili tabletima zaigraju igru vješala u alatu bookwidgets kako bi otkrili pojmove i osobe:

[https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher\\_id=4864425220636672](https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672)

Kod za iPad app: **WHR6QM**

Ovisno o vremenu, svaki par može pronaći jednu riječ ili svaki par može igrati dok ne pronađe svih 6 riječi.

Nakon što otkriju pojmove : *kazalište, Tezej, Arijadna, Minotaur, komedija, tragedija*, učenici zaključuju da je riječ o mitu o Tezeju i Minotauru.

Slijedeći zadatak je napraviti završetak mita kao komediju ili kao tragediju.

Učitelj/ica dijeli grupama skraćeni tekst iz grčke mitologije o Minotauru i Tezeju (skraćena i preuređena verzija se nalazi pod *Sadržaji koji se koriste u aktivnostima*). Učenici čitaju skraćenu verziju i u grupama tekst završavaju kao tragediju ili komediju.

Završni dio:

Grupe čitaju svoje završetke. Vrednuju i komentiraju radove ostalih grupa prema zadanim kriterijima. Učenici na kraju sata predaju popunjenu izlaznu karticu.

Domaća zadaća:

Učitelj/ica podijeli link za zadatak s uputama u alatu wizer.me

<https://www.wizer.me/preview/OLPQPE>

Učenici za domaću zadaću pogledaju kratak video uradak Početak Rima



<https://www.youtube.com/watch?v=hOQcLuzJrC4> i na temelju ispričane legende popune radni listić i pošalju na provjeru učitelju/ici do sljedećeg sata.

**Sadržaji koji se koriste u aktivnostima**

Puzzle grčko kazalište :

([https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher\\_id=4864425220636672](https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672))

Video isječak *Malo rimsko kazalište u Puli*

<https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo>.

IZVOR: Mitologija/Tatjana Vukelić, Rijeka, Dušević & Kršovnik, 2004. Str. 158, 159 i 161.) i <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=41068>

*Prilagođena i skraćena verzija*

*Minotaur i Tezej*

*Čudovište Minotaur, koje je imalo glavu bika i tijelo čovjeka, a hranilo se ljudskim mesom, živjelo je u palači Labirint na otoku Kreti. Iz Labirinta je bilo teško izaći jer se sastoji od isprepletenih prolaza i slijepih ulica. Kretski kralj Minos u ratu je pokorio Atenu, a kao kaznu Atenjani su morali svake godine kretskom kralju poslati sedam atenskih djevojaka i mladića za Minotaura.*

*Tako je bilo sve dok junak Tezej, sin atenskog kralja Egeja, nije jedne godine pošao na Kretu s namjerom da ubije Minotaura i oslobodi Atenu ovog prokletstva. Kada je Tezej stigao na Kretu, kćerka kretskog kralja Minosa, Arijadna, se na prvi pogled zaljubila u njega, te mu odlučila pomoći ubiti Minotaura. Dala mu je klupku da zaveže za vrata labirinta, kako bi ga mogao dok se kreće hodnicima polako odmotaviti, a tako će, ako ubije Minotaura, moći pronaći izlaz iz Labirinta. Tezej je ubio Minotaura, a zahvaljujući Arijadninom klupku, uspio je izaći iz Labirinta i zajedno sa njom otploviti s Krete.*



Igra vješala od 6 pojmova:

[https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher\\_id=4864425220636672](https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672)



Tablica za kriterijsko vrednovanje zadatka završetka mita kao komedije ili tragedije:

Grupa A	ODLIČNO	DOBRO	ZADOVOLJAVAJUĆE
TEKST			
JASNOĆA (tragedija, komedija)			
ZANIMLJIVOST			
ZAVRŠETAK			

Digitalni alati: [www.bookwidgets.com](http://www.bookwidgets.com)

[www.wizer.me](http://www.wizer.me)



Izlazna kartica:

1.  
2.

Stvari koje sam do sada znao/la o temi

1.  
2.  
3.

Stvari koje sam naučio/la

1.

Želio/željela bi dodatno pojašnjenje

Domaća zadaća: Legenda o postanku Rima

<https://www.youtube.com/watch?v=hOQcLuzJrC4>

Radni listić u alatu wizer.me <https://www.wizer.me/preview/OLPQPE>



<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	Vrednovanje za učenje (učitelj/ica prati rad učenika u parovima i grupama, bilježi njihov odnos prema radu i međusobnu suradnju, učenici na kraju sata popunjavaju <i>izlaznu karticu</i> )  Vrednovanje kao učenje ( vršnjačko vrednovanje radova prema određenim kriterijima )
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<b>PROBLEMSKI ZADATAK:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- učenik čita tekst, prepričava sadržaj, izdvaja bitne elemente</li><li>- primjenjuje različite strategije kako bi riješio problem</li><li>- preoblikuje tekst smisljeno</li></ul> <b>KREATIVNOST:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- učenik osmišljava zadatak kreativno: priprema tekst kako bi zadovoljio kriterije i kako bi tekst bio zanimljiv</li></ul> <b>KRITIČKO RAZMIŠLJANJE:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- učenik uviđa kako se isti izvor/tekst može interpretirati na različite načine</li><li>- učenik razumije multiperspektivnost na određenoj razini</li></ul>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
<b>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</b>	<b>UČITI KAKO UČITI:</b> uku A.2.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema Učenik primjenjuje strategije učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja. uku A.2.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema. uku B.2.1. 1. Planiranje Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje. uku B.2.3. 3. Prilagodba učenja Uz podršku učitelja, ali i samostalno, prema potrebi učenik mijenja plan ili pristup učenju. uku C.2.3.

<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.





	<p>3. Interes</p> <p>Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p><b>OSOBN I SOCIJALNI RAZVOJ:</b></p> <p>osr A.2.3. Razvija osobne potencijale</p> <p>osr A.2.4. Razvija radne navike.</p> <p><b>UPORABA IKT</b></p> <p>ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.</p> <p><b>HRVATSKI JEZIK:</b></p> <p>OŠ HJ A.5.3. Učenik čita tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta.</p> <p>OŠ HJ A.5.4. Učenik piše tekstove trodijelne strukture u skladu s temom.</p> <p>OŠ HJ B.5.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p> <p>OŠ HJ C.5.3. Učenik posjećuje kulturne događaje u fizičkome i virtualnome okružju.</p> <p><b>INFORMATIKA:</b></p> <p>Nakon pete godine učenja predmeta Informatika u domeni Informacije i digitalna tehnologija učenik:</p> <p>A.5.2 istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima, istražuje kako se takvi sustavi mogu povezivati mrežom i kako razmjenjivati podatke</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Hrvatski jezik ( čitanje i oblikovanje teksta, pripremanje teksta za novi završetak)</p> <p>Informatika (korištenje uređaja, korištenje digitalnih alata,povezivanje s mrežom)</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za	<p>Učenici s teškoćama mogu:</p> <p>1) složiti puzzle kazališta</p>



učenike s teškoćama	<ol style="list-style-type: none"> <li>2) složiti puzzle kazališta i objasniti pojam tragedija i komedija</li> <li>3) odigrati igru vješala dok ne pronađu svih 6 riječi</li> <li>4) odigrati igru vješala dok ne pronađu svih 6 riječi te ih prepoznati u tekstu mit o Tezeju i Minotauru</li> <li>5) prepričati mit o Tezeju i Minotauru</li> <li>6) nacrtati Minotaura</li> </ol>																				
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Daroviti učenici mogu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) pronaći na poveznicama i nadopuniti mit o Tezeju i Minotauru dodatnim informacijama: Egej <a href="http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=17138">http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=17138</a>; Arijadna <a href="http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=3792">http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=3792</a></li> </ol>																				
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<table border="1" data-bbox="443 857 1366 1238"> <thead> <tr> <th data-bbox="443 857 651 913">Grupa A</th> <th data-bbox="651 857 882 913">ODLIČNO</th> <th data-bbox="882 857 1086 913">DOBRO</th> <th data-bbox="1086 857 1366 913">ZADOVOLJAVAJUĆE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="443 913 651 981">TEKST</td> <td data-bbox="651 913 882 981"></td> <td data-bbox="882 913 1086 981"></td> <td data-bbox="1086 913 1366 981"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 981 651 1122">JASNOĆA (tragedija, komedija)</td> <td data-bbox="651 981 882 1122"></td> <td data-bbox="882 981 1086 1122"></td> <td data-bbox="1086 981 1366 1122"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 1122 651 1178">ZANIMLJIVOST</td> <td data-bbox="651 1122 882 1178"></td> <td data-bbox="882 1122 1086 1178"></td> <td data-bbox="1086 1122 1366 1178"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 1178 651 1238">ZAVRŠETAK</td> <td data-bbox="651 1178 882 1238"></td> <td data-bbox="882 1178 1086 1238"></td> <td data-bbox="1086 1178 1366 1238"></td> </tr> </tbody> </table>	Grupa A	ODLIČNO	DOBRO	ZADOVOLJAVAJUĆE	TEKST				JASNOĆA (tragedija, komedija)				ZANIMLJIVOST				ZAVRŠETAK			
Grupa A	ODLIČNO	DOBRO	ZADOVOLJAVAJUĆE																		
TEKST																					
JASNOĆA (tragedija, komedija)																					
ZANIMLJIVOST																					
ZAVRŠETAK																					
Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)																					
Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	<p><a href="https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672">https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672</a></p> <p><a href="https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672">https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672</a></p> <p><a href="https://www.wizer.me/preview/OLPQPE">https://www.wizer.me/preview/OLPQPE</a></p>																				
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Mitologija/ prijevod Tatjana Vukelić, Rijeka, Dušević &amp; Kršovnik, 2004.</p> <p><a href="http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=31016">http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=31016</a></p>																				



<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=61095>

[https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest\\_kazali%C5%A1ta](https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_kazali%C5%A1ta)

<https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo>