**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE HRVATSKOGA JEZIKA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | | RAZRED: | REDNI BROJ SATA: | | |
| PREDMETNO PODRUČJE: | HRVATSKI JEZIK | | | | |
| DOMENA: | KNJIŽEVNOST I STVARALAŠTVO; HRVATSKI JEZIK I KOMUNIKACIJA | | | | |
| NASTAVNI SADRŽAJ: | **I životinje imaju zanimanje – Pijetao bez posla** | | | | |
| ISHODI: | OŠ HJ A. 2. 1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja.  - govori i razgovara o temama iz svakodnevnoga života koje zaokupljaju njegovu pozornost  - odgovara na pitanja cjelovitom rečenicom  OŠ HJ A. 2. 2. Učenik sluša jednostavne tekstove, točno izgovara glasove, riječi i rečenice na temelju slušanoga teksta.  - sluša kratke tekstove primjerene jezičnomu razvoju, interesima i dobi  - odgovara na pitanja o poslušanome tekstu  OŠ HJ A. 2. 3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima.  - čita kratke tekstove primjerene jezičnomu razvoju, dobi i interesima  OŠ HJ B. 2. 1. Učenik izražava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnoga teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom.  - govori o čemu razmišlja i kako se osjeća nakon čitanja/slušanja književnoga teksta  - izražava vlastito mišljenje o događajima u priči i postupcima likova  OŠ HJ B. 2. 2. Učenik sluša/čita tekst i razlikuje književne tekstove prema obliku i sadržaju  - razlikuje priču, pjesmu, bajku, slikovnicu, zagonetku i igrokaz po obliku i sadržaju  - uočava obilježja igrokaza za djecu: lica, dijalog  OŠ HJ B. 2. 4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.  - razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo | | | | |
| NASTAVNE SITUACIJE | | | | PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU | POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| **1. POGODI ZAMIŠLJENU RIJEČ**  Ishod aktivnosti: učenik govori i razgovara o temama iz svakodnevnoga života koje zaokupljaju njegovu pozornost; odgovara na pitanja cjelovitom rečenicom.  Opis aktivnosti:  Učenici su podijeljeni u tri grupe. Zadatak je grupa pogoditi slova od kojih se sastoji nepoznata riječ. Za svako pogođeno slovo grupa dobiva jedan bod. Pogođeno slovo učiteljica/učitelj zapisuje na ploču (ne na mjesto koje slovo ima u riječi, nego u slobodan prostor). Kada su otkrili sva slova (slovo A se pojavljuje dva puta, pa kada grupa kaže slovo A, treba ga dva puta zapisati) od njih treba sastaviti riječ: ZANIMANJA. Grupa koja prva pogodi riječ dobiva tri boda. Pobijedila je grupa koja je sakupila najviše bodova.  Što je zanimanje? Što je zanimanje jednog pijetla? Kada on obavlja svoje zanimanje?  **2. SLUŠAM IGROKAZ**  Ishod aktivnosti: učenik sluša kratke tekstove primjerene jezičnomu razvoju, interesima i dobi.  **Opis aktivnosti:**  Učenici sjede u krugu. Učiteljica/učitelj prije čitanja postavlja pitanje: Kome je pjetlić i dalje glavna faca?  Učiteljica/učitelj čita igrokaz Ljerke Pukec *Pijetao bez posla*.  3. RAZUMIJEM ŠTO SLUŠAM  Ishod aktivnosti: učenik govori o čemu razmišlja i kako se osjeća nakon čitanja/slušanja književnoga teksta; odgovara na pitanja o poslušanome tekstu; razlikuje priču, pjesmu, bajku, slikovnicu, zagonetku i igrokaz po obliku i sadržaju; uočava obilježja igrokaza za djecu: lica, dijalog.  Opis aktivnosti:  Učenici iznose svoje osjećaje nakon odslušanog igrokaza. Odgovaraju na pitanje postavljeno prije slušanja. (Pjetlić je i dalje faca psu Šarku.)  Učiteljica/učitelj pitanjima uvodi učenike u kratku analizu: Tko je glavni lik u ovom igrokazu? Nabroji ostale likove. O čemu pijetao i Šarko razgovaraju na početku? Zbog koga je pijetao ostao bez posla? Kako je to doznao? Objasni što znači dobiti otkaz. Pročitaj iz igrokaza kako se predstavio televizor. Pročitaj kako je opisan sat. Bez čega sat ne može raditi? Što pijetlu nije jasno? Tko ostaje pravi prijatelj? Pročitaj što posljednje kaže Šarko.  Što bi ti bilo ugodnije buđenje kukurikanje pijetla ili zvuk budilice? Pokušaj se glasati kao pijetao. Kako ljudi u tvojem kraju nazivaju pijetla? Ima li tvoja budilica određeni zvuk? Oponašaj je.  Učiteljica/učitelj može zapisati na ploču, a učenici u pisanke, naslov, autora te likove iz igrokaza.  **4. VJEŽBAM ČITANJE**  Ishod aktivnosti: učenik čita kratke tekstove primjerene jezičnomu razvoju, dobi i interesima; točno izgovara sve glasove u riječima; točno intonira izjavnu, upitnu i uskličnu rečenicu.  **Opis aktivnosti:**  Učenici nekoliko puta čitaju tekst po ulogama. Prilikom čitanja treba paziti na točno intoniranje riječi kao i rečeničnih znakova.  Tijekom čitanja trebaju pripaziti na osjećaje koje svojim čitanjem trebaju prenijeti onima koji ih slušaju.  **5. MOGU I OVO**  Ishod aktivnosti: učenik razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo.  **Opis aktivnosti:**  Rad s udžbenikom: učenici trebaju odabrati jednu ulogu iz igrokaza i uživjeti se u nju. Nekoliko učenika može pred razredom izvesti igrokaz.  U zadnjem zadatku trebaju spojiti životinju s njezinim zanimanjem. U bilježnicu trebaju samostalno napisati koje zanimanje imaju kokoš, krava i kos.  **NA PLOČI JE:**  Pijetao bez posla  Ljerka Pukec  - igrokaz  Likovi: pijetao, pas Šarko, Televizor i Sat  Budi moja budilica i prijatelj moj.  Kokoš –  Krava –  Kos – | | | | [**Zvučna čitanka - Pijetao bez posla**](https://hr.izzi.digital/DOS/1109/8795.html) | OSR A. 1. 1. Razvija sliku o sebi. B. 1. 1. Prepoznaje i uvažava potrebe i osjećaje drugih. B. 1. 2. Razvija komunikacijske kompetencije.  UKU A. 1. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema; Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja. A. 1. 3. Kreativno mišljenje; Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.  GOO C. 1. 1. Sudjeluje u zajedničkom radu u razredu.  ODR C. 1. 2. Identificira primjere dobroga odnosa prema drugim ljudima. B. 1. 1. Prepoznaje važnost dobronamjernoga djelovanja prema ljudima i prirodi. |