**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE HRVATSKOGA JEZIKA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | | RAZRED: 3. | REDNI BROJ SATA: 173. | | |
| PREDMETNO PODRUČJE: | HRVATSKI JEZIK | | | | |
| DOMENA: | HRVATSKI JEZIK I KOMUNIKACIJA; KULTURA I MEDIJI | | | | |
| NASTAVNI SADRŽAJ: | **IZRADA PLAKATA – LAV I MIŠ** | | | | |
| ISHODI: | **OŠ HJ A. 3. 1. Učenik razgovara i govori tekstove jednostavne strukture.**  – razlikuje svakodnevne komunikacijske situacije  – govori kraći tekst prema jednostavnoj strukturi: uvod, središnji dio, završetak  – 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. 4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.**  – koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje  – istražuje, eksperimentira i slobodno radi na temi koja mu je bliska  – stvara različite individualne uratke: stvara na dijalektu / mjesnom govoru, piše i crta slikovnicu, glumi u igrokazu, stvara novinsku stranicu, piše pismo podrške, crta naslovnicu knjige, crta plakat, crta strip  – razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo  **OŠ HJ C. 3. 2. Učenik razlikuje tiskane publikacije primjerene dobi i interesima.**  – razlikuje knjige, udžbenike, časopise, plakate, strip, brošure, reklamne letke  – stvara kroz igru vlastite uratke potaknute određenim medijskim sadržajem | | | | |
| NASTAVNE SITUACIJE | | | | PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU | POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| **1. IGRA ASOCIJACIJE**  **Ishodi aktivnosti:** razlikuje svakodnevne komunikacijske situacije; govori kraći tekst prema jednostavnoj strukturi: uvod, središnji dio, završetak; 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 priprematablicu s igrom asocijacije. Pojmovi se prikazuju, a učenici moraju pogoditi zajednički pojam u svakom stupcu (lav, miš, mreža) odnosno konačno rješenje BASNA LAV I MIŠ.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | KRALJ | SIVI | RIBE | | AFRIKA | RUPA | TENIS | | GRIVA | SIR | ODBOJKA | | SNAŽAN | NEPROMIŠLJEN | PLETENA | | **LAV** | **MIŠ** | **MREŽA** | | **BASNA LAV I MIŠ** | | |   Komunikacijska situacija: Prisjetite se koji smo animirani film jučer gledali. Prema čemu je napravljen ovaj animirani film? Što su basne? Koja je bila pouka ove basne?  Učiteljica/učitelj potiče učenike da ukratko prepričaju basnu *Lav i miš*. Učiteljica/učitelj vođenim razgovorom uvodi učenike u novu aktivnost. Pita ih kako je basna završila i sviđa li im se takav završetak basne. Što je moglo biti drugačije? Bi li pouka tada bila ista? Je li im se svidio ovaj animirani film? Bi li ga preporučili i drugim ljudima da ga gledaju. | | | |  | **OŠ LK** A. 3. 1. Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.  **OSR** B. 2. 4. Suradnički uči i radi u timu; C. 2. 3. Pridonosi razredu i školi.  **POD** B. 2. 2. Planira i upravlja aktivnostima. |
| **2. IZRADA PLAKATA**  **Ishodi aktivnosti:** piše prema predlošcima za uvježbavanje pisanja (neposrednim promatranjem, zamišljanjem, predočavanjem); koristi se jezičnim vještinama, aktivnim rječnikom i temeljnim znanjima radi oblikovanja uradaka u kojima dolazi do izražaja kreativnost, originalnost i stvaralačko mišljenje; istražuje, eksperimentira i slobodno radi na temi koja mu je bliska; stvara različite individualne uratke: stvara na dijalektu/mjesnom govoru, piše i crta slikovnicu, glumi u igrokazu, stvara novinsku stranicu, piše pismo podrške, crta naslovnicu knjige, crta plakat, crta strip; razvija vlastiti potencijal za stvaralaštvo, razlikuje knjige, udžbenike, časopise, plakate, strip, brošure, reklamne letke.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj navodi učenike na promišljanje na koji bi način mogli zainteresirati druge ljude da pogledaju animirani film. Zaključuju da je plakat dobar način za predstavljanje filma.  Komunikacijska situacija: Što je bitno za plakat? Plakat treba jasno prenositi poruku, biti čitak, interesantan čak i pomalo šaljiv i, najbitnije, dobrog dizajna. Dizajn je jako važan, a namjena mu je oglašavanje. Dizajn vašeg plakata mora imati žive i privlačne boje i snažnu sliku koja će privući znatiželjnike. Tekst treba biti zanimljiv i poseban, drugačiji.  Učiteljica/učitelj dijeli učenike u skupine. Zadatak svake skupine je izraditi plakat za crtani film *Lav i miš*. Plakat mora imati naslov, ime redatelja, zanimljivu sliku i tekst kojim će zainteresirati gledatelje za gledanje filma. Može biti zamišljeno mjesto i vrijeme prikazivanja te preporuka gledateljima zašto pogledati animirani film. | | | |
| **3. PREDSTAVLJAMO PLAKAT**  **Ishod aktivnosti:** stvara kroz igru vlastite uratke potaknute određenim medijskim sadržajem.  **Opis aktivnosti**:  Učenici nakon što dovrše plakate prezentiraju ostalim učenicima svoj plakat. Učenici su uz izradu plakata dobili zadatak da svaka skupina napiše jednu poslovicu koju su naučili iz Ezopovih basni. Nakon prezentacija plakata i čitanja poslovica, plakati se izlažu u KUTKU BASNI.  Za nagradu učenici igraju igru *Mreža za lav*. U krugu nalazi se jedan učenik, lav. Svi učenici koji se drže za ruke, predstavljaju mrežu. Mreža ima rupu, a to su dva učenika koji se ne drže za ruke i koji stoje na pola metra razdaljine. Lav ima vezane oči, a njegov je zadatak naći rupu u mreži. Kreće se prateći zvuk miša, jer oni učenici koji predstavljaju *mrežu* proizvode različite zvukove: zavijaju, laju, mijauču, pište, pijuču… Samo ono dvoje koji su *rupa* na mreži oponašaju cijukanje miša. Lav prati zvuk. Ako lav pronađe rupu, pokušat će pronaći izlazak iz mreže. Kad nađe rupu, drugi učenik postaje lav. | | | |