|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OSNOVNA ŠKOLA: | | | | | RAZRED: |
| UČITELJICA/UČITELJ: | | | | NADNEVAK: | REDNI BROJ SATA: 9. |
| **PRIPRAVA ZA IZVOĐENJE NASTAVNOGA SATA IZ MATEMATIKE** | | | | | |
| NASTAVNA JEDINICA: **Što je sve ravno? (Kocka i kvadar)** – ponavljanje i vježbanje | | DOS: Kocka i kvadar  <https://hr.izzi.digital/DOS/975/998.html> | | | |
| CILJ SATA: izdvojiti i imenovati kocku i kvadar | | | | | |
| ISHODI UČENJA: Učenik izdvaja i imenuje geometrijska tijela te ih povezuje s oblicima objekata u okruženju. Imenuje ravne i zakrivljene plohe *(Oblik i prostor, C. 1. 1.)*. | | | | | |
| TIJEK NASTAVNOGA SATA | | | | | |
| NASTAVNE TEME/SITUACIJE | SADRŽAJ | | OBLICI, METODE, SREDSTVA | KORELACIJA, MEĐU-PREDMETNE TEME | DOMENE, OČEKIVANI ISHODI |
| 1. Uvodni dio 2. Glavni dio 3. Završni dio | Modele geometrijskih tijela koje su učenici donijeli stavimo na jednu hrpu ispred ploče. Učenike podijelimo u dvije skupine: skupina Kocka i skupina Kvadar. Svaka skupina stoji u koloni. Zadatak je svake skupine da na učiteljičin/učiteljev znak prvi učenik otrči do hrpe, pronađe tijelo istog naziva kao i njegova skupina i uzima ga (npr. skupina Kocka uvijek mora pronaći kocku, skupina Kvadar uvijek mora pronaći kvadar). Trči do kraja kolone pa predaje geometrijsko tijelo učeniku ispred sebe koji ga predaje opet učeniku ispred i tako sve do prvog učenika u koloni. Kada dođe do prvog učenika, on tijelo spušta na pod pored sebe i ponovno trči i traži geometrijsko tijelo i na isti način ga šalje svojoj skupini. Ako učeniku ispadne geometrijsko tijelo, uzima ga učiteljica/učitelj. Pobjednička je skupina ona koja ima veći broj uspješno dostavljenih i točno odabranih geometrijskih tijela.  Kako bismo nakon uvodne igre učenike umirili i pripremili za rad, slijedi nova aktivnost. Učenici sjede u klupama sa zatvorenim očima, naslonjeni na klupu i „spavaju“. Ispred svakog od njih nalazi se model kocke i kvadra. Učiteljica/učitelj hoda učionicom, dotakne jednog od učenika koji se „budi“ i govori mu: *Podigni kocku!*. Učenik podiže kocku i nastavlja „spavati“. Nakon toga, dotakne drugog učenika i govori mu da podigne kvadar, itd.    Pri završetku aktivnosti, ukratko zajedno ponovimo znanja o kocki i kvadru pa rješavamo zadatke za ponavljanje (str. 21-22). Čitamo zadatke glasno i jasno te provjeravamo jesu li svi učenici riješili zadatak. Ukoliko postoji nejasnoća, dodatno objašnjavamo.  Učenici rade u parovima i slušaju upute. Svaki par ima dva modela kocke i 2 modela kvadra. Učiteljica/učitelj će izgovoriti niz (npr. kvadar, kocka, kocka, kvadar), jedan učenik iz para posložit će tijela tim redoslijedom, a drugi će učenik provjeriti je li taj niz točan. Zatim će se zamijeniti. Prije početka, učenicima zadano demonstriramo na ploči. | | S demonstracija  I  igra  kocka  kvadar  F, I  razgovor  udžbenik  P demonstracija  kocka  kvadar | *TZK (A.1.2.)*  GOO (C.1.1.)  OSR (B.1.1., B.1.2., C.1.3.)  Zdravlje (B.1.1.a, B.1.3.a)  OSR (B.1.1., B.1.2.)  UKU (1. ciklus, 4.1., 4.2.)  *HJ (A.1.1.)*  OSR (B.1.1., B.1.2.)  UKU (1. ciklus, 4.1., 4.2.)  OSR (B.1.1., B.1.2., C.1.3.)  UKU (1. ciklus, 4.1., 4.2.) | Oblik i prostor (C.1.1.)  Oblik i prostor (C.1.1.)  Oblik i prostor (C.1.1.)  Mjerenje (D.1.1.)  Algebra i funkcija (B.1.2  Algebra i funkcija (B.1.2.)  Oblik i prostor (C.1.1.) |
| PLAN PLOČE:  KOCKA I KVADAR  VJEŽBANJE | | | | DOMAĆA ZADAĆA  Udžbenik, str. 23. | |
| Prijedlog za rad s učenicima s posebnim odgojno-obrazovnim potrebama | | | | | |
| Učiteljica/učitelj može učeniku s usporenim matematičko- -logičkim razvojem pružiti primjerenu individualnu podršku u rješavanju zadataka. | | Učenik s ubrzanim matematičko-logičkim razvojem može nacrtati geometrijsko tijelo koje se sastoji od jedne i od dvije plohe.  Učenik može promatrati i tražiti u okolini predmete u kojima nalazi ravne plohe. | | | |