

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>	Elvisa Sekulić
<b>Zvanje</b>	Učiteljica razredne nastave s pojačanim programom iz nastavnog predmeta matematika
<b>Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni</b>	Osnovna škola Zorke Sever, Popovača
<b>Adresa elektroničke pošte</b>	elvisa.sekulic@skole.hr
<b>Naslov Metodičkih preporuka</b>	Ja kao dio cjeline
<b>Predmet (ili međupredmetna tema)</b>	Međupredmetna tema – Osobni i socijalni razvoj
<b>Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.</b>	Međupredmetna tema Osobni i socijalni razvoj izvodi se u okviru Sata razrednika.  osr A.2.1.  Razvija sliku o sebi.
<b>Razred</b>	5.
OBVEZNI ELEMENTI	
<b>Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )</b>	osr A.2.1.  Razvija sliku o sebi.
<b>Tijek nastavnog sata</b>	Učenici unaprijed dobivaju zadatak – donijeti igračku životinje od kuće, po mogućnosti igračku koja se može navući na ruku. Sat se treba planirati u mjesecu ožujku s obzirom da se tematski veže za obilježavanje Svjetskog dana lutkarstva (21. ožujka). Metodička preporuka može se izvesti i u dva školska



sata, ovisno o pripremljenosti učenika, strukturi razreda i osposobljenosti učitelja.

Uvodni dio – 5 minuta

U spontanom razgovoru komentiraju značenje kazališta i lutkarstva. (Što je kazalište? Koju predstavu ste pogledali? Što je za vas znače igračke? Koja vam je najdraža igračka? Zašto? Igrate li se još? Igraju li se odrasli? Kad se osoba prestane igrati?)

Najava današnjeg zadatka: Ususret obilježavanju Svjetskog dana kazališta za mlade i Svjetskog dana lutkarstva, okušat ćemo se u osmišljavanju vlastite predstave. Svake godine u cijelom svijetu se slavi Svjetski dan lutkarstva 21. ožujka.

Učitelj raspoređuje učenike u četiri skupine.

Središnji dio – 25 minuta

Učenici su nakon razgovora podijeljeni u skupine, svaka skupina dobiva zadatak:

1. skupina – osmisliti kratku predstavu pod nazivom: **Prvi dan proljeća, već nevolje**
2. skupina – osmisliti kratku predstavu pod nazivom: **Tko je kralj šume?**
3. skupina – dokumentirati rad prve skupine (snimanje, fotografiranje)
4. skupina – dokumentirati rad druge skupine (snimanje, fotografiranje)

Učenici prve dvije skupine dobiju materijale za rad: papire A5, flomastere, lutke, odnosno igračke životinja, platno. Zadatak im je u zadanom vremenu od 25 minuta osmisliti kratku predstavu u kojima životinje imaju glavnu ulogu, zadane tematike: Prvi dan proljeća, već nevolje i Tko je kralj šume? Učenici između sebe trebaju podijeliti uloge, osmisliti tekst za svaku životinju i iskoristiti scenografiju koju imaju u razredu (klupe, stol, životinje, računalo za pozadinsku glazbu...)

Učenici druge dvije skupine dobiju materijale za rad: mobitel s kamerom ili tablet s kamerom. Njihov zadatak je pratiti rad skupine kojoj su dodijeljeni, fotografirati i snimati tijekom rada, snimiti zvučni zapis kratke predstave i prezentirati razredu snimljeno.

Učenici prve dvije skupine započinju s osmišljavanjem kratke predstave u kojima trebaju podijeliti uloge, osmisliti dijaloge i zapisati ih, postaviti scenografiju.

Učenici druge dvije skupine prate njihov rad bez uplitanja u rad skupine kojoj su dodijeljeni, njihov zadatak je fotografirati tijekom rada, pratiti uključenost pojedinog člana skupine koja radi na osmišljavanju dijaloga, nakon što skupina osmisli dijaloge snimiti video ili zvučni zapis.



	<p>Završni dio sata: prezentacija učeničkih radova (15 minuta) i vrednovanje</p> <p>Video ili zvučni zapisi se prenesu s mobitela ili tableta na računalo i prezentacijsko platno ili pametnu ploču. Nakon prezentiranih radova, svi učenici ispunjavaju listiće za procjenu u digitalnom alatu MS Forms ili nedigitalni obrazac za procjenu. Vrednuju rad svake skupine u kojoj nisu sudjelovali. Vršnjačkim vrednovanjem učenici će dobiti povratnu informaciju o kvaliteti svog uratka, procjenu kvalitete tuđih uradaka.</p> <p>Lista za procjenu 1. i 2 skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9">https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9</a></p> <p>Lista za procjenu 3. i 4. skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5">https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5</a></p>
<p><b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b></p>	<p>U uvodnom dijelu sata s učenicima se vodi spontani razgovor o igračkama, predstavama, važnosti igre kod djece i odraslih. Razgovor se usmjerava na važnost igre koja potiče maštu i rješavanje problema, bilo u odnosima s prijateljima ili u obitelji. Učitelj je moderator, koji navodeći učenike dolazi do najave cilja i motiviranja učenika za postizanje što boljeg rezultata. Cilj aktivnosti je u razvijanju kritičkog razmišljanja, povezivanja situacija s kojima se učenici svakodnevno susreću i prenošenje tih situacija u svijet mašte, radi lakšeg savladavanja problema. Tematski učenici imaju odriježene ruke da osmisle situaciju u kojoj se životinje nalaze personalizirajući ih i davajući im osobine i stavljajući ih u situacije u kojima se djeca i odrasli nalaze.</p> <p>Podjelom učenika u skupine daje se mogućnost učenicima koji imaju izražene glumačke sposobnosti da se okušaju u osmišljavanju i izvođenju kratke predstave, učenicima koje zanima tehnologija daje se mogućnost da digitalno dokumentiraju i snime rad skupine, te koriste tehnologiju u svrhu stvaranja. Nadareni učenici i učenici s teškoćama uključeni su u rad skupine ovisno o svojim afinitetima ili o svojim mogućnostima. Uključenost učenika radom u skupinama omogućuje se inkluzija učenika. Učitelj prije sata određuje koji učenik pripada kojoj skupini s obzirom na to što je upoznat s afinitetima pojedinog učenika. Nakon podjele učenika u skupine, svaka skupina dobiva zadatak:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. skupina – osmisli kratku predstavu pod nazivom: Prvi dan proljeća, već nevolje. Učitelj učenicima daje papir formata A5, flomastere ili olovke, te lutke, odnosno igračke, te druge predmete po želji i izboru.</li><li>2. skupina – osmisli kratku predstavu pod nazivom: Tko je kralj šume? Učitelj učenicima daje papir formata A5, flomastere i lutke, odnosno igračke, te druge predmete po želji i izboru.</li></ol> <p>Učenici prve dvije skupine osmišljavaju kratki tekst za svaku životinju i iskorištavaju scenografiju koju imaju u razredu (klupe, stol, životinje, platno, računalo za pozadinsku glazbu...). Preporuka je da se učenicima 1. i 2. skupine da što manje predmeta za scenografiju kako bi naglasak bio na razvijanju jezičnih vještina.</p>

	<p>3. skupina – dokumentirati rad prve skupine, snimanje, fotografiranje, izrada scenarija, pomoć oko scenografije.</p> <p>4. skupina – dokumentirati rad druge skupine, snimanje, fotografiranje, pomoć oko scenografije.</p> <p>Učitelj učenicima osigurava nastavna sredstva: tablet ili mobitel s kamerom i aplikacijom Quik. Odabir će ovisiti o mogućnostima koje škola, učitelj ili učenici imaju.</p> <p>Učenici 3. i 4. skupine prate rad skupine kojoj su dodijeljeni: fotografiraju, snimaju tijekom rada ili snimaju zvučni zapis kratke predstave, te koriste materijale koje su snimili za izradu kratkog videa uz pomoć aplikacije Quik (učenicima se daje izbor da odaberu duljinu, pozadinsku glazbu, animaciju i prijelaze koje žele).</p> <p>Učitelj usmjerava učenike, potiče ih kako da dokumentiraju ono bitno, te kako da uporabom mobilne aplikacije Quik stvore u vrlo kratkom vremenu video u kojem prezentiraju ostatku razreda ono što su dokumentirali.</p> <p>Završni dio sata: prezentacija učeničkih radova (15 minuta) i vrednovanje</p> <p>Učenici 3. i 4. skupine koriste materijale koje su prikupili kako bi uz pomoć aplikacije Quik stvorili video zapis.</p> <p>Video zapisi se prenesu s mobitela ili tableta na računalo i prezentacijsko platno ili pametnu ploču. Nakon prezentiranih radova, učenici ispunjavaju listiće za procjenu u digitalnom alatu MS Forms ili nedigitalni obrazac za procjenu. Vrednuju rad svake skupine u kojoj nisu sudjelovali, te vrednuju vlastiti angažman, samovrednovanjem. Vršnjačkim vrednovanjem učenici će dobiti povratnu informaciju o kvaliteti svog uratka, procjenu kvalitete tuđih uradaka, a samovrednovanjem učenici procjenjuju svoj rad, trud i napredak koji su postigli vlastitim angažmanom.</p> <p>Lista za procjenu 1. i 2 skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9">https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9</a></p> <p>Lista za procjenu 3. i 4. skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5">https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5</a></p>
<p><b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kratka priča na zadanu temu</li> <li>- Digitalna prezentacija učeničkih radova u obliku kratkog videa</li> <li>- Obrasci za vrednovanje u digitalnom obliku ili nedigitalnom obliku</li> <li>- Aplikacija Quik za izradu kratkog videa <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&amp;hl=hr">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&amp;hl=hr</a></li> <li>- Primjer: <a href="#">Prvi dan proljeća</a></li> <li>- Lista za procjenu 1. i 2 skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9">https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9</a></li> <li>- Lista za procjenu 3. i 4. skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5">https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5</a></li> </ul>



<p><b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b></p>	<p>U spontanom razgovoru pri komentiranju važnosti igračke i igre za razvoj ljudske osobnosti, učiteljica potiče učenike na razumijevanje važnosti igre i motiviranja učenika na stvaranje vlastitog dijela (<b>vrednovanje za učenje</b>). Poticanjem učenika na odabir stvara se kod učenika osjećaj odgovornosti za vlastite postupke i želje za postizanjem što bolje rezultata. Učenici će u vrednovanju ostalih grupa (<b>vrednovanje kao učenje</b>) procijeniti koliko su drugi uspjeli u ostvarenju cilja te procijeniti koliko su zadovoljni svojim angažmanom sudjelujući kao dio grupe. Ukoliko je razrednik ujedno i učitelj predmeta Tehnika kultura, Informatika, Hrvatski jezik, Likovna kultura, učnički radovi se mogu vrednovati i sumativno kroz unaprijed dogovorene smjernice i kriterije (<b>vrednovanje naučenog</b>).</p>
<p><b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b></p>	<p>1. i 2. skupina – osmisliti kratku predstavu pod nazivom: Prvi dan proljeća, već nevolje. Zadatak potiče učenike na brzu reakciju i osmišljavanje teksta u kratkom roku. Zadatak ima za cilj poticati maštovitost i usavršiti sposobnost učenika da se istaknu u izradi predložka za snimanje kratke predstave, uz ograničenje vremena i nastavnih sredstava za rad. Učeničeva mašta te rad u skupini učenika, organizacijske sposobnosti dolaze do izražaja što je u skladu s ishodom razvijanja slike o sebi, sudjelovanjem u zajedničkim aktivnostima u razrednome odjelu i školi, te doprinosom svakoga člana u ostvarenju postavljenog cilja.</p> <p>3. i 4. skupina – dokumentirati rad prve skupine, snimanje, fotografiranje, izrada scenarija, pomoć oko scenografije. Zadatak potiče učenike na svrsihodno korištenje tehnologije, kreativnost i sposobnost zapažanja. Učenici koriste aplikaciju Qiuk, izrađuju u kratkom roku video koristeći materijale koje su prikupili, procjenjuju učinkovitost aplikacije.</p> <p>Nakon prezentacije učničkih radova učenici dobiju zadatak koji se može izraditi u narednim satima u suradnji učiteljima Hrvatskog jezika, Likovne kulture, Informatike i Tehničke kulture ili na izvannastavnim aktivnostima Multimedijске skupine, Švelja, Radijske skupine...</p> <p>1. zadatak: izraditi strip prema predlošku kratke priče: Prvi dan proljeća, već nevolje i Tko je kralj šume? Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju jer uključuje suradnju s učiteljima Hrvatskog jezika, Likovne kulture i Informatike ili voditeljem Izvannastavnih aktivnosti. Učenici na navedenim predmetima izrađuju strip u digitalnom obliku koristeći neki od 2.0 alata (Pixton, Toondoo) ili u nedigitalnom obliku koji se mogu prenijeti u digitalni oblik u obliku digitalne slikovnice, prezentacije, videa, audio zapisa. Radovi se prezentiraju na mrežnim stranicama škole ili na panoima škole. Uradci se mogu iskoristiti i za prezentaciju tijekom obilježavanja Dana škole ili Dana materinjeg jezika.</p> <p>2. zadatak: izraditi igračku. Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju s učiteljem Tehničke kulture ili voditeljem izvannastavne aktivnosti (primjerice Multimedijška skupina) Učenici predmete (igračka ili lutka) koje izrade mogu prezentirati ostalim učenicima škole na obilježavanju Dana škole ili Sajmu vještina. Također mogu snimiti izradu svoje igračke, objasniti njen značaj, tijekom izrade i predstaviti svoju igračku.</p>



### DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup>

<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<p>Iz kurikuluma za međupredmetnu temu Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj: <a href="#">Osobni i socijalni razvoj</a></p> <p>osr A.2.1. Razvija sliku o sebi.</p> <p>osr A.2.3. Razvija osobne potencijale.</p> <p>osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.</p> <p>osr C.2.3. Pridonosi razredu i školi.</p> <p><i>„Opisuje svoje pozitivne i negativne osobine, uspjehe i neuspjehe. Služi se informacijama koje mu daju drugi u opisivanju sebe. Koristi se znanjem o sebi u ispunjavanju obveza i odnosu s drugima. Vjeruje da je dobra i vrijedna osoba. Uvršteno u kurikulum svih predmeta, međupredmetnih tema Zdravlje i Održivi razvoj, satova razrednika. Koristiti se radionicama, igranjem uloga, raspravama, igrom kao načinom izražavanja i učenja, razrednim izletima. Koristiti se prikladnim tekstovima, predstavama, filmovima. Pisati sastavke na teme povezane s ovim očekivanjem. Učitelj kao model ponašanja i podrška učenicima. Opisuje sebe kao člana svoga razrednog odjela i škole. Sudjeluje u zajedničkim aktivnostima u razrednome odjelu i školi. Doprinos svakoga člana razredne zajednice dragocjen je.“</i></p> <p>Iz kurikuluma za međupredmetnu temu Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj:</p> <p>ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.</p> <p>- odabire potrebni digitalni uređaj ili program, poznaje njegove prednosti u različitim situacijama, obrazlaže svoj odabir i preporučuje ili ne preporučuje drugima njegovu uporabu.</p> <p>– navodi što može, a što ne može učiniti s tehnologijom te odlučuje kad će se koristiti tehnologijom za obavljanje zadataka</p> <p>– koristi se poznatim digitalnim uređajem, personalizira sučelje</p> <p>– istražuje zabavne namjenske programe i upravlja njihovim osnovnim postavkama, koristi se njima za obavljanje školskih zadataka</p> <p>– razvija svijest o tome da odgovarajući i primjereni odabir tehnologije olakšava i ubrzava rješavanje problema, dok neodgovarajući može otežati njegovo rješavanje</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 Metodčkih preporuka.



	<p><i>Svi nastavni predmeti, a posebice strani jezici, Informatika i Tjelesna i zdravstvena kultura u projektnim, izvanučioničkim i izvannastavnim aktivnostima. Integrirano putem aktivnosti na računalima u školskoj knjižnici i u drugim digitalno opremljenim prostorima u školi. Povezanost s međupredmetnim temama Zdravlje, Osobni i socijalni razvoj, Održivi razvoj, Građanski odgoj i obrazovanje.</i></p> <p>ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>procjenjuje učinkovitost odabranoga programa ili uređaja, razlikuje njegovu namjenu i prepoznaje koji od postojećih programa ili uređaja odgovara njegovim potrebama</i></li><li>- <i>služi se osnovnim funkcionalnim postavkama poznatih programa, sprema i pronalazi spremljene sadržaje pri čemu razvija vještinu učinkovite organizacije podataka</i></li><li>- <i>zastupa svoj način organizacije sadržaja prema vlastitim potrebama</i></li><li>- <i>promišlja o omjeru efikasnosti raznih programa i vremena koje je potrebno za korištenje njihovih mogućnosti</i></li></ul> <p>Iz kurikulumuma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj:</p> <p>OŠ HJ B.5.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.</p> <p><i>„Učeniku se nudi stvaralački način izražavanja i mogućnost dokazivanja u kreativnome izričaju koji je bitno drukčiji od klasične provjere znanja. Aktivnosti se mogu ostvarivati individualnim i timskim radom. Ishod se prati i ne podliježe vrednovanju. Učitelj cijeni učenikovu samostalnost i poštuje njegove mogućnosti. Učenik predstavlja uradak razrednomu odjelu, a učitelj ga može nagraditi ocjenom za izniman trud. Ishodom se ostvaruju međupredmetne teme Osobni i socijalni razvoj, Učiti kako učiti, Poduzetništvo, Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije.“</i></p> <p>Iz kurikulumuma za nastavni predmet Tehničke kulture za osnovne škole u Republici Hrvatskoj:</p> <p>TK OŠ B. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tvorevine tehnike i tehnologije učenik izrađuje tehničku tvorevinu prema tehničkoj dokumentaciji koristeći se alatom i priborom.</p> <p>Iz kurikulumuma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj:</p> <p>OŠ LK A.5.3. Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	1. i 2. skupina – osmisliti kratku predstavu pod nazivom: Prvi dan proljeća, već nevolje i Tko je kralj šume? – interdisciplinarnost s Hrvatskim jezikom



	<p>3. i 4. skupina – dokumentirati rad prve skupine, snimanje, fotografiranje, izrada scenarija, pomoć oko scenografije – interdisciplinarnost s Informatikom.</p> <p>Nakon sata razrednika na kojem su učenici dobili i realizirali određeni zadatak i prezentirali učeničke radove, učenici dobiju zadatak koji se može izraditi u narednim satima u suradnji učiteljima Hrvatskog jezika, Likovne kulture, Informatike i Tehničke kulture.</p> <p>1. zadatak: izraditi strip prema predlošku kratke priče : Prvi dan proljeća, već nevolje, ili Tko je kralj šume? Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju jer uključuje suradnju s učiteljima hrvatskog jezika, likovne kulture i informatike. Učenici na navedenim predmetima izrađuju strip u digitalnom obliku koristeći neki od 2.0 alata (Pixton <a href="http://e-laboratorij.carnet.hr/pixton-udahnite-zivot-strip/">http://e-laboratorij.carnet.hr/pixton-udahnite-zivot-strip/</a>, Toondoo <a href="http://e-laboratorij.carnet.hr/toondoo-brza-i-jednostavna-izrada-stripova/">http://e-laboratorij.carnet.hr/toondoo-brza-i-jednostavna-izrada-stripova/</a> ) ili u nedigitalnom obliku prezentirajući svoje uratke na mrežnim stranicama škole ili na panoima škole. Uradci se mogu iskoristiti i za prezentaciju tijekom obilježavanja Dana škole ili Dana materinjeg jezika.</p> <p>2. zadatak: izraditi igračku. Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju s učiteljem tehničke kulture. Učenici predmete koje izrade mogu prezentirati ostalim učenicima škole na obilježavanju Dana škole ili Sajmu vještina. Također mogu snimiti izradu svoje igračke, objasniti njen značaj, tijek izrade i predstaviti svoju igračku.</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenik s teškoćama sudjeluje u grupi ovisno o teškoći, preporuka je da se učenik dodijeli unaprijed određenoj skupini kako bi se potaknulo učenika a ostvari svoje potencijale. Ako sudjeluje u radu 1. i 2. skupine učenik s govornim teškoćama sudjeluje u postavljanju scenografije ili izgovara kraći tekst. Ako učenik s teškoćama u učenju, problemima u ponašanju i emocionalnim problemima sudjeluje u radu 3. i 4. skupine učitelj ili članovi skupine pomaže učeniku pri korištenju tehnologije i izradi videa ili prezentacije. Učenici s teškoćama u pisanju prilikom vrednovanja koriste prilagođeni obrazac za vrednovanje.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Učenici koji su daroviti u oblikovanju kreativnih uradaka korištenjem IKT-a može se usmjeriti da upotrijebe neki drugi digitalni alat (Inshot, KineMaster, FlimoraGo) ili stvaranja video uratka tehnikom stop animacije. Stop animacije je tehnika izrade video uradaka gdje se ručno upravlja objektima i fotografira ih se u više kratkih sekvenci. Spajanjem tih fotografija u video, stječe se dojam kao da se objekti pomiču prostorom.</p> <p>Poveznica: <a href="http://e-laboratorij.carnet.hr/stop-motion-studio/">http://e-laboratorij.carnet.hr/stop-motion-studio/</a></p> <p>Učenici koji su daroviti za usmena izlaganja i imaju izražene glumačke i prezentacijske vještine usmjerava se kod izrade predložka za predstavu i realizaciji zadatka.</p> <p>Daroviti učenici zainteresirani su za dodatne zadaće mogu za slijedeći sat razrednika napraviti video u alatu MovieMaker ili u suradnju s učiteljem snimiti i montirati audio zapis predstave u alatu Audacity.</p>



	Primjer: <a href="#">Prvi dan proljeća</a>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Prilog:  Kriterijsko vrednovanje.pdf
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	U vremenskom roku od tjedan dana nakon održanog sata:  - nakon prezentacije učeničkih radova učenici dobiju zadatak koji se realizira na narednim satima u suradnji učiteljima Hrvatskog jezika, Informatike i Tehničke kulture.  1. zadatak: izraditi strip prema predlošku kratke priče: Prvi dan proljeća, već nevolje, ili Tko je kralj šume? Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju jer uključuje suradnju s učiteljima Hrvatskog jezika i Informatike. Učenici na navedenim predmetima izrađuju strip u digitalnom obliku koristeći neki od 2.0 alata (Pixton, Toondoo) ili u nedigitalnom obliku prezentirajući svoje uratke na mrežnim stranicama škole ili na panoima škole. Uradci se mogu iskoristiti i za prezentaciju tijekom obilježavanja Sajma vještina.  2. zadatak: izraditi igračku. Zadatak obuhvaća međupredmetnu suradnju s učiteljem Tehničke kulture. Učenici predmete koje izrade prezentiraju ostalim učenicima škole na obilježavanju Sajmu vještina. Također učenici u suradnji s učiteljima Informatike i Tehničke kulture snimaju izradu svoje igračke, objasniti njen značaj, tijek izrade i predstaviti svoju igračku također na Sajmu vještina. Sajmom vještina promiče se timski rad učenika, stvaralaštvo, kreativnost i poduzetničke kompetencije.  Rezultate projekta objedinit će učenici u digitalnom obliku koji će biti objavljen na web stranici škole.
Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	<a href="#">Prvi dan proljeća</a>  Lista za procjenu 1. i 2 skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9">https://forms.gle/6k9fkodAtK1pba4q9</a>  Lista za procjenu 3. i 4. skupine - Google Forms: <a href="https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5">https://forms.gle/x1sbvYJXS8PctoKr5</a>   Lista za procjenu 1. i 2. skupine - Google Fc  Lista za procjenu 3. i 4. skupine - Google Fc
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Aplikacija Quik za izradu kratkog videa <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&amp;hl=hr">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stupeflix.replay&amp;hl=hr</a>  <a href="https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=89750">https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=89750</a>



[Kako napraviti lutku](#)

Kurikulumi nastavnih predmeta Hrvatski jezik, Informatika, Tehnička kultura i međupredmetnih tema Osobni i socijalni razvoj i Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije