

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Željka Zagorac
Zvanje	Učiteljica razredne nastave, savjetnica
Naziv škole u kojoj ste trenutčno zaposleni	OŠ Borovje
Adresa elektroničke pošte	zeljka.zagorac@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Lektirno djelo Životinjska abeceda, Ivanka Borovac (interpretacija pročitano djela)
Predmet (ili međupredmetna tema)	Hrvatski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. (prvi)
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>OŠ HJ A.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje</p> <p>OŠ HJ A.1.2. Učenik sluša jednostavne tekstove, točno izgovara glasove, riječi i rečenice na temelju slušanoga teksta</p> <p>OŠ HJ A.1.3. Učenik čita tekstove primjerene početnomu opismenjavanju i jezičnome razvoju</p> <p>OŠ HJ A.1.4. Učenik piše školskim formalnim pismom slova, riječi i kratke rečenice u skladu s jezičnim razvojem</p> <p>OŠ HJ A.1.5. Učenik upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju u uobičajenim komunikacijskim situacijama</p> <p>OŠ HJ A.1.7. Učenik prepoznaje glasovnu strukturu riječi te glasovno analizira i sintetizira riječi primjereno početnomu opismenjavanju</p> <p>OŠ HJ B.1.1. Učenik izražava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnoga teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom</p>



	<p>OŠ HJ B.1.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta</p> <p>OŠ HJ C.1.1. Učenik sluša/čita tekst u skladu s početnim opismenjavanjem i pronalazi podatke u tekstu</p> <p>OŠ LK A.1.1. učenik prepoznaje umjetnost kao način komunikacije i odgovara na različite poticaje likovnim izražavanjem</p> <p>PID OŠ A.1.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi opažajući neposredni okoliš</p> <p>osr C.1.3.Pridonosi skupini</p> <p>goo C.1.2.Promiče solidarnost u razredu</p> <p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima</p> <p>ikt A.1.3. Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima</p>
Tijek nastavnog sata	<ol style="list-style-type: none">1. aktivnost: Slagalica - puzzle Mozabook2. aktivnost: Što nedostaje? - listići3. aktivnost: Igra riječima, glasovima i glasanjem4. aktivnost: Tko sam ja? – opisujem životinju5. aktivnost: Provjeri što znaš – Learning Apps6. aktivnost: vrednovanje
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>1. aktivnost: SLAGALICA</p> <p>Učitelj/ica prikazuje na Mozabook-u na interaktivnoj ploči slagalicu (puzzle). Učenici pojedinačno izlaze pred ploču i dovlače dijelove slagalice na mjesto (prikaz slagalice može biti bez i s podlogom koja pomaže u slaganju). Kada slože slagalicu, prepoznaju naslovnicu slikovnice Životinjska abeceda. Razgovaramo o naslovu (zašto takav naslov), izražavaju svoje dojmove (što im se svidjelo).</p> <p>2. aktivnost: ŠTO NEDOSTAJE - LISTIĆI ZA RAD U SKUPINAMA</p> <p>Učenike podijelimo u skupine (3-4 učenika). Svaki listić sadrži 3-4 primjera izabranih životinja iz slikovnice s krnjim tekstom. Koristeći se slikovnicom, učenici trebaju</p>



dopuniti tekst riječima koje nedostaju.

Primjer listića za učenike s prilagodbom



Z _ _ _ R _ _

F _ _ Z _ _

KONJA KOJI IMA

CRNO – BIJELA _____

NAZIVAMO _____.

FAZANE LOVCI

PUŠTAJU NA _____:

LOVE IH ZBOG MESA

I PERA NA _____.

Umetni:

ZEBRA

REBRA

Umetni:

ŠEŠIRU

MIRU

Primjer listića srednje težine – redovni program



_ _ _ _

_ _ _ _ _

Velika čupava glava

Krasi svakog _____.

Jedino jadne lavice

Imaju sitne _____

I cijeli život žive

Bez bujne _____.

Šišmišev je život _____:

Cijele noći on je _____.

A danju mu nije _____,

Mora visjet _____.

Primjer listića viša razina



_____ rogovu rastu

Kao grane na _____.

No samo ih _____ imaju

Pa njih svi gledaju i _____.

A košute _____ šute -

One se _____,

Jer njima će dane

Uljepšati _____.

_____ slovo

Na _____ slovo

Životinja _____.

No _____ možeš na selu

Sresti kakvu _____ -

Psa _____

Bez uzice i _____.

Po završetku, čitaju pjesmice dopunjene riječima. Kada učenik pročita pjesmu, izabere učenika iz neke druge skupine koji treba pronaći fotografiju te životinje (stavlja ju na drugu ploču ili pano).

3. aktivnost: IGRA RIJEČIMA, GLASOVIMA I GLASANJEM

Kada svi učenici pročitaju svoje uratke, na ploči/panou su poredane fotografije životinja u nekoliko redaka (ovisno o broju učenika u razredu).

Zadaci za učenike: Imenuj životinje u 1. retku; nabroji životinje koje mogu biti kućni ljubimci; pokaži životinje koje imaju tijelo prekriveno dlakom; oponašaj kretanje druge životinje u 3. retku; u 2. retku umjesto imena životinja izreci početne glasove njihovih imena; pokaži sve četveronožne životinje; oponašaj glasanje životinja iz posljednjeg retka; imenuj životinje koje se ne glasaju; nabroji životinje čija imena počinju suglasnicima; poredaj životinje abecednim redom...

Izaberi jednu životinju – kojim glasom počinje/završava njezino ime? Zna li još neku životinju koja počinje/završava istim glasom?

4. aktivnost: TKO SAM JA? – OPISUJEM ŽIVOTINJU

Učenici samostalno opisuju životinju po svojem izboru, bez imenovanja te životinje. U nekoliko rečenica opisuju izgled, gdje životinja živi, čime se hrani, kako se glasa



(ovisno o svojem predznanju), a ostali učenici trebaju odgonetnuti o kojoj je životinji riječ.

Po završetku aktivnosti učenici uspoređuju opise koje su čuli i izvode zaključke na temelju kakvog opisa je najlakše otkriti o kojoj je životinji riječ (količina podataka, precizni i točni podaci, detalji).

5. aktivnost: PROVJERI ŠTO ZNAŠ – ONLINE IGRE
(Learning Apps – 3 razine)

Učenicima su ponuđene 3 različite online igre – izabiru igru prema težini.

Igra sparivanja fotografije životinje i početnog slova imena životinje

<https://learningapps.org/display?v=p1hq7skq519>

Pitalice o životinjama

<https://learningapps.org/display?v=p63eym5u319>

Kako se glasaju životinje – zahtjevna igra sparivanja zvuka i slike

<https://learningapps.org/display?v=p2wx6dw7519>

6. aktivnost: NEOBIČNA ŽIVOTINJA

Učenici crtaju u bilježnicu neobičnu životinju – npr. ptica koja ima krzno, lisica koja ima dvije noge i kljun ili sl. te joj dodjeljuju neobičan naziv po svom izboru (može biti novonastala složenica, npr. vukožaba ili potpuno nova izmišljena riječ).

7. aktivnost: VREDNOVANJE KAO UČENJE
(SAMOVREDNOVANJE)

IME:	UVIJEK	PONEKAD	SAMO UZ POMOĆ
Pronalazim u slikovnici pjesme prema naslovu.			
Pišem pravilno riječi koje nedostaju.			
Čitam pjesmu tečno.			
Znam izreći što mislim o pjesmama.			

Sadržaji koji se koriste u aktivnostima

1. Mozabook – online puzzle
2. Listići za učenike i slikovnice
3. Fotografije životinja
5. Learning Apps



	6. Bilježnice 7. Listići za samovrednovanje
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	Vrednovanje za učenje: učitelj/ica prikuplja tijekom nastavnog sata informacije o sudjelovanju učenika u aktivnostima, njihovom doživljaju i načinima interpretacije lektirnog djela Vrednovanje kao učenje: samovrednovanje uz nastavni listić. Vrednovanje naučenog: listić za DZ 1. Napiši imena dviju životinja čije je tijelo prekriveno dlakama. _____, _____. 2. Koja životinja u svojem imenu ima samo 3 slova? _____. 3. Što je zajedničko mački i magarcu? _____. 4. Imenuj jednu životinju čije ime počinje samoglasnikom. _____. 5. Koje slovo trebaš promijeniti u riječi VODA da bi nastalo ime dugonoge ptice? Koja je to ptica? _____.
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	Kreativnost se potiče u 4. aktivnosti (opisivanje životinje uz zapažanje detalja o životinji, bogatstvo rječnika, sintaksa) i u 6. aktivnosti (crtanje neobične životinje i osmišljavanje neobičnog naziva te životinje). Kritičko mišljenje potiče se u 1. aktivnosti (izraziti doživljaj pročitane djela, izdvojiti što im se svidjelo/nije svidjelo, bi li preporučili čitanje slikovnice drugoj djeci i zašto) i u 4. aktivnosti (učenici uspoređuju opise koje su čuli i izvode zaključke na temelju kakvog opisa je najlakše otkriti o kojoj je životinji riječ - količina podataka, precizni i točni podaci, detalji; tko je najuspješniji u takvom zadatku).
DODATNI ELEMENTI¹	

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



<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<p>Odgojno-obrazovni ishodi Hrvatskog jezika povezani su s odgojno-obrazovnim ishodima nastavnih predmeta:</p> <p>OŠ LK A.1.1.;</p> <p>PID OŠ A.1.1.</p> <p>te odgojno obrazovnim ishodima međupredmetnih tema:</p> <p>OSR C.1.3. ;</p> <p>GOO C.1.2.;</p> <p>IKT A.1.2., A.1.3.</p>
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>Interdisciplinarnost je vidljiva u sljedećim aktivnostima:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ IKT: učenici se služe aplikacijom Puzzle u Mozabook-u u 1. aktivnosti; učenici se služe aplikacijom Learning Apps u 4. aktivnosti➤ PID: povezanost sa sadržajima godišnjih doba (životinje) domene Organiziranost svijeta oko nas u 1., 3., 4. i 5. aktivnosti➤ LK: likovno rješavanje problema u 6. aktivnosti➤ UKU: izbor sadržaja za ponavljanje i vježbanje u 5. aktivnosti; kritički osvrt vršnjaka na kvalitetu uratka u 4. aktivnosti; samovrednovanje u 7. aktivnosti➤ GOO-suradnja u izvršavanju zadataka te pomoć učenicima kojima je potrebna pomoć
<p>Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama</p>	<p>2. aktivnost – listić za učenike s prilagodbom</p> <p>5. aktivnost – online igra Sparivanje parova</p>
<p>Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima</p>	<p>2. aktivnost – listić za darovite</p> <p>5. aktivnost – online igra Kako se glasaju životinje</p>
<p>Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa</p>	<p>Tijekom nastavnog sata učitelj/ica može bilježiti podatke u tablici. Izabrana su tri ishoda koji se ostvaruju kroz aktivnost broj 1 – izražavanje dojma o pročitanoj djelu i aktivnost 4 – samostalno opisivanje prema sjećanju bez imenovanja subjekta. U tablicu upisuju razinu ostvarenosti za zadana tri ishoda, koji su pristupi i u kojoj mjeri (korištene metode, oblici rada, sadržaji) uspješno izabrani, zapažanja o učenikovim aktivnostima, motivaciji, na koji način uspješnije uče te jesu li, koliko su i koji učenici pokazali što znaju i mogu (nekoliko učenika</p>



izabrati).

LEKTIRA Životinjska abeceda		Datum:		
OČEKIVANJA (ISHODI)	ostvarenost	Pristup – uspješnost odabira	Učenici (aktivnost, motivacija)	vrednovanje
Učenik izražava misli i osjećaje				
Upotrebljava riječi, sintagme i rečenice u točnome značenju				
Stvaralački se izražava				

Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)

Učenici izvlače slovo iz vrećice. Najavljujemo zadatak i objašnjavamo ga: izabrati životinju čiji naziv počinje slovom koje su izvukli, pronaći dvije zanimljivosti o toj životinji. Na papir nacrtati životinju i napisati zanimljivosti. Koristiti flomastere u boji, istaknuti ime životinje. Zadatak treba napraviti do ponedjeljka. Oni koji znaju ili mogu zadatak odraditi s roditeljima (pomoć u postavljanju materijala direktno na Padlet board) mogu zadatak riješiti online.

<https://padlet.com/Zeljka/ncpavwba5wxm>



QR code za očitavanje poveznice

Učiteljica će nakon prikupljanja i pregleda uradaka fotografirati iste i postaviti ih na Padlet board . Uputit će učenike na vrednovanje direktno na ploči (Padlet board), pomoću zvjezdica od 1-5 koje su ponuđene na ploči. Upoznat će ih s kriterijima vrednovanja: je li zadatak izvršen u potpunosti – ima li crtež i najmanje dvije zanimljivosti; svaku zanimljivost više, uredan i točan rukopis, mogu nagraditi zvjezdicom više. Upute za online rješavanje i vrednovanje nalaze se na Padlet ploči. Vrednovanje se može odraditi sljedeći sat, nakon što učiteljica/učitelj postavi uratke na Padlet board.

Rezultat je mala razredna enciklopedija životinja. Padlet ploča se može nadopunjavati tijekom razdoblja koje učiteljica/učitelj dogovori s učenicima (npr. mjesec dana). Ujedno se može koristiti tijekom nastave Prirode i društva.

Poveznice na multimedijske i interaktivne

<https://learningapps.org/display?v=p1hq7skq519>



sadržaje	<p>https://learningapps.org/display?v=p63eym5u319</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p2wx6dw7519</p> <p>https://padlet.com/Zeljka/ncpavwba5wxm</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Nacionalni kurikulum nastavnoga predmeta Hrvatski jezik, MZO, veljača 2018.</p> <p>Nacionalni dokument okvira za vrednovanje procesa i ishoda učenja u osnovnoškolskome i srednjoškolskome odgoju i obrazovanju, MZO, prosinac 2017.</p> <p>Gabelica, M., Težak, D.: Kreativni pristup lektiri, Zagreb, Učiteljski fakultet, 2018.</p>