

Obrazac „Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu“	
OSNOVNI PODACI	
Ime i prezime	Katarina Pučar
Zvanje	Dipl. kateheta
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ „Ljubo Babić“
Adresa elektroničke pošte	katarina.pucar@skole.hr
Naslov metodičkih preporuka	O velikim monoteističkim religijama
Predmet (ili međupredmetna tema)	Katolički vjerouauk
Za međupredmetnu temu obavezno navesti u sklopu kojega nastavnoga predmeta se izvodi. Dodatno može i sat razrednika ili izvannastavna aktivnost, ali najmanje jedan nastavni predmet je obavezan.	
Razred	peti
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma)	<p>OŠ KV A.5.3.</p> <p>Učenik objašnjava prisutnost Božjih tragova u povijesti i u drugim religijama, razlikuje glavna obilježja monoteističkih religija radi razumijevanja i poštovanja drugih ljudi i njihovih životnih vrijednosti.</p>

predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	Iz razrade ishoda: Učenik prepoznaje i opisuje glavna obilježja monoteističkih religija (simbol, utemeljitelj, vrijeme i mjesto nastanka, božanstvo, bogomolja, sveta knjiga).
Tijek nastavnoga sata	<p>Motivacija (15 min)</p> <p>Igra „Daj pet“ kroz koju učenici prepoznaju između ponuđenih pojmove koje se odnose na odabranu religiju, upisuju ih u nacrtani i izrezani dlan, te svoje rezultate uspoređuju s drugim učenicima koji su imali isti izbor.</p> <p>Središnji dio (20 min)</p> <p>Igra „Gravitacija“ pripremljena u alatu Quizlet u kojoj učenici odgovaraju na pitanja o velikim svjetskim monoteističkim religijama kako bi postigli što bolji uspjeh.</p> <p>Aktualizacija (10 min)</p> <p>Učenici pišu na školsku ploču svoj rezultat kako bi mogli usporediti uspjeh u odnosu na druge učenike u razredu.</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>Motivacija</p> <p>Igra „Daj pet“</p> <p>Učenicima se preko pametne ploče ili projektorra pokazuje 20 pojnova – 5 vezanih uz kršćanstvo, 5 uz židovstvo, 6 uz islam i 5 uljeza.</p>  <p>nedjelja Jahve polumersec i zvijezda Katekizam džamija križ ponedjeljak Sveti Trojstvo apoteka Davidova zvijezda Biblijia Zeus Alah subota kotač sinagoga Kuran Tora petak crkva</p>

Crtež je učitan u alatu Thinklink:

<https://www.thinglink.com/scene/1221435834880753671>

Rješenja:

KRŠĆANSTVO	križ	crkva	Sveto Trojstvo	Biblija	nedjelja
ISLAM	polumjesec i zvijezda	džamija	Alah	Tora	subota
ŽIDOVSTVO	Davidova zvijezda	sinagoga	Jahve	Kuran	petak
ULJEZI	kotač	apoteka	Zeus	Katekizam	ponedjeljak

Zadatak je na list papira nacrtati dlan ruke, izrezati ga i zatim u pet prstiju upisati pet pojmova koji su vezani uz jednu religiju – sami biraju koju religiju žele. Ako su odabrali kršćanstvo ruku bojaju u žutu, ako su odabrali židovstvo u plavu, a ako su odabrali islam u crvenu boju. Nakon toga u razredu traže par – učenika koji je odabrao istu religiju, te uspoređuju dlanove. Ako je neku religiju odabrao neparan broj učenika, može se zajedno grupirati troje učenika. Međusobno provjeravaju točnost odabranih podataka. Ako imaju neku riječ koja se poklapa na način da je upisana u isti prst, trebaju je napisati na školsku ploču.



Središnji dio (20 min)

Igra „Gravitacija“ pripremljena u alatu Quizlet.

<https://quizlet.com/419477980/gravity>

Igra se pokrene na tabletu/pametnom telefonu na srednje teškom nivou (medium). Sama igra izgleda tako da na planet padaju asteroidi u kojima su

	<p>upisana pitanja o velikim svjetskim religijama, a učenici moraju upisati odgovor prije nego asteroid padne na planet. Ako ne stignu upisati ili upišu pogrešno igra im nudi mogućnost popravka kako bi naučili i zapamtili pojam koji nisu znali. U igri se skupljaju bodovi, a kada se potroši dozvoljeni broj života (grešaka), može se pokrenuti iz početka.</p> <p>Aktualizacija (10 min)</p> <p>Učenici na školsku ploču pišu svoje ime i rezultat koji su postigli igrajući igru „Gravitacija“ kako bi mogli usporediti kakav je njihov uspjeh u odnosu na druge učenike u razredu i koliko dobro poznaju velike svjetske monoteističke religije.</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Ploča s pojmovima koji se odnose na velike monoteističke religije</p> <p>Pitanja o velikim monoteističkim religijama</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Učenici prepoznaju pojmove koji se odnose na velike monoteističke religije, te u parovima ili manjim skupinama uspoređuju rezultate.</p> <p>Učenici uspoređuju bodove koji su postigli u igri koja vrednuje brzinu davanja točnih odgovora na pitanja o velikim monoteističkim religijama.</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Učenici moraju prepoznati između ponuđenih pojmoveva one koji se odnose na religiju koju će odabrati za analizu. Pomiješani su pojmovi vezani uz kršćanstvo, židovstvo, islam, te uljezi.</p> <p>Učenici moraju napisati odgovor na pitanje o monoteističkoj religiji prije nego istekne vrijeme. Brzina i točnost daje im mogućnost boljega rezultata.</p>

DODATNI ELEMENTI¹

Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>Međupredmetna tema „Učiti kako učiti“</p> <p>uku A.2.4.</p> <p>Učenik razlikuje činjenice od mišljenja i sposoban je usporediti različite ideje.</p> <p>uku B.2.4.</p> <p>Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.</p> <p>uku D.2.2.</p> <p>Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p>Međupredmetna tema „Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije“</p> <p>ikt A.2.2.</p> <p>Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p> <p>ikt D.2.2.</p> <p>Učenik rješava jednostavne probleme s pomoću digitalne tehnologije.</p>															
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Korištenje informacijske tehnologije = informatika															
Aktivnosti koje obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>Učenici s teškoćama u igri „Daj pet“ traže podatke isključivo za kršćanstvo i proslijedi im se link na jednostavniju listu pojmova:</p> <p>https://www.thinglink.com/scene/1221462928528506887</p>  <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">nedjelja</td> <td style="text-align: center;">Jahve</td> <td style="text-align: center;">Biblia</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">džamija</td> <td style="text-align: center;">križ</td> <td style="text-align: center;">ponedjeljak</td> <td style="text-align: center;">Sveto Trojstvo</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Alah</td> <td style="text-align: center;">subota</td> <td style="text-align: center;">sinagoga</td> <td style="text-align: center;">Kuran</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tora</td> <td style="text-align: center;">petak</td> <td style="text-align: center;">crkva</td> <td></td> </tr> </table> 	nedjelja	Jahve	Biblia	džamija	križ	ponedjeljak	Sveto Trojstvo	Alah	subota	sinagoga	Kuran	Tora	petak	crkva	
nedjelja	Jahve	Biblia														
džamija	križ	ponedjeljak	Sveto Trojstvo													
Alah	subota	sinagoga	Kuran													
Tora	petak	crkva														

¹Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnoga poziva. Nisu obvezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene metodičkih preporuka.

	Učenici s teškoćama igru „Gravitacija“ igraju u lakov obliku (easy).
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Darovitim učenicima se za igru „Daj pet“ proslijedi link na složeniju listu pojmljova:</p> <p>https://www.thinglink.com/scene/1221463261120036871</p>  <p>utorak noć nedjelja Jahve nirvana dalaј lama politeizam Katekizam reinkarnacija džamija križ ponedjeljak hinduizam apoteka Davidova zvijezda Biblia Zeus Alah subota kotač sinagoga Kuran Sveti Trojstvo polumjesec i zvijezda Tora petak crkva Buda</p> <p>Daroviti učenici igru „Gravitacija“ igraju u teškom obliku (hard).</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Igra „Gravitacija“ sama zbraja bodove koji se onda mogu uspoređivati i vrednovati.
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedijijske i interaktivne sadržaje	<p>https://www.thinglink.com/scene/1221435834880753671</p> <p>https://www.thinglink.com/scene/1221462928528506887</p> <p>https://www.thinglink.com/scene/1221463261120036871</p> <p>https://quizlet.com/419477980/gravity</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	