



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu

**OSNOVNI PODATCI**

Ime i prezime	Martina Jakovčić
Zvanje	Mag.prim.educ.
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ dr. Mate Demarina Medulin, PO Banjole
Adresa elektroničke pošte	martina.jakovcic@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Morske avanture jedne kornjače (Integrirani dan – 3. nastavni sat)
Predmet (ili međupredmetna tema)	Hrvatski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1.

**OBVEZNI ELEMENTI**

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	<p><b>OŠ HJ A.1.1.</b> Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p><b>OŠ HJ B.1.2.</b> Učenik sluša/čita književni tekst, izražava o čemu tekst govori i prepoznaje književne tekstove prema obliku u skladu s jezičnim razvojem i dobi.</p>
Tijek nastavnog sata	<p><b>UVODNI DIO:</b> Motivacija Najava</p> <p><b>GLAVNI DIO:</b> Osmišljavanje mini-igrokaza</p>



	<p>Izvedba mini-igrokaza i vršnjačko vrednovanje</p> <p><b>ZAVRŠNI DIO:</b></p> <p>Stvaranje zajedničke zamrznute slike</p>
<b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b>	<p><b>1. Motivacija</b></p> <p>Na današnjem satu prirode i društva učenici su se već upoznali sa potencijalnim opasnostima u moru za glavate želve. Saznali su kako morske kornjače znaju zamijeniti najlon vrećice za meduze, te ih mogu progutati i ugušiti se. Na satu likovne kulture su učenici izrađivali kornjaču i meduzu od recikliranog materijala.</p> <p>Učitelj pred učenicima izvodi kratki lutkarski igrokaz "Putovanje male kornjače". Prikazuje njen put u Jadranskom moru u potrazi za hranom, ne ubacivši pritom lika meduzu.</p> <p>Učitelj se zaustavlja s izvedbom igrokaza u trenutku kada kornjača ugleda meduzu i poziva nekoliko učenika da preuzmu ulogu meduze kako bi saznali kakav će biti kraj igrokaza. Kraj može biti sretan ili tužan, prema izboru učenika.</p> <p>Učitelj zapisuje na ploču naslov – AVANTURE MALE KORNJAČE.</p> <p><b>2. Najava</b></p> <p>Učitelj najavljuje učenicima da će oni danas biti stvaraoci malih lutkarskih igrokaza s likovima kornjačom i meduzom, od kojih će svaki biti drukčiji i jedinstven, te da će ih prikazati pred ostalim učenicima.</p> <p><b>3. Osmišljavanje mini-igrokaza</b></p> <p>Učitelj poziva učenike da pripreme, u parovima likove koje su izrađivali na satu likovne kulture i stave ih na klupu ispred sebe. Potiče učenike da se dogovore tko će preuzeti ulogu morske kornjače, a tko će biti meduza.</p> <p>Nakon dogovora oko uloga učitelj nosi svakom paru jednu vrećicu iz koje učenici moraju izvući jedan papirić. Na papirićima je napisan dodatni element kojeg moraju ubaciti u svoju priču:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- morska zvijezda</li><li>- udica</li></ul>



- koralj
- morski greben
- galeb
- srdela
- ribarska mreža
- morski pas
- dječak

Učitelj mora osigurati dovoljno papirića za svaki par.

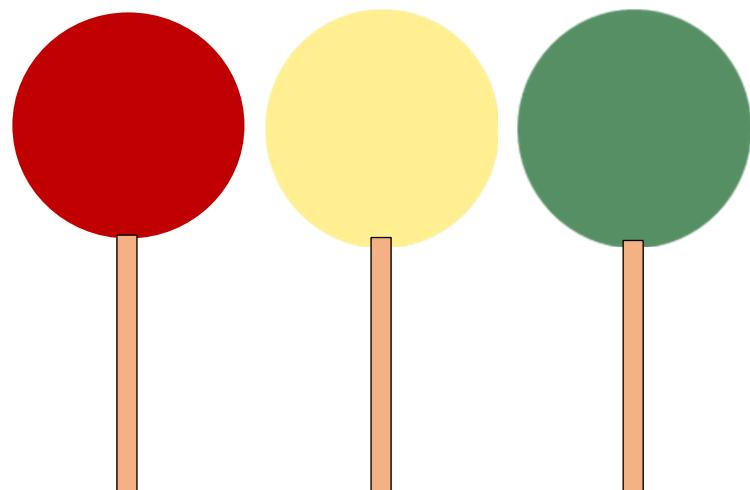
Učitelj tada poziva učenike da u parovima osmisle mini lutkarski igrokaz za svojim likovima, ubacivši i dodatni element. Učenici mogu osmisliti avanture male kornjače prema vlastitim željama, sa sretnim ili tužnim završetkom, te će na kraju sata svaki par prezentirati svoj igrokaz ostalim učenicima.

#### **4. Izvedba mini-igrokaza i vršnjačko vrednovanje**

Kada su svi parovi osmislili svoju priču, učitelj podijeli svakom učeniku semafor za vršnjačko vrednovanje. Objašnjava tada na koji način vrednovati igrokaze koje će gledati. Kada jedan par završi s izvedbom igrokaza svi će učenici podignuti boju žele:

- Crvenu ako im se igrokaz nije svidio
- Žutu ako im se igrokaz djelomično svidio
- Zelenu ako im se igrokaz svidio

#### **Semafor za vršnjačko vrednovanje:**





	<p>Kada svi parovi završe sa prezentacijom igrokaza, provodi se i kratak osvrt kako bi učenici iskazali svoje mišljenje. Ukoliko bi se nešto moglo još bolje prikazati igrokazom učitelj poziva učenike da se međusobno posavjetuju i daju si konstruktivne prijedloge.</p> <p><b>5. Zamrznuta morska slika</b></p> <p>Učitelj poziva sve učenike da dođu pred ploču i svatko za sebe zamisli da je jedno morsko biće. Pušta prvi 30 sekundi Camille Saint-Saënsove skladbe Akvarij iz Karnevala životinja i poziva učenike da se užive u svoga lika i kreću u morskoj dubini. Nakon 30 sekundi učitelj zaustavlja glazbu i učenici moraju stvoriti zajedničku zamrznutu morskiju sliku.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Lutkarski igrokaz, morska kornjača, meduza, morski živi svijet, otpad
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	Postavljanje pitanja, učenička opažanja i prijedlozi, semafor za vršnjačko vrednovanje
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p><b>Problemski zadatak:</b></p> <p>Osmišljavanje vlastitog lutkarskog igrokaza sa morskom kornjačom i meduzom, ubacivši pritom dodatni element (u parovima).</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p><b>GLAZBENA KULTURA</b></p> <p><b>OŠ GK B.1.1.</b></p> <p>Učenik izvodi glazbene igre uz pjevanje, slušanje glazbe i pokret uz glazbu</p> <p><u><b>AKTIVNOSTI:</b></u> slušanje Camille Saint-Saënsove skladbe Akvarij iz Karnevala životinja i izvedba glazbene igre Ples morskih životinja</p> <p><b>UČITI KAKO UČITI</b></p> <p><b>uku A.1.2.</b></p> <p>2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p>

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



	<p>Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.</p> <p><b>uku A.1.3.</b></p> <p>3. Kreativno mišljenje</p> <p>Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p><b>uku A.1.4.</b></p> <p>4. Kritičko mišljenje</p> <p>Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.</p> <p><b>ODRŽIVI RAZVOJ</b></p> <p><b>odr C.1.1.</b></p> <p><b>DOBROBIT</b></p> <p>Identificira primjere dobrog odnosa prema prirodi.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Korištenje likova kornjače i meduze od recikliranog materijala (LK), ples morskih životinja i zamrzнута слика (GK)
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenici s teškoćama prikazuju jednostavniju izvedbu lutkarskog igrokaza, po potrebi bez dodatnog elementa.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici mogu, po želji, ubaciti više dodatnih elemenata u igrokaz.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Tijekom izvedbe igrokaza svaki učenik dobije semafor za vršnjačko vrednovanje i nakon gledanja podiže jednu od sljedećih boja:  - Crvenu ako im se igrokaz nije svidio - Žutu ako im se igrokaz djelomično svidio - Zelenu ako im se igrokaz svidio
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	Rad na zajedničkom morskom igrokazu za završnu predstavu:  - pisanje scenarija (4 školska sata)  - dodjela uloga i vježbanje uloga (tijekom drugog polugodišta, u sklopu izvannastavnih aktivnosti: dramska grupa, plesna grupa)  - izvedba završne priredbe (1 školski sat)
Poveznice na multimedijiske i interaktivne sadržaje	/
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p><a href="https://dramskimetod.com/kreativne-lutkarske-igre-u-nastavi/">https://dramskimetod.com/kreativne-lutkarske-igre-u-nastavi/</a></p> <p>- Članak "Kreativne lutkarske igre u nastavi" čiji je autor doc. art. Mira Perić Kraljik, dipl. glumica</p>



	<p><u><a href="file:///C:/Users/Ben%20Ten/Downloads/Igrokaz_u_razrednoj_nastavi%20(1).pdf">file:///C:/Users/Ben%20Ten/Downloads/Igrokaz_u_razrednoj_nastavi%20(1).pdf</a></u></p> <p>- Znanstveni članak "Igrokaz u razrednoj nastavi" čiji je autor Jadranka Nemeth-Jajić</p>
--	--