



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

**OSNOVNI PODACI**

<b>Ime i prezime</b>	Ljiljana Marinjak
<b>Zvanje</b>	Diplomirana učiteljica razredne nastave - savjetnica
<b>Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni</b>	Osnovna škola Ladimirevci, Područna škola Ivanovci
<b>Adresa elektroničke pošte</b>	<a href="mailto:liljana.marinjak@gmail.com">liljana.marinjak@gmail.com</a>
<b>Naslov metodičkih preporuka</b>	Ja govor
<b>Predmet (ili međupredmetna tema)</b>	Osobni i socijalni razvoj  Građanski odgoj
<b>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.</b>	Sat razrednika
<b>Razred</b>	1. razred

**OBVEZNI ELEMENTI**

<b>Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)</b>	<p><b>Osobni i socijalni razvoj</b></p> <p><b>osr A.1.2.Upravlja emocijama i ponašanjem.</b> Znanje - Prepoznaje i imenuje osnovne i neke složene emocije (ponos, krivnja, sram). Vještine - Emocije iskazuje u skladu sa situacijom i općeprihvaćenim normama. Stavovi - Svatko ima pravo na emocije. Emocije se izražavaju na način da ne ugrožava sebe ni druge.</p> <p><b>osr B.1.3.Razvija strategije rješavanja sukoba.</b> Znanje - Prepoznaje situacije koje dovode do sukoba, uviđa</p>
---	--



	<p>da različite potrebe i osjećaji mogu potaknuti sukob. Nabraja jednostavne strategije rješavanja sukoba. Vještine – Rješava sukobe naučenim strategijama. Traži pomoć odrasloga ako nije sam sposoban riješiti sukob. Stavovi - Važne su vlastite potrebe i osjećaji, kao i potrebe i osjećaji drugih.</p> <p><b>Građanski odgoj i obrazovanje goo C.1.3.</b></p> <p>Promiče kvalitetu života u razredu.</p> <p>Znanje: Svojim riječima opisuje nenasilno ponašanje i daje primjer za nj.</p> <p>Vještine: Sudjeluje u davanju prijedloga nenasilnoga ponašanja i povezuje ih s primjerima iz svakodnevnih situacija. Koristi se nenasilnom komunikacijom.</p> <p>Stavovi: Podržava nenasilno ponašanje.</p>
<b>Tijek nastavnog sata</b>	<p><b>1. aktivnost – uvodna slagalica</b> Učenici uključuju svoje tablete ili mobitele, otvaraju aplikaciju QR čitač kodova i pomoću QR koda koji projiciram na platno otvaraju digitalnu igru.</p>  <p><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0</a></p> <p>Razgovaramo o crtežu: Što se dogodilo djevojčici? Gdje? Kako se osjeća djevojčica? Po čemu ste to zaključili? Zašto? Što misliš o postupku dječaka? Kako bi se ti osjećala/osjećao na njegovom mjestu? Što bi djevojčica mogla učiniti? Osjećaš li se ti nekada tužno? Kako to izgleda? Pokažite. Kakav je to osjećaj ugodan ili neugodan? Prepoznajemo li još neke neugodne osjećaje?</p> <p><b>b) aktivnost – prepoznavanje osjećaja kroz igru</b></p> <p>Kroz slijedeću igru učenici će prepoznati osjećaje. Zadatak je spojiti sličicu i riječ.</p>



<https://learningapps.org/watch?v=p7x0d0i0k19>

Neke od ovih osjećaja su ugodni, a neki neugodni. Razvrstaj osjećaje na ugodne i neugodne.



<https://learningapps.org/watch?v=pqsvcywjk19>

#### c) aktivnost – prepoznavanje osjećaja u paru

Učenici će provesti aktivnost u paru. Izabrat će neki od osjećaja te ih jedni drugima odglumiti izrazom lica.

#### d) aktivnost - prepoznavanje sukoba, moguća rješenja, JA GOVOR

(Napomena za učitelja – JA GOVOR bavi se vlastitim osjećajima, stavovima, potrebama i željama. Osobi kojoj je upućen ne ostavlja ravnodušnom. On ne optužuje, već zaštićuje svoja prava. Prvi je korak pri nenasilnom rješavanju sukoba.)

Vraćamo se na uvodni crtež. Koje smo sve osjećaje prepoznali u ovoj situaciji? Učenici prepoznavaju neprimjereno ponašanje, prepoznavanje sukoba. Što biste vi učinili da ste na mjestu djevojčice? Što biste poručili dječaku? Kako bi se ova situacija mogla riješiti? Učenici daju prijedloge kako riješiti sukob i što učiniti u ovakvoj situaciji.

Upoznavanje učenika sa strategijom rješavanja sukoba – JA GOVOR.



1. Oslovi osobu s imenom.
2. Reci joj kako se osjećaš.
3. Reci joj u čemu je problem.
4. Reci joj što želiš da učini.

Na primjeru s početka sata, provodimo JA GOVOR

*Marko, loše i tužno se osjećam jer mi se rugaš. Željela bih da to više ne radiš.*

Provesti još koji primjer JA GOVORA na situacijama iz razreda. Učenici će se sjetiti nekih događaja iz školske svakodnevice.

#### e) aktivnost – vježbe JA GOVORA

Učenici su raspoređeni u parove. Svaki par izvlači karticu neke situacije koju treba odglumiti i riješiti JA GOVOROM.

Primjeri kartica:

- *Josip ti je bez pitanja uzeo olovku. Ne sviđa ti se njegovo ponašanje.*
- *Primjetila/primjetio si da tvoja najbolja prijateljica Ana pravi grimase iza tebe. Osjećaš se zbog toga povrijeđeno.*
- *Uzalud tražiš gumicu koju je tvoj prijatelj Dino sakrio. Osjećaš se tužno.*
- *Tvoja prijateljica iz razreda se stalno šali na tvoj račun. Njezin ponašanje te rastužuje.*
- *Prijateljica iz razreda ti je rekla da ne želi biti s tobom u paru. Zbog njenog ponašanja se ne osjećaš ugodno.*
- *Pišeš, a tvoj prijatelj iz razreda iza tebe stalno drma stolicu. Njegov postupak te ljuti.*
- *Josipa se ruga tvojoj novoj frizuri. Zbog toga ti je u razredu neugodno.*
- *Nisi dobre volje, a prijatelji iz razreda te stalno nešto zadirkuju.*
- *Mia stalno šara flomasterom po tvojoj klupi. Ne sviđa ti se to.*
- *Leon stalno uzima i baca tvoju jaknu. To te uznenimirava.*
- *Tea ti je obećala knjigu za lektiru, a stalno je zaboravlja. Osjećaš se tužno zbog toga.*
- *Leona je svima u razredu ispričala tvoju tajnu. Osjećaš se razočarano.*
- *Filip te stalno gura ispod stola. To te ometa u radu.*
- *Valentina ti je rekla da si budala. Njene riječi su te baš rastužile.*
- *Borna ti stalno brani da sudjeluješ u igri. Zbog toga se osjećaš loše.*



– Ena cijelo vrijeme ružno govorí o tvojoj najboljoj prijateljici.  
To ti se nimalo ne sviđa.

Nekoliko parova ostalim učenicima dramatizira situacije sa kartice, koristeći JA GOVOR.

**f) aktivnost – završna aktivnost**

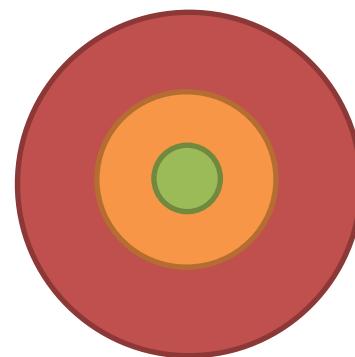
Znate li kako je na kraju završila priča između djevojčice i dječaka s početka priče? Složi slagalicu i sam otkrij.



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=21359bc61da4>

**g) aktivnost – samoprocjena**

Učenike su formirani u krug. U sredini kruga nalazi se meta u boji (zeleno, narančasto, crveno). Učenicima čitam tvrdnje, a oni će svojim žetonima odrediti u kojoj mjeri se slažu s tvrdnjom. Kakvog oblika su meta i žetoni? Kojim bojama je obojana meta? Prepoznaće li osnovne i izvedene boje.



Crveno – ne slažem se, NE

Žuto – nisam sigurna/siguran, DJELOMIČNO

Zeleno – slažem se, DA



	Tvrđnje: 1. Prepoznajem osnovne osjećaje (ljutnja, veselje, stid, tuga...) 2. Razlikujem ugodne i neugodne osjećaje 3. Znam što je JA GOVOR 4. Naučila/naučio sam koristiti JA GOVOR u neugodnim situacijama. 5. Danas mi je bilo zabavno na satu razrednika														
<b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b>	<table border="1"><thead><tr><th>Učenici</th><th>Učitelj</th></tr></thead><tbody><tr><td>Pripremaju tablete/mobitele, čitačem kodova ulaze u uvodnu digitalnu igru.</td><td>Daje upute za uvodnu aktivnost. Projiciram QR kod.</td></tr><tr><td>Aktivno sudjeluju u razgovoru o crtežu.</td><td>Usmjerava i vodi razgovor o dobivenom crtežu.</td></tr><tr><td>Igraju digitalne igre.</td><td>Daje upute za sljedeće digitalne igre – prepoznavanje osjećaja i razvrstavanje.</td></tr><tr><td>U parovima izrazom lica odglumiti jedni drugima izabrane osjećaje. Učenici ih pogadaju.</td><td>Daje upute za rad u paru.</td></tr><tr><td>Pažljivo slušaju, sudjeluju u razgovoru, navode primjere iz svakodnevnog života.</td><td>Upoznaje učenike sa strategijom rješavanja sukoba JA GOVOR.</td></tr><tr><td>Dramatiziraju i rješavaju situaciju sa kartice primjenjujući JA GOVOR. Nekoliko parova dramatizira ostalima u razredu. Ostali učenici komentiraju kako je korištena strategija rješavanja sukoba.</td><td>Daje upute za rad u paru, priprema kartice sa zadatcima za igranje uloga.</td></tr></tbody></table>	Učenici	Učitelj	Pripremaju tablete/mobitele, čitačem kodova ulaze u uvodnu digitalnu igru.	Daje upute za uvodnu aktivnost. Projiciram QR kod.	Aktivno sudjeluju u razgovoru o crtežu.	Usmjerava i vodi razgovor o dobivenom crtežu.	Igraju digitalne igre.	Daje upute za sljedeće digitalne igre – prepoznavanje osjećaja i razvrstavanje.	U parovima izrazom lica odglumiti jedni drugima izabrane osjećaje. Učenici ih pogadaju.	Daje upute za rad u paru.	Pažljivo slušaju, sudjeluju u razgovoru, navode primjere iz svakodnevnog života.	Upoznaje učenike sa strategijom rješavanja sukoba JA GOVOR.	Dramatiziraju i rješavaju situaciju sa kartice primjenjujući JA GOVOR. Nekoliko parova dramatizira ostalima u razredu. Ostali učenici komentiraju kako je korištena strategija rješavanja sukoba.	Daje upute za rad u paru, priprema kartice sa zadatcima za igranje uloga.
Učenici	Učitelj														
Pripremaju tablete/mobitele, čitačem kodova ulaze u uvodnu digitalnu igru.	Daje upute za uvodnu aktivnost. Projiciram QR kod.														
Aktivno sudjeluju u razgovoru o crtežu.	Usmjerava i vodi razgovor o dobivenom crtežu.														
Igraju digitalne igre.	Daje upute za sljedeće digitalne igre – prepoznavanje osjećaja i razvrstavanje.														
U parovima izrazom lica odglumiti jedni drugima izabrane osjećaje. Učenici ih pogadaju.	Daje upute za rad u paru.														
Pažljivo slušaju, sudjeluju u razgovoru, navode primjere iz svakodnevnog života.	Upoznaje učenike sa strategijom rješavanja sukoba JA GOVOR.														
Dramatiziraju i rješavaju situaciju sa kartice primjenjujući JA GOVOR. Nekoliko parova dramatizira ostalima u razredu. Ostali učenici komentiraju kako je korištena strategija rješavanja sukoba.	Daje upute za rad u paru, priprema kartice sa zadatcima za igranje uloga.														



	Igraju završnu igru. Sudjeluje u razgovoru.	Postavlja problemsko pitanje i daje upute za digitalnu igru. Potiče razgovor o crtežu.	
	Samovrednuju se uz pomoć žetona i mete.	Objašnjava način samovrednovanja uz pomoć mete. Čita tvrdnje.	
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	<a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0</a> <a href="https://learningapps.org/watch?v=p7x0d0i0k19">https://learningapps.org/watch?v=p7x0d0i0k19</a> <a href="https://learningapps.org/watch?v=pqsvcywjk19">https://learningapps.org/watch?v=pqsvcywjk19</a> <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=21359bc61da4">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=21359bc61da4</a> - žetoni i meta		
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p>Vršnjačko vrednovanje – učenici procjenjuju jedni druge, komentiranjem načina rješavanja sukoba u konkretnoj situaciji i kroz igranje uloga.</p> <p>Samovrednovanje - U završnom djelu sata kada učitelj čita tvrdnje, a učenici sami procjenjuju koliko se slažu s njom stavljajući žetone na metu.</p>		
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	Osmisliti još neugodnih situacija iz svakodnevnog života.		



DODATNI ELEMENTI <sup>1</sup>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>PID OŠ C.1.2.</p> <p>Učenik uspoređuje ulogu i utjecaj prava, pravila i dužnosti na pojedinca i zajednicu te preuzima odgovornost za svoje postupke.</p> <p>Učiti kako učiti</p> <p>4. Kritičko mišljenje</p> <p>Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.</p> <p>Građanski odgoj i obrazovanje</p> <p>goo C.1.3.Promiče kvalitetu života u razredu.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<ul style="list-style-type: none"><li>- Matematika – meta i žetoni kao geometrijski likovi</li><li>- Likovna kultura – osnovne i izvedene boje</li></ul>
Aktivnosti koje obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Ovisno o oštećenju učenici s teškoćama mogu provoditi sve predviđene aktivnosti. U grupnoj aktivnosti očekuje se pomoći ostalih učenika pri razumijevanju i rješavanju zadataka čime se potiče uvažavanje različitosti i učenika sa teškoćama. Prema potrebi pri rješavanju zadataka na raspolaganju je povremenu i stalnu pomoći učitelja.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Smisliti još problemskih situacija.</p> <p>Dramatizacija kroz igranje uloga.</p> <p>Poticanje likovnog stvaralaštva kroz projektni zadatak.</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>Formativno vrednovanje:</p> <p><b>IZNIMNO</b></p> <p>Prepoznaće i objašnjava osnovne i složene emocije (ponos, krivnja, sram). Objasnjava situacije koje dovode do sukoba, samostalno uviđa da različite potrebe i osjećaji mogu potaknuti sukob. Samostalno navodi primjere strategije rješavanja sukoba. U potpunosti rješava sukobe naučenim strategijama. Svojim riječima opisuje nenasilno ponašanje i daje primjer za nj. Aktivno sudjeluje u davanju prijedloga nenasilnoga ponašanja i povezuje ih s primjerima iz svakodnevnih situacija. Koristi se i u potpunosti primjenjuje nenasilnom komunikacijom.</p> <p><b>VRLO DOBRO</b></p> <p>Prepoznaće i imenuje osnovne i složene emocije (ponos, krivnja, sram). Prepoznaće situacije koje dovode do sukoba, uviđa da različite potrebe i osjećaji mogu potaknuti sukob. Navodi primjere strategije rješavanja sukoba. Rješava sukobe naučenim strategijama. Opisuje nenasilno ponašanje i daje primjer za nj. Sudjeluje u davanju prijedloga nenasilnoga</p>

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



	<p>ponašanja. Koristi se i primjenjuje nenasilnom komunikacijom.</p> <p><b>DOBRO</b></p> <p>Prepoznaje i imenuje osnovne emocije. Djelomično prepoznaje situacije koje dovode do sukoba. Uz manju pomoć učitelja uviđa da različite potrebe i osjećaji mogu potaknuti sukob. Uglavnom rješava sukobe naučenim strategijama. Određuje nenasilno ponašanje. Sudjeluje u davanju prijedloga nenasilnoga ponašanja uz poticaj. Djelomično se koristi i primjenjuje nenasilnom komunikacijom .</p> <p><b>ZADOVOLJAVAĆE</b></p> <p>Imenuje osnovne emocije. Teže prepoznaje situacije koje dovode do sukoba. Rješava sukobe naučenim strategijama samo uz pomoć. Prepoznaje nenasilno ponašanje, ali ga ne primjenjuje uvijek. Potrebna pomoć u primjeni nenasilne komunikacije.</p>
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>Osmisliti i izraditi društvenu igru u grupi (tipa Čovječe, ne ljuti se)</p> <p>Upute: Na većem listu papira odrediti start i cilj. Od starta do cilja obilježiti put od 25 bijelih polja (posluži se čepom od soka). Odabratи na različitim mjestima pojedina polja koja će obojati crveno. Izraditi/osmisliti figurice. Za igru nam je potrebna i kocka. Neobavezno izraditi kartice sa situacijama (kao sa današnjeg sata). Cijeli list papira ilustrirati prema želji.</p> <p>Rok za izradu: 2 tjedna</p> <p>Skupine: od 3 ili 4 učenika</p> <p>Rezultat grupnog projekta je dobivena društvena igra koju možemo koristiti na sljedećim satima sata razrednika ili nekog drugog predmeta.</p> <p>Pravila igre: igrači redom bacaju kocku i prema broju na kocki pomiču se po označenim poljima. Kada dođu na crveno polje izvlače karticu i čitaju problemsku situaciju. Izabire osobu iz grupe kojoj treba izreći JA GOVOR. On mora sadržavati sva četiri elementa:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Oslovi osobu s imenom.</li><li>2. Reci joj kako se osjećaš.</li><li>3. Reci joj u čemu je problem.</li><li>4. Reci joj što želiš da učini.</li></ol> <p>Ostali suigrači trebaju odlučiti je li JA poruka ispravno formulirana. U tom slučaju igrač ima pravo se pomaknuti za još jedno mjesto. Ako se već nečija figura nalazi na tom</p>



	mjestu, pomiče se ispred njega jer na jednom polju ne mogu biti dvije figurice. Igra je završena kada svi igrači dođu do kraja puta.
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2f12fc2970b0</a> <a href="https://learningapps.org/watch?v=p7x0d0i0k19">https://learningapps.org/watch?v=p7x0d0i0k19</a> <a href="https://learningapps.org/watch?v=pqsvcywjk19">https://learningapps.org/watch?v=pqsvcywjk19</a> <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=21359bc61da4">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=21359bc61da4</a>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Shapiro, Daniel – Sukob i komunikacija (vodič kroz labirint upravljanja sukoba) <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html</a> <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_217.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_217.html</a> <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_150.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_150.html</a>



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja

