**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE MATEMATIKE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| IME I PREZIME: | | RAZRED: | REDNI BROJ SATA: |
| PREDMETNO PODRUČJE: | MATEMATIKA | | |
| DOMENA: | BROJEVI | | |
| NASTAVNI SADRŽAJ: | ZBRAJANJE (36 + 7), O | | |
| ISHODI: | **MAT OŠ A. 2. 3. Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100.**  - mentalno zbraja i oduzima u skupu brojeva do 100  - zbraja i oduzima više brojeva  - rješava tekstualne zadatke  **MAT OŠ D. 2. 3. Učenik procjenjuje i mjeri vremenski interval.**  - navodi standardne mjerne jedinice za vrijeme (sekunda, minuta, sat, dan, tjedan, mjesec, godina), procjenjuje i mjeri prolaznost vremena odgovarajućim mjernim instrumentom i zapisuje duljinu vremenskoga intervala  - navodi odnose mjernih jedinica za vrijeme  - računa s jedinicama za vrijeme u skupu brojeva do 100  **MAT OŠ E. 2. 1. Koristi se podatcima iz neposredne okoline.**  - promatra pojave i bilježi podatke o njima  - razvrstava prikupljene podatke i prikazuje ih jednostavnim tablicama ili piktogramima  - tumači podatke iz jednostavnih tablica i piktograma  - provodi jednostavna istraživanja te analizira i prikazuje podatke | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NASTAVNE SITUACIJE | PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU | POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA |
| **1. Računalne igrice**  **Ishod aktivnosti:** učenik procjenjuje i mjeri vremenski interval; učenik se koristi podatcima iz neposredne okoline.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj objašnjava učenicima što je to anketa te provodi anketu među učenicima – daje im listić s pitanjima.  Anketa:  Računalne igrice igram: svaki dan, vikendom, ne igram.  U igranju računalnih igrica provedem: više od 1 sata, oko 1 sat, manje od 1 sata.  Igram: jednu igricu, više igrica.  Moji roditelji: znaju igrice koje igram, ne znaju igrice koje igram.  Dok učenici popunjavaju anketu, učiteljica/učitelj u programu Excel otvori list i pripremi ga za unos podataka dobivenih anketom (može na ploči nacrtati 4 grafikona – za svako pitanje po jedan i pripremi ih tako da učenici boje pravokutnike).  Nakon što su učenici anonimno popunili ankete, učiteljica/učitelj ih prikupi, jedan učenik dolazi pred ploču i unosi podatke u grafikon, drugi čita podatke iz anketa, a učiteljica/učitelj unosi podatke u Excel tablicu koju projicira da je vide i učenici.  To se napravi za svako pitanje.  Učiteljica/učitelj označava podatke i izrađuje grafikon.  Na primjer:  Računalne igrice igram: svaki dan / vikendom / ne igram    U igranju provedem:    Učiteljica/učitelj ispiše grafikone za zadnju aktivnost u satu.  **2. Zbrajanje (36 + 7)**  **Ishod aktivnosti:** učenik zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100; učenik se koristi podatcima iz neposredne okoline.  **Opis aktivnosti:**  Učenici otvaraju udžbenik na 95. stranici i čitaju zadatak. Promatraju tablicu trajanja igre i u paru izračunavaju koliko je trajala Ivorova igra: 30 + 4 + 2 = 36  Koliko je trajala Majina igra? Postavlja se zadatak: 36 + 7 =  Učiteljica/učitelj potiče učenike da promotre primjer zbrajanja brojeva 6 i 7 iz udžbenika. Podsjeća ih da su u prvom razredu zbrajali tako da su prvi pribrojnik prepisali, a drugi rastavili tako da dobiju sljedeću veću deseticu – zorno prikazano u udžbeniku.  Analogijom demonstrira zbrajanje 36 + 7 = 36 + 4 + 3 = 40 + 3 = 43  Kraće: 36 + 7 = 43  Demonstrira se zbrajanje 36 + 7 na brojevnoj crti.  Učiteljica/učitelj pita učenike mogu li bez računanja odgovoriti koliko je 46 + 7; 56 + 7,…  Učenici riješe još nekoliko primjera na ploči: 58 + 4, 73 + 8, 25 + 9  **3. Vrednovanje za učenje**  **Ishod aktivnosti:** učenik zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100; učenik se koristi podatcima iz neposredne okoline.  **Opis aktivnosti:**  Učenici samostalno rješavaju zadatke na 96. stranici u udžbeniku.  Na temelju rezultata učiteljica/učitelj prilagođava daljnje učenje i rad.  Dogovara se zadaća.  **4. Analiza ankete**  **Ishod aktivnosti:** učenik zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100; učenik se koristi podatcima iz neposredne okoline.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj dijeli učenike u skupine prema rezultatima prethodne aktivnosti.  S učenicima koji su imali poteškoća ponavlja sadržaj i rješava zadatke zbrajanja na dulji način.  Učenici koji su bez poteškoća riješili zadatke dobiju ispisane grafikone iz prve aktivnosti sata i u skupini odgovaraju na pitanja.  Što smo doznali iz ankete:  Kada učenici tvoga razreda najčešće igraju računalne igrice?  Koliko vremena provode igrajući računalne igrice?  Igraju li jednu ili više igrica?  Znaju li njihovi roditelji igrice koje oni igraju?  Što bi, vezano uz igranje računalnih igrica, savjetovala/savjetovao svojim suučenicima?  **Na ploči je:**  **Zbrajanje (36 + 7)**  4 3  36 + 7 = 36 + 4 + 3  = 40 +3  = 43  36 + 7 = 43  58 + 4 = 58 + 2 + 2 73 + 8 = 73 + 7 + 1 25 + 9 = 25 + 5 + 4  60 + 2 80 + 1 30 + 4  62 81 34 | Modul: Zbrajanje i oduzimanje  [**Jedinica: Zbrajanje dvoznamenkastih i jednoznamenkastih brojeva**](https://hr.izzi.digital/DOS/1109/3215.html) | **OŠ HJ** – A. 2. 1. Učenik razgovara i govori u skladu s temom iz svakodnevnoga života i poštuje pravila uljudnoga ophođenja; A. 2. 3. Učenik čita kratke tekstove tematski prikladne učeničkomu iskustvu, jezičnomu razvoju i interesima; C. 2. 1. Učenik sluša/čita medijski tekst oblikovan u skladu s početnim opismenjavanjem i izdvaja važne podatke  **IKT** – A. 1. 1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.  **GOO** – C. 1. 1 Uključuje se u zajedničke aktivnosti razrednog odjela i izvršava svoj dio zadatka; C. 1. 2. Promiče solidarnost u razredu.  **OSR** – A. 1. 1. Razvija sliku o sebi; A. 1. 2. Upravlja emocijama i ponašanjem; A. 1. 3. Razvija svoje potencijale; A. 1. 4. Razvija radne navike.  **ODR** – A. 1. 1. Prepoznaje svoje mjesto i povezanost s drugima u zajednici.  **UKU** – A. 1. 2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema: učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja; B. 1. 1. 1. Planiranje: na poticaj i uz pomoć učitelja učenik određuje cilj učenja i odabire pristup učenju; B. 1. 2. 2. Praćenje: na poticaj i uz pomoć učitelja prati svoje učenje; B. 1. 3. 3. Prilagodba učenja: na poticaj i uz pomoć učitelja učenik mijenja pristup učenju; B. 1. 4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena: na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio; C. 1. 2. 2. Slika o sebi kao učeniku: učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju;  D. 1. 2. 2. Suradnja s drugima: učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć. |