**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE HRVATSKOGA JEZIKA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | | RAZRED: 3. | REDNI BROJ SATA: 164. | | |
| PREDMETNO PODRUČJE: | HRVATSKI JEZIK | | | | |
| DOMENA: | HRVATSKI JEZIK I KOMUNIKACIJA; KULTURA I MEDIJI | | | | |
| NASTAVNI SADRŽAJ: | **VOLIŠ LI ANIMIRANE FILMOVE?** | | | | |
| ISHODI: | **OŠ HJ A. 3. 1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture.**  – služi se novim riječima u skladu s komunikacijskom situacijom i temom  – u govornim situacijama samostalno prilagođava ton, intonaciju i stil  – točno izgovara ogledne i česte riječi koje su dio aktivnoga rječnika u kojima su glasovi č, ć, dž, đ, ije/je/e/i  – pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju  **OŠ HJ A. 3. 4. Učenik piše vođenim pisanjem jednostavne tekstove u skladu s temom.**  – piše prema predlošcima za uvježbavanje pisanja (neposrednim promatranjem, zamišljanjem, predočavanjem)  **OŠ HJ B. 3. 1. Učenik povezuje sadržaj i temu književnoga teksta s vlastitim iskustvom.**  – uspoređuje misli i osjećaje nakon čitanja teksta sa zapažanjima ostalih učenika  **OŠ HJ C. 3. 1. Učenik pronalazi podatke koristeći se različitim izvorima primjerenima dobi učenika.**  – prepoznaje različite izvore informacija: digitalni udžbenici, tekstovi u zabavno-obrazovnim časopisima i knjigama za djecu te na obrazovnim mrežnim stranicama  – pronalazi i kombinira podatke iz različitih izvora primjerenih dobi  – izdvaja važne podatke iz teksta i razvrstava ih prema uputi, te prenosi tekst u druge oblike ili medije | | | | |
| NASTAVNE SITUACIJE | | | | PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU | POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| **1. ZNAŠ LI TKO SAM JA?**  **Ishodi aktivnosti:** služi se novim riječima u skladu s komunikacijskom situacijom i temom; u govornim situacijama samostalno prilagođava ton, intonaciju i stil; točno izgovara ogledne i česte riječi koje su dio aktivnoga rječnika u kojima su glasovi č, ć, dž, đ, ije/je/e/i; pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj objašnjava učenicima kako se igra igra *Pogodi što si ili tko si.* Učenici dolaze ispred ploče, učiteljica/učitelj im stavlja na glavu obruč s pripremljenim karticama s ilustracijama PROFESOR BALTAZAR, MICKEY MOUSE, TOM I JERRY, ELSA... Učenici, koji imaju zadani pojam na glavi, moraju postavljati pitanja ostatku razreda kako bi pogodili tko su. Ostali učenici smiju odgovarati samo s DA ili NE. Kada učenik postavi pitanje na koje je odgovor potvrdan, ostatak razreda mirno i tiho sjedi te učenik može postaviti sljedeće pitanje. Ukoliko je odgovor negativan, učenici dižu ruke u zrak te je red na drugog učenika da postavlja pitanja. Kada učenici pogode tko su, učiteljica/učitelj potiče razgovor o crtanim filmovima.  Komunikacijska situacija**:** Gdje možemo naći sve ove likove? Volite li gledati crtane filmove? Kako nastaju crtani filmovi? Kako nastaju animirani filmovi? Što mislite mogu li likovi u animiranom filmu biti i nešto drugo osim crteža? Otvorite udžbenik na 143. stranici i pročitajte kako nastaje animirani film i kakav sve može biti.  Učiteljica/učitelj potiče učenike na promatranje sličica i zajednički analiziraju koje pomake je učinila djevojčica na slikama. Učiteljica/učitelj potiče učenike na promišljanje što nam je prikazano tim filmom. | | | |  | **OŠ LK** A. 3. 1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje  **OSR** C. 2. 3. Pridonosi razredu i školi.  **UKU** B. 2. 4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena  Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak. |
| **2. PROŠLOST ANIMIRANOG FILMA**  **Ishod aktivnosti:** uspoređuje misli i osjećaje nakon čitanja teksta sa zapažanjima ostalih učenika; u govornim situacijama samostalno prilagođava ton, intonaciju i stil; točno izgovara ogledne i česte riječi koje su dio aktivnoga rječnika u kojima su glasovi č, ć, dž, đ, ije/je/e/i; pažljivo i uljudno sluša sugovornika ne prekidajući ga u govorenju, pronalazi i kombinira podatke iz različitih izvora primjerenih dobi.  **Opis aktivnosti:**  Rad s udžbenikom:Učiteljica/učitelj potiče učenike da na 143. stranici pročitaju podatke o najstarijim animiranim filmovima. Nakon što pročitaju, trebaju na 147. stranici riješiti tablicu „Što sam znala/znao o animiranom filmu? Što sam saznala/saznao o animiranom filmu? Što još želim saznati o animiranom filmu?“ Slijedi razgovor i analiza popunjene tablice.  Učiteljica/učitelj dijeli učenike u skupine. Svaka skupina dobiva omotnicu sa slikom jednog starijeg lika iz animiranih filmova izrezanog u puzzle (npr. Garfield, Scooby-Doo, Medvjedići dobrog srca, Štrumpf). Na ploči se nalaze kartice s opisom i najzanimljivijim pojmovima o svakom od animiranih filmova. Nakon što učenici slože slike, trebaju pronaći odgovarajući tekst, pročitati ga i na veći papir zalijepiti sliku, a ispisati najbitnije podatke s kartice. Svaka skupina predstavlja svoj animirani film i sve se stavlja na zajednički plakat. Učenici u razgovoru s učiteljicom/učiteljem zaključuju jesu li saznali sve što ih je zanimalo o animiranom filmu ili postoje još neka neodgovorena pitanja na koja će pokušati sami potražiti odgovor. | | | |
| **3. KOŠARKAŠ**  **Ishod aktivnosti:** u govornim situacijama samostalno prilagođava ton, intonaciju i stil; piše prema predlošcima za uvježbavanje pisanja (neposrednim promatranjem, zamišljanjem, predočavanjem); prepoznaje različite izvore informacija: digitalni udžbenici, tekstovi u zabavno-obrazovnim časopisima i knjigama za djecu te na obrazovnim mrežnim stranicama; pronalazi i kombinira podatke iz različitih izvora primjerenih dobi.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj potiče učenike na promišljanje kako nastaje animirani film. Nekoliko učenika izlazi pred ploču. Učiteljica/učitelj zadaje učenicima zadatak da zamisle da trče. Svaki učenik mora zamisliti da je jedan kadar u animiranom filmu. Svaki učenik treba napraviti drugačiji pomak, da kada ih ostali učenici gledaju mogu zamisliti kako učenik ispred njih trči. Učiteljica/učitelj pomaže u rasporedu pomicanja pojedinog dijela tijela. Nakon toga izlazi sljedeća skupina učenika koja pokušava dočarati bacanje lopte.  Rad s udžbenikom: Učiteljica/učitelj može učenicima pojasniti zadatak, a zatim učenici samostalno rješavaju zadatke na 148. stranici u udžbeniku. Učiteljica/učitelj potiče učenike da promotre i poredaju kadrove košarkaša pravilnim redoslijedom brojevima od 1. do 5. Sljedeća dva zadatka učenici samostalno čitaju i rješavaju. Nakon što većina učenika riješi zadatke slijedi analiza uradaka. | | | |
| **4. ANIMIRAMO SVOJ FILM**  **Ishod aktivnosti:** izdvaja važne podatke iz teksta i razvrstava ih prema uputi, te prenosi tekst u druge oblike ili medije.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj potiče učenike da pokušaju napraviti svoj animirani film. Učenici imaju zadatak smisliti koji lik bi željeli animirati, oživjeti. Učenici trebaju napraviti desetak svojih crteža i pokrenuti ih kako bi izgledalo da se lik kreće. Učiteljica/učitelj priprema učenicima prazan blokić ili desetak papirića jednake veličine. Na svaki papirić ili stranicu blokića treba flomasterima nacrtati neki lik. Lik treba smjestiti na svaki papir na različitom mjestu, kao da se pomiče - dolje, u sredini, gore, lijevo, desno. Nakon što povežu svoje papiriće u „knjigu“, treba listati brzo ili brzo otpuštati stranice. Na taj način će učenici moći vidjeti svoj animirani film. Učiteljica/učitelj može nekoliko boljih uradaka, „filmića“, snimiti i prikazati ostalom dijelu razreda.  PRIJEDLOG DOMAĆE ZADAĆE: Riješiti posljednji zadatak u udžbeniku na 148. stranici. | | | |