

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



	<p>uku A.2.2.</p> <p>2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p> <p>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</p> <p>Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.</p> <p>uku B.2.1.</p> <p>1. Planiranje</p> <p>Uz podršku učitelja učenik određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje.</p> <p>uku B.2.3.</p> <p>3. Prilagodba učenja</p> <p>Uz podršku učitelja, ali i samostalno, prema potrebi učenik mijenja plan ili pristup učenju.</p> <p>uku C.2.3.</p> <p>3. Interes</p> <p>Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p>OSOBNI I SOCIJALNI RAZVOJ:</p> <p>osr A.2.3.</p> <p>Razvija osobne potencijale</p> <p>osr A.2.4.</p> <p>Razvija radne navike.</p> <p>UPORABA IKT</p> <p>ikt A.2.1.</p> <p>Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.</p>
Tijek nastavnog sata	<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: PHQMV9</p> <p>(https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=486442522063667)</p>

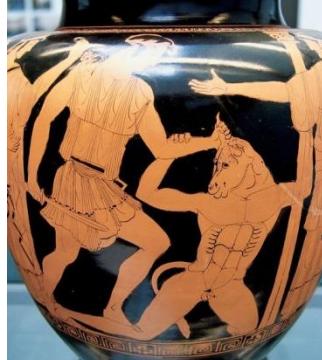


	<p><u>2)</u></p> <p>Učitelj/ica otvara istu sličicu grčkog kazališta na pametnoj ploči.</p> <p>Na temelju sličice grčkog kazališta učenici na pametnoj ploči označavaju dijelove koje prepoznaju u kazalištu.</p> <p>Središnji dio: 30 min</p> <p>15 min</p> <p>Učitelj/ica u razgovoru s učenicima, na temelju slike grčkog kazališta, objašnjava dijelove kazališta. Učenici odgledaju video isječak <i>Malo rimske kazalište u Puli</i> https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo 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>https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672</p> <p>Kod za iPad app: WHR6QM</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>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<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: PHQMV9) ili link (https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672) 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 rimske mitovi obrađuju teme o bogovima, junacima, ratovima, osveti, 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>



	<p>legendi za koje su čuli.</p> <p>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 orkestra 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 ostaci grčko-rimske kazališne građevine na Visu, a rimske u Puli i Solinu.</p> <p>Učitelj/ica otvara video isječak <i>Malo rimske kazalište u Puli</i> https://www.youtube.com/watch?v=Id3wU5jyxYo. Učenici pokušavaju pronaći uočljive sličnosti s grčkim kazalištem iz uvodnog dijela (oblik, kameni ostaci, gledalište, scena, nenatkriveni prostor).</p> <p>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.</p> <p>Učenici na svojim računalima ili tabletima zaigraju igru vješala u alatu bookwidgets kako bi otkrili pojmove i osobe:</p> <p>https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672</p> <p>Kod za iPad app: WHR6QM</p> <p>Ovisno o vremenu, svaki par može pronaći jednu riječ ili svaki par može igrati dok ne pronađe svih 6 riječi.</p> <p>Nakon što otkriju pojmove : <i>kazalište, Tezej, Arijadna, Minotaur, komedija, tragedija</i>, učenici zaključuju da je riječ o mitu o Tezeju i Minotauru.</p> <p>Slijedeći zadatak je napraviti završetak mita kao komediju ili kao tragediju.</p> <p>Učitelj/ica dijeli grupama skraćeni tekst iz grčke mitologije o Minotauru i Tezeju (skraćena i preuređena verzija se nalazi pod <i>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</i>). Učenici čitaju skraćenu verziju i u grupama tekst završavaju kao tragediju ili komediju.</p> <p>Završni dio:</p> <p>Grupe čitaju svoje završetke. Vrednuju i komentiraju radove ostalih grupa prema zadanim kriterijima. Učenici na kraju sata predaju popunjenu izlaznu karticu.</p> <p>Domaća zadaća:</p> <p>Učitelj/ica podijeli link za zadatak s uputama u alatu wizer.me</p> <p>https://www.wizer.me/preview/OLPQPE</p> <p>Učenici za domaću zadaću pogledaju kratak video uradak Početak Rima</p>
--	---



	<p>https://www.youtube.com/watch?v=hOQcLuzJrC4 i na temelju ispričane legende popune radni listić i pošalju na provjeru učitelju/ici do slijedećeg sata.</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Puzzle grčko kazalište : https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672</p> <p>Video isječak <i>Malo rimske kazalište u Puli</i> https://www.youtube.com/watch?v=ld3wU5jyxYo.</p> <p>IZVOR: Mitologija/Tatjana Vukelić, Rijeka, Dušević & Kršovnik, 2004. Str. 158, 159 i 161.) i http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=41068</p> <p><i>Prilagođena i skraćena verzija</i></p> <p><i>Minotaur i Tezej</i></p> <p><i>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 Minotaure.</i></p> <p><i>Tako je bilo sve dok junak Tezej, sin atenskog kralja Egeja, nije jedne godine pošao na Krete s namjerom da ubije Minotaure i oslobodi Atenu ovog prokletstva. Kada je Tezej stigao na Krete, kćerka kretskog kralja Minosa, Arijadna, se na prvi pogled zaljubila u njega, te mu odlučila pomoći ubiti Minotaure. Dala mu je klupku da zaveže za vrata labirinta, kako bi ga mogao dok se kreće hodnicima polako odmotavti, a tako će, ako ubije Minotaure, moći pronaći izlaz iz Labirinta. Tezej je ubio Minotaure, a zahvaljujući Arijadninom klupku, uspio je izaći iz Labirinta i zajedno sa njom otploviti s Krete.</i></p>   <p>Igra vješala od 6 pojmove: https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672</p>



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

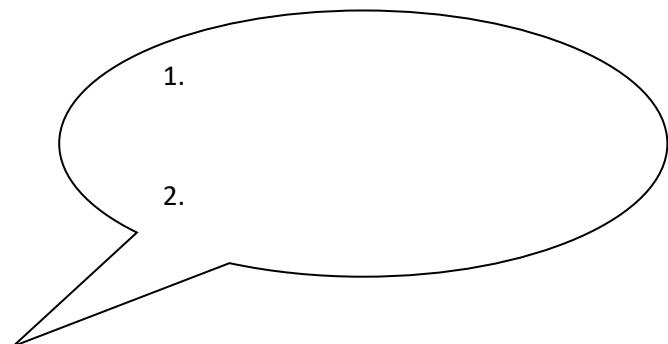
Grupa A	ODLIČNO	DOBRO	ZADOVOLJAVAJUĆE
TEKST			
JASNOĆA (tragedija, komedija)			
ZANIMLJIVOST			
ZAVRŠETAK			

Digitalni alati: www.bookwidgets.com

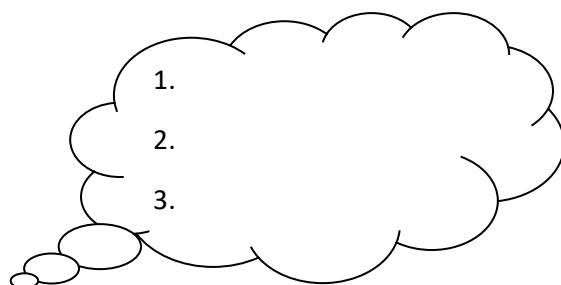
www.wizer.me



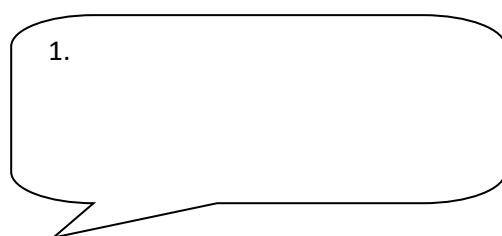
Izlazna kartica:



Stvari koje sam do sada znao/la o temi



Stvari koje sam naučio/la



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>



Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	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)
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	PROBLEMSKI ZADATAK: <ul style="list-style-type: none">- učenik čita tekst, prepričava sadržaj, izdvaja bitne elemente- primjenjuje različite strategije kako bi riješio problem- preoblikuje tekst smisleno KREATIVNOST: <ul style="list-style-type: none">- učenik osmišljava zadatak kreativno: priprema tekst kako bi zadovoljio kriterije i kako bi tekst bio zanimljiv KRITIČKO RAZMIŠLJANJE: <ul style="list-style-type: none">- učenik uviđa kako se isti izvor/tekst može interpretirati na različite načine- učenik razumije multiperspektivnost na određenoj razini
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	UČITI KAKO UČITI: 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.

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



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



učenike s teškoćama	2) složiti puzzle kazališta i objasniti pojam tragedija i komedija 3) odigrati igru vješala dok ne pronađu svih 6 riječi 4) odigrati igru vješala dok ne pronađu svih 6 riječi te ih prepoznati u tekstu mit o Tezeju i Minotauru 5) prepričati mit o Tezeju i Minotauru 6) nacrtati Minotaure																				
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici mogu : 1) pronaći na poveznicama i nadopuniti mit o Tezeju i Minotauru dodatnim informacijama: Egej http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=17138 ; Arijadna http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=3792																				
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<table border="1"><thead><tr><th>Grupa A</th><th>ODLIČNO</th><th>DOBRO</th><th>ZADOVOLJAVAJUĆE</th></tr></thead><tbody><tr><td>TEKST</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>JASNOĆA (tragedija, komedija)</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>ZANIMLJIVOST</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>ZAVRŠETAK</td><td></td><td></td><td></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																					
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)																					
Poveznice na multimedijijske i interaktivne sadržaje	https://www.bookwidgets.com/play/PHQMV9?teacher_id=4864425220636672 https://www.bookwidgets.com/play/WHR6QM?teacher_id=4864425220636672 https://www.wizer.me/preview/OLPQPE																				
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Mitologija/ prijevod Tatjana Vukelić, Rijeka, Dušević & Kršovnik, 2004. http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=31016																				



	<p>http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=61095</p> <p>https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_kazali%C5%A1ta</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Id3wU5jyxYo</p>
--	--