**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE PRIRODE I DRUŠTVA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | | RAZRED: 3. | REDNI BROJ SATA: 28. | | |
| PREDMETNO PODRUČJE: | PRIRODA I DRUŠTVO | | | | |
| DOMENA: | ORGANIZIRANOST SVIJETA OKO NAS: PROMJENE I ODNOSI | | | | |
| NASTAVNI SADRŽAJ: | Desetljeće, stoljeće, tisućljeće; PIV | | | | |
| ISHODI: | PID OŠ A. 3. 2. Učenik prikazuje vremenski slijed događaja i procjenjuje njihovu važnost.  prikazuje vremenski slijed događaja na vremenskoj crti ili lenti vremena (desetljeće u životu učenika i njegove obitelji, stoljeće i tisućljeće na primjeru kulturno-povijesnih spomenika koje učenici mogu neposredno promatrati, važniji događaji i sl.) i procjenjuje njihovu važnost  **PID OŠ B. 3. 3. Učenik se snalazi u promjenama i odnosima tijekom vremenskih ciklusa te analizira povezanost vremenskih ciklusa s događajima i važnim osobama u zavičaju.**  uspoređuje prošlost i sadašnjost i predviđa promjene i odnose u budućnosti  raspravlja o utjecaju događaja, osoba i promjena na sadašnji i budući život čovjeka | | | | |
| NASTAVNE SITUACIJE | | | | PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU | POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| **1. IGRE IZ PROŠLOSTI, IGRE SADAŠNJOSTI**  **Ishod aktivnosti:** uspoređuje prošlost i sadašnjost i predviđa promjene i odnose u budućnosti; raspravlja o utjecaju događaja, osoba i promjena na sadašnji i budući život čovjeka.  **Opis aktivnosti:**  Učenici su se prethodno pripremili za ovu aktivnost – istražili su igre iz prošlosti te napravili popis igara koje danas vole igrati. Učenici imenuju i opisuju igre iz prošlosti i igre sadašnjosti te zajednički popunjavaju tablicu igara na ploči. Zatim odigraju neku igru iz prošlosti (npr. Care gospodare; Crvena kraljica 1, 2, 3; Država, grad, selo…).  **2. LISTIĆ ZA VJEŽBANJE**  **Ishod aktivnosti:** prikazuje vremenski slijed događaja na vremenskoj crti ili lenti vremena (desetljeće u životu učenika i njegove obitelji, stoljeće i tisućljeće na primjeru kulturno-povijesnih spomenika koje učenici mogu neposredno promatrati, važniji događaji i sl.) i procjenjuje njihovu važnost; uspoređuje prošlost i sadašnjost i predviđa promjene i odnose u budućnosti; raspravlja o utjecaju događaja, osoba i promjena na sadašnji i budući život čovjeka.  **Opis aktivnosti:**  Učenici rješavaju listić. Na kraju aktivnosti provjeravaju točnost uradaka.  1. Poredaj razdoblja od najkraćeg do najduljeg. – upiši redne brojeve u kružiće.  1000 godina  1 stoljeće  150 godina  20 desetljeća  2. Kako nazivamo najdulje vremensko razdoblje iz prethodnog zadatka?  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  3. Zaokruži točne odgovore. Mi živimo u:  a) 20. stoljeću  b) 21. stoljeću  c) 2. tisućljeću  d) 3. tisućljeću  e) 21. tisućljeću.  4. Oboji točne tvrdnje.  Moji roditelji i ja smo u prvom desetljeću.  Moji roditelji i ja smo rođeni u istom tisućljeću.  Jedno stoljeće čini deset desetljeća.  Vremensku crtu čitamo slijeva nadesno.  Godina 1894. pripada 18. stoljeću.  Kada završim osnovnu školu, bit ću u 2. desetljeću.  5. Oboji 21. stoljeće na vremenskoj crti.    6. Odredi kojem stoljeću pripadaju godine i spoji ih.    **3. IGRA IZ BUDUĆNOSTI**  **Ishod aktivnosti:** uspoređuje prošlost i sadašnjost i predviđa promjene i odnose u budućnosti; raspravlja o utjecaju događaja, osoba i promjena na sadašnji i budući život čovjeka.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj upućuje učenike u zadatak i dijeli ih u skupine. Svaka skupina osmišljava igru u budućnosti. Potiče se komunikacijska situacija na temu modernih igara (uglavnom online, korištenje 3D tehnologije, virtualne stvarnosti). Učenici imenuju igru, opisuju je, navode pravila, način pristupanja igri i igranja (npr. simulatori stvarnosti – potrebno je priključiti se s pomoću elektroda ili popiti tabletu za igranje i sl.), objašnjavaju čemu je igra namijenjena – koje vještine razvija kod igrača. Na kraju svaka skupina prezentira svoj uradak.  **NA PLOČI JE:**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **DESETLJEĆE, STOLJEĆE, TISUĆLJEĆE**  **ponovimo**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | IGRE IZ PROŠLOSTI | IGRE SADAŠNJOSTI | IGRE BUDUĆNOSTI | |  |  |  | | | | | |  | **OŠ HJ** A. 3. 1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture;  A. 3. 4. Učenik piše vođenim pisanjem jednostavne tekstove u skladu s temom.  **ODR** B. 2. 1. Objašnjava da djelovanje ima posljedice i rezultate. |