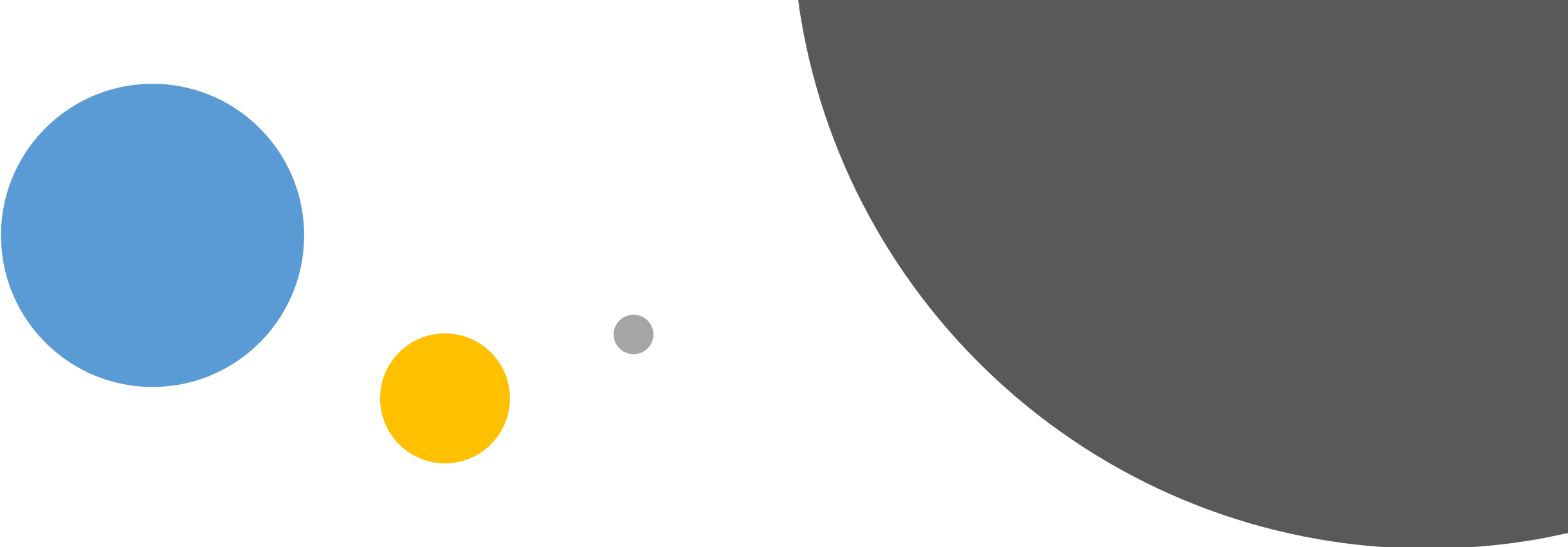


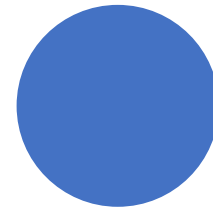


Primjena suvremenih metoda poučavanja u nastavi - primjeri dobre prakse

Alma Šuto, učitelj
savjetnik
4.veljače 2020.

Plan webinara

-
1. Uvodni dio
 2. Primjeri dobre prakse
 3. Pitanja, zaključci i evaluacija



Ideje i scenariji učenja

Erasmus+ KA2 - Arts Count!

Erasmus+ KA1 - PoUči (Learn2Teach)

Erasmus+ KA2 – Ad Dicted to Education

European Schoolnet Academy – Europeana, član korisničke skupine

CUC - radionice

Javni poziv MZO

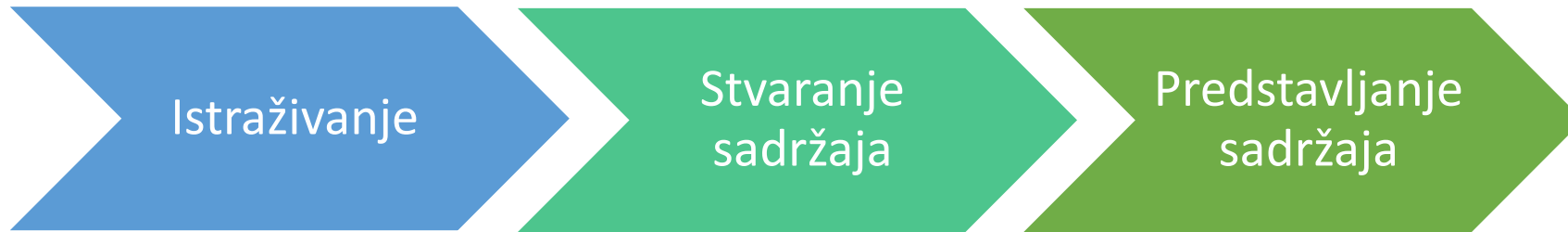
Županijska stručna vijeća

Centar Izvrsnosti Splitsko-dalmatinske županije

Svaki stručni skup i druženje sa kolegama

Projektna nastava → Aktivno učenje

- Aktivno učenje uključuje:



- Te tri temeljne aktivnosti popraćene su međusobnom učeničkom interakcijom i razmjenom iskustava, prijedloga ili mogućih odgovora.

Projektna nastava i projektno učenje

*složeni oblik nastave u kojoj učenici zajedno s učiteljem obrađuju neku temu **kroz različite aktivnosti** s ciljem postizanja točno određenog cilja u određenom vremenskom periodu.*

svaki projekt mora imati jasno određeni cilj, određeno vrijeme trajanja, krajnji rezultat, složeniji zadatak koji se razlaže na jednostavnije, timski rad, suradnju i koordinaciju svih sudionika.

Neke **prednosti**: aktivna uključenosti i motiviranost učenika, razvijanje samostalnosti, komunikacije i tolerancije, jačanje samopouzdanja, učenje s razumijevanjem stvaralaštvo, razvijanje kritičnosti i samokritičnosti, suradničko učenje, razvijanje organizacijskih, komunikacijskih i digitalnih kompetencija, korelacija s drugim područjima znanosti i ljudske djelatnosti.

Projektna nastava → Integrirana nastava



Primjeri dobre prakse



5 razred

- Pisanje priče inspirirano umjetničkim djelom i crtanje slike inspirirano pričom
- Presentation to Compare Countries
- Izrada stripa – suradničko učenje
- Izrada virtualnih naočala

6 razred

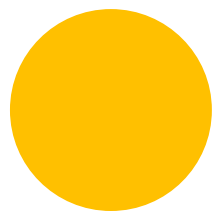
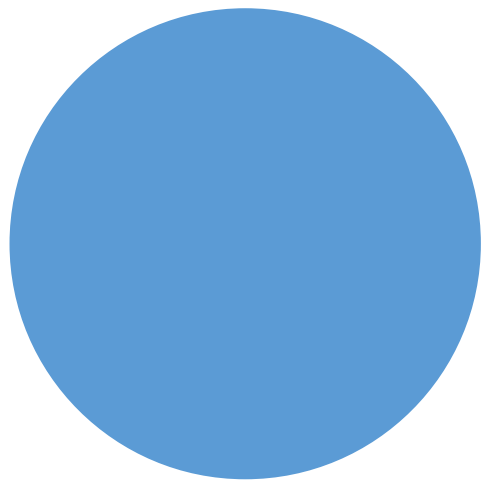
- Spasite Internet – Escape room
- Fotografski prikaz umjetničkih djela u suvremenom vremenu
- Izrada kratkog filma
- Izrada kviza
- Izrada Đogića mlinice

7 razred

- Remake a Painting
- Cijena proizvoda

8. razred

- Misterious Disapperance Escape Room
- Izrada foto knjige



5. razred





europeana

Pisanje priče inspirirano
umjetničkim djelom i crtanje
slike inspirirano pričom

- Grupe od po 4 učenika
- Provedba 5 nastavnih sati
- Svaki učenik ima svoj zadatak

- [Provedba aktivnosti](#)
- [Scenarij učenja](#) objavljeno na [Teaching with Europeana](#)

Pisanje priče
inspirirano
umjetničkim
djelom i
crtanje slike
inspirirano
pričom

Upute za rad u OneNote bilježnici

1. dio:

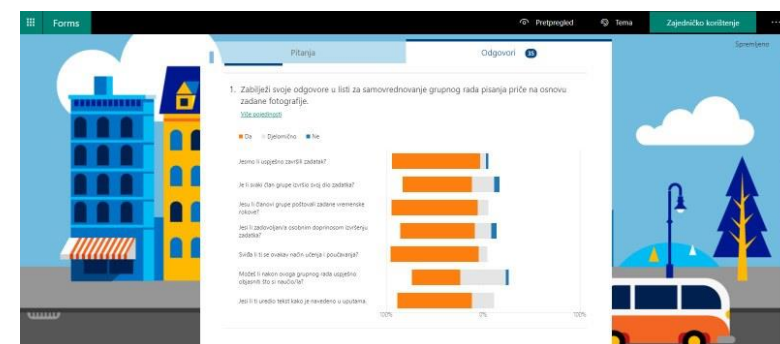
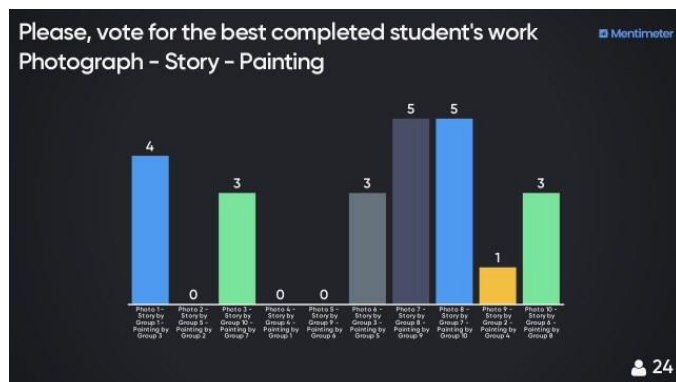
- Učenici na osnovu umjetničkih djela pišu priču
- Priču pišu u podijeljenom wordovom dokumentu
- Svaki učenik piše i uređuje po jedan ulomak, nastavlja prethodni

2.dio:

- Učenici na osnovu priče koju je napisala neka druga grupa crtaju crtež, Bojanje 3D

3.dio:

- Vrednovanje
- Evaluacija

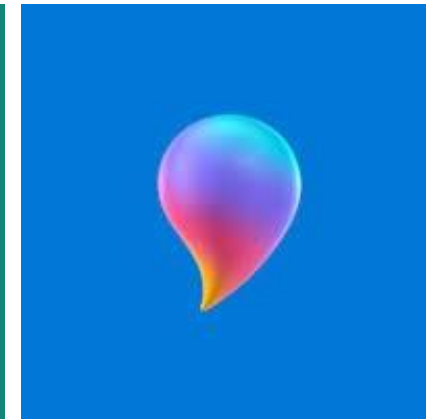
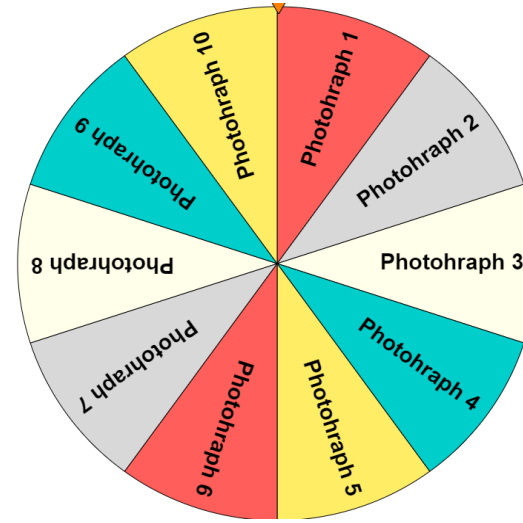


Provedba

Nastavni alati



 **Mentimeter**



Ostvareni ishodi

- Pisanje priče inspirirano umjetničkim djelom i crtanje slike inspirirano pričom

Ostvareni ishodi:

- A 5.1. Učenik izvođenjem pretrage pronalazi traženu informaciju
- C. 5. 3 osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova
- C 5.4. učenik se samostalno koristi programima za stvaranje multimedijских sadržaja
- D 5.1. učenik prepoznaje i poštuje licencije korištenja te autorsko pravo

Očekivanja međupredmetnih tema:

- Uporaba IKT :
 - A 2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima,
 - C 2. 4. Učenik uz pomoć učitelja odgovorno upravlja prikupljenim informacijama,
 - D 2. 4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati
- Osobni i socijalni razvoj:
 - B.2.2 Razvija komunikacijske kompetencije,
 - B.2.4 Suradnički uči i radi u timu



Presentation to Compare Countries

Teaching
assignment,
projekt
Erasmus+ KA1
PoUči

Prilagođene
aktivnosti
predmetnim
kurikulumima,
integrirana
nastava

Ostvareni
odgojno-
obrazovni ishodi
učenja
engleskog jezika
i informatike.

Provedba 4 sata

Presentation to Compare Countries

Grupe od po 4 učenika

Učenici izrađuju prezentaciju u podijeljenoj PowerPoint prezentaciji

Svaki učenik ima jasno određen svoj dio zadataka,

Svaki učenik traži njemu zadane informacije i uređuje 4 slajda

Upute za rad u OneNote bilježnici

Vrednovanje

Evaluacija aktivnosti

Exhibition - The Presentation to Compare Countries

Link za test

ALMA ŠUTO OCT 17, 2017 09:31 AM

group 2 Martyna Michał Julka Zuzia

https://docs.google.com/presentation/d/17fakT_3T-kxO48s_9yn4tQLS8dKaH3OG6-gQ5m3SG/editusp=sharing

Group 3 | Julian, Olek, Hania

https://docs.google.com/presentation/d/1NEAUTI4FYVNYbKNDdLF_UCMUu_9OONs7RaQReU3IKY/editusp=sharing

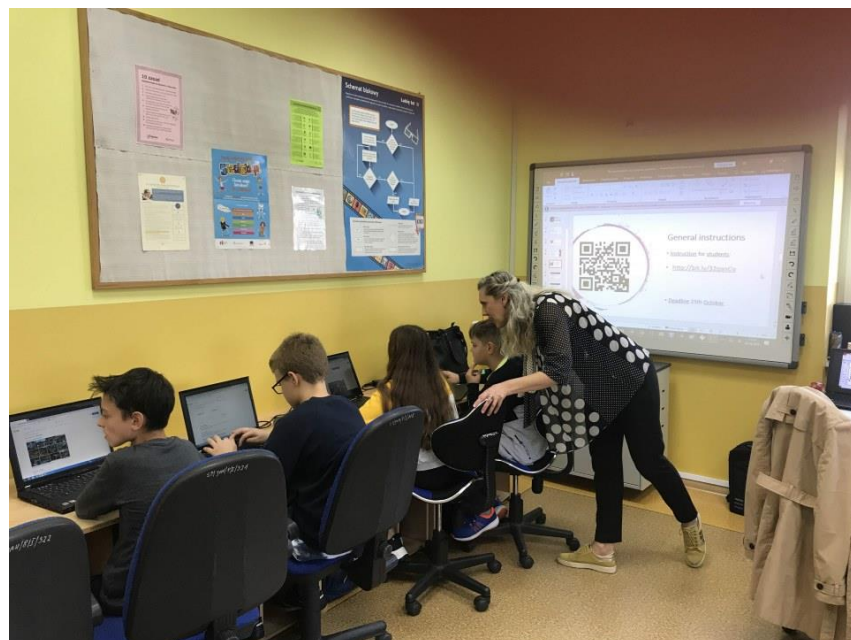
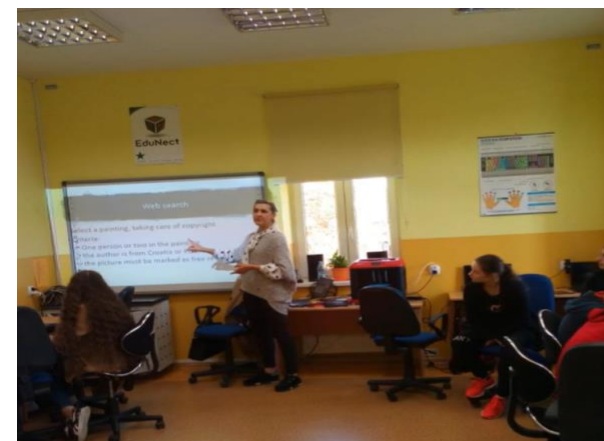
group 4 Sandra , Adrian , Gosia ,Jesika

<https://docs.google.com/presentation/d/1NagcT-8cY2hTQQ-8SQabjFSxumdxQ-2g0kQexFYuIBE/editusp=sharing>

GRUPA 1 Kinga, Jakub, Łukasz

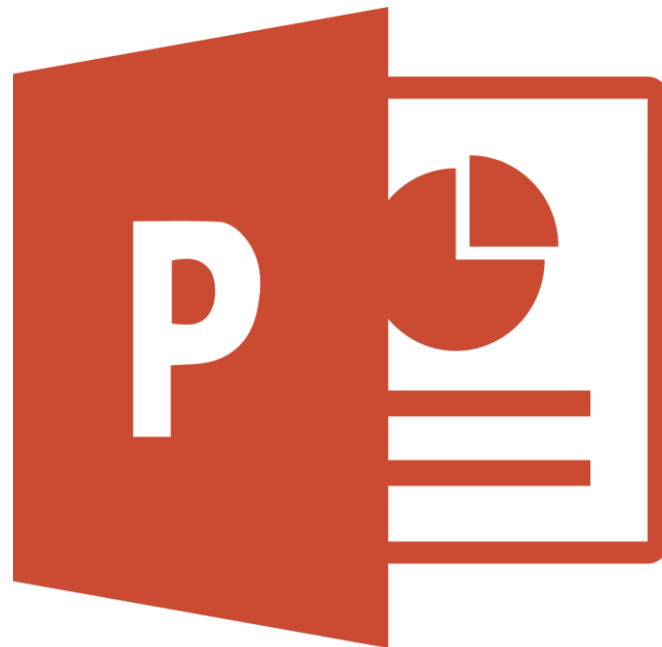
<https://docs.google.com/presentation/d/1U4kQpD-FirFadigTDYz-fuTLEPNDPTfzshRoR3rhu/editusp=sharing>

#####



Provedba, radovi

Nastavni alati



Ostvareni ishodi - Presentation to Compare Countries

- **Informatika**

- A. 5. 1 pronalazi i vrednuje informacije
- A. 5. 2 istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima, istražuje kako se takvi sustavi mogu povezivati mrežom i kako razmjenjivati podatke
- C. 5. 3 osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga
- C. 5. 4 upotrebljava multimedijske programe za ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkome okruženju.
- D. 5. 1 analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom

- **Engleski jezik**

- OŠ (1) EJ A.5.1. Razumije kratak i jednostavan tekst poznate tematike pri slušanju i čitanju.
- OŠ (1) EJ A.5.7. Piše kratak i jednostavan tekst poznate tematike koristeći se vrlo jednostavnim jezičnim strukturama i razlikujući upotrebu osnovnih pravopisnih znakova.
- OŠ (1) EJ C.5.4. Izabire i koristi se osnovnim tehnikama kreativnoga izražavanja pri stvaranju različitih kratkih i jednostavnih tekstova poznatih sadržaja.
- OŠ (1) EJ C.5.6. Tumači osnovne informacije iz različitih izvora te izvodi kratke prezentacije jednostavnih sadržaja i upotrebljava ih.

- **Geografija**

- GEO OŠ B.5.1.* Učenik analizira prostorne organizacije i procese istraživačkim radom, uporabom geografske karte i IKT-a.

- **Priroda**

- OŠ PRI B.5.2. Učenik objašnjava međudnose životnih uvjeta i živih bića.

- **Međupredmetne teme**

- ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.
- ikt B.2.2. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć
- surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.
- ikt C.2.4. Učenik uz učiteljevu pomoć odgovorno upravlja prikupljenim informacijama.
- uku A.2.1. 1. Upravljanje informacijama
- Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.
- uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena
- Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.
- uku D.2.2. 2. Suradnja s drugima
- Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.
- osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.

Izrada stripa

Provedba 4 sata

Mogu se lako teme i aktivnosti prilagoditi predmetnim kurikulumima, integrirana nastava

Objavljeno, Škola za život - [Metodičke preporuke](#), Informatika 5. razred

Izrada stripa

Grupe od po 4 učenika

Učenici izrađuju strip u podijeljenoj PowerPoint prezentaciji

Svaki učenik ima jasno određen svoj dio zadataka,

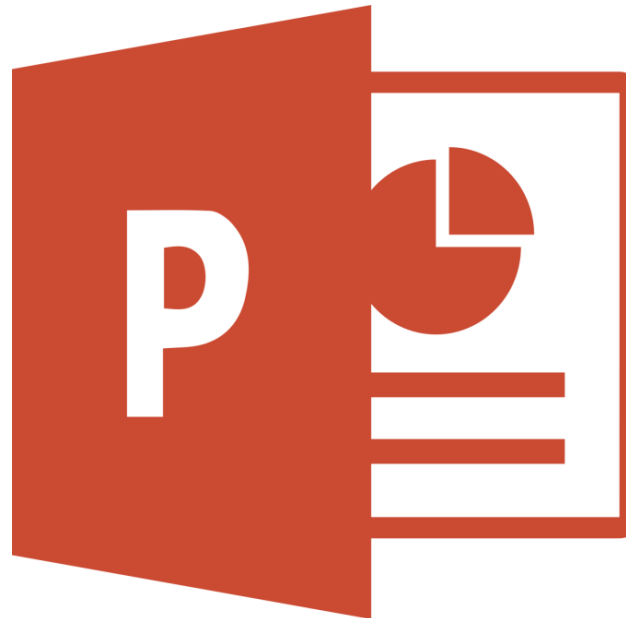
Svaki učenik crta 2 scene stripa u Bojanju 3D i uređuje 2 slajda

Upute za rad u OneNote bilježnici

Vrednovanje

Evaluacija aktivnosti

Nastavni alati



1

2

3

4

5

6

7

8

9

Izrada stripa

- Ostvareni ishodi

- **Informatika**

- A. 5. 2 istražuje glavne komponente uobičajenih digitalnih sustava, određuje osnovne funkcije i veze s drugima, istražuje kako se takvi sustavi mogu povezivati mrežom i kako razmjenjivati podatke
- C. 5. 3 osmišljava plan izrade digitalnog rada, izrađuje ga, pohranjuje u mapu digitalnih radova (e-portfolio) i vrednuje ga
- C. 5. 4 upotrebljava multimedijske programe za ostvarivanje složenijih ideja u komunikacijskome ili suradničkome okruženju.
- D. 5. 1 analizira etička pitanja koja proizlaze iz korištenja računalnom tehnologijom

- **Hrvatski jezik**

- OŠ HJ A.5.4. Učenik piše tekstove trodijelne strukture u skladu s temom.

- **Likovna kultura**

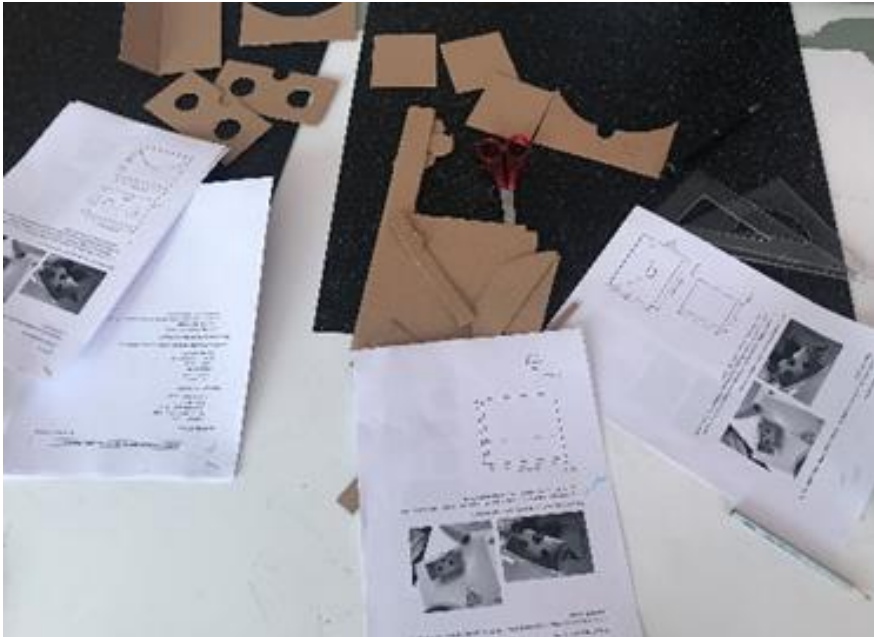
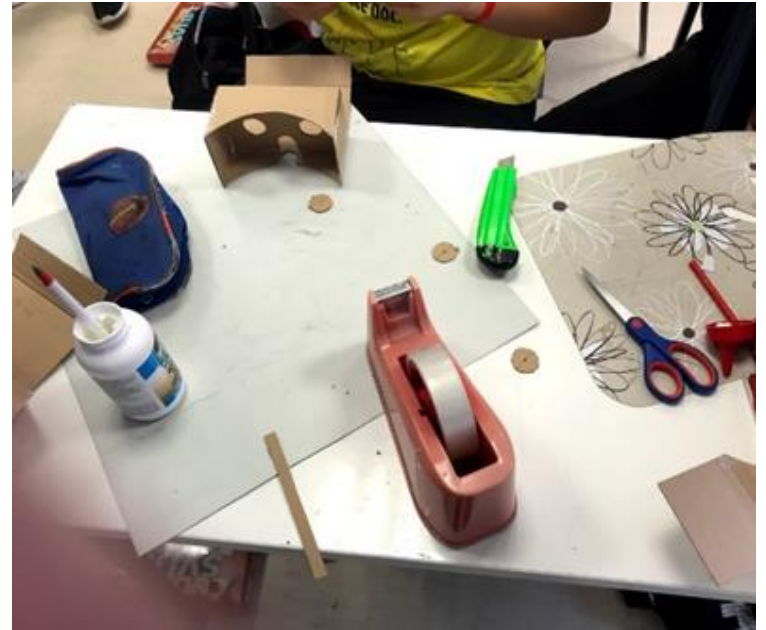
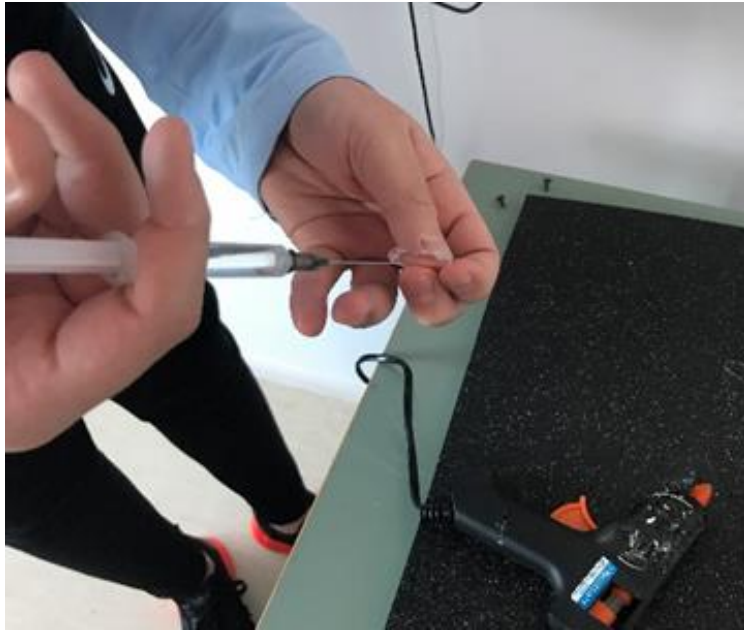
- OŠ LK A.5.1. Učenik istražuje i interpretira različite sadržaje oblikujući ideje koje izražava služeći se likovnim i vizualnim jezikom.

- **Međupredmetne teme**

- ikt A.2.1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje zadatka.
- ikt B.2.2. Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.
- ikt C.2.4. Učenik uz učiteljevu pomoć odgovorno upravlja prikupljenim informacijama.
- uku A.2.1. 1. Upravljanje informacijama Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.
- uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.
- uku D.2.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.
- osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.

Izrada virtualnih naočala



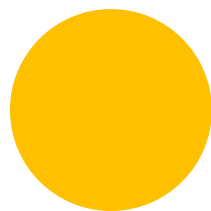
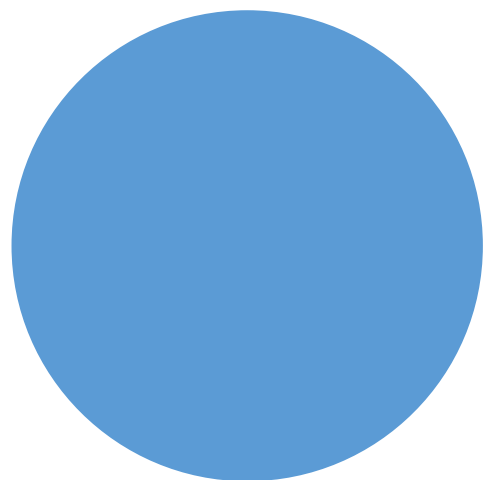


Provedba

Izrada Virtualnih naočala – Ostvareni ishodi

- TK OŠ A. 5. 1. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Dizajniranje i dokumentiranje učenik crta tehničke crteže priborom za tehničko crtanje od jednostavnih geometrijskih likova do pravokutnih projekcija geometrijskih tijela i tehničkih tvorevina sastavljenih od više geometrijskih tijela primjenjujući norme tehničkoga crtanja.
- TK OŠ A. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Dizajniranje i dokumentiranje učenik primjenjuje osnovnu tehničku dokumentaciju pri izradi tehničke tvorevine i piše izvješće o radu.
- TK OŠ B. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tvorevine tehnike i tehnologije učenik izrađuje tehničku tvorevinu prema tehničkoj dokumentaciji koristeći se alatom i priborom.
- TK OŠ C. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tehnika i kvaliteta života učenik predstavlja odabranu tehničku tvorevinu.
- **Priroda**
- OŠ PRI D.5.1. Učenik tumači uočene pojave, procese i međudnose na temelju opažanja prirode i jednostavnih istraživanja.

- **Međupredmetne teme**
- uku A.2.1.1. Upravljanje informacijama Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.
- uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak.
- uku D.2.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.
- osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.
- ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima
- ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
- odr C.2.3. Prepoznaje važnost očuvanje okoliša za opću dobrobit.



6. razred



Spasite Internet – Escape Room

Scenarij učenja objavljen na [Teaching with Europeana](#) (Mysterious disappearance escape room)

Provedba 3 sata

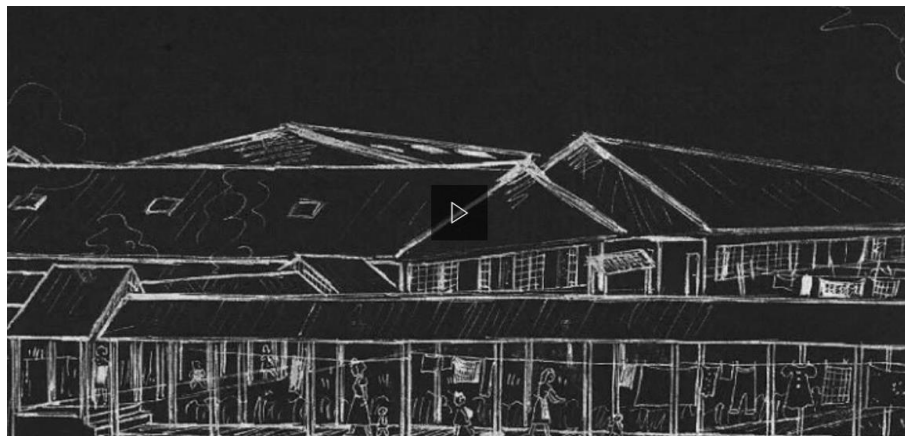
6.razred

[Scenarij učenja](#)

[Provedba aktivnosti](#)

Spasite Internet – Escape Room

- 5 grupa
- Uvodni film
- 4 grupe traže dio IP adrese rješavajući različite zagonetke
- Peta grupa traži redoslijed brojeva koje su našle ostale grupe kako bih otkrila IP adresu zlikovaca
- Sve zagonetke su povezane sa računalnim mrežama, organizacijom podataka
- Učenici imaju 60 minuta da otkriju IP adresu
- Sumativno vrednovanje
- Evaluacija aktivnosti



Source for the introductory video



Follow the clues

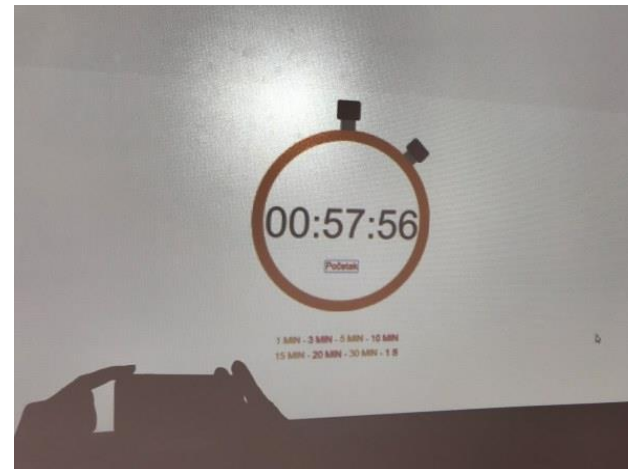
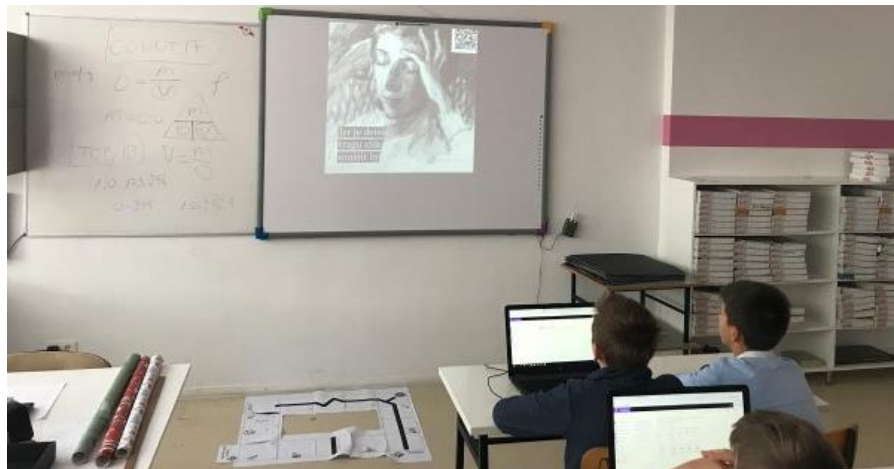
1. Solve all the puzzles, get all numbers and arrange the numbers to find the right IP address.
2. You can open your first task on this link
3. You should read the message carefully at the end of each successfully solved puzzle to be able to successfully find criminals' IP address.
4. When you discover the IP address, enter it correctly and make sure you did save the Internet.



GROUP 5

OS Zmijavci

Europeana



Follow the clues

1. Fill out the crossword puzzle that you can open on this link and discover the mysterious word below the crossword.
2. You should read the message carefully at the end. Give the mysterious word to the group that received the message from **Ghana**.
3. You need a password to get into the new puzzle. Look for the password to enter with the group that received the message from the **Netherlands**.
4. If you have successfully completed the previous tasks, carefully read the message you received at the end. Give the message to the group that received the message from the **DDR**.



GROUP 1

OS Zmijavci

Europeana

Nastavni alati



padlet



OneDrive

Ostvareni ishodi – Spasite Internet Escape Room

- **Ostvareni ishodi:**
 - A.6.1. Planira i stvara vlastite hijerarhijske organizacije te analizira organizaciju na računalnim i mrežnim mjestima
 - A.6.2. Opisuje načine povezivanja uređaja u mrežu, analizira prednosti i nedostatke mrežnog povezivanja te odabire i primjenjuje postupke za zaštitu na mreži
 - C. 6. 2 koristi se online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji
 - D.6.1. Objašnjava ulogu i važnost digitalnih tragova, stvara svoje pozitivne digitalne tragove
- **Očekivanja međupredmetnih tema:**
- Uporaba IKT :
 - A 3.1. Učenik kritički odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju.
 - B.3.2 Učenik samostalno surađuje s poznatim osobama u digitalnom okruženju,
 - D 2. 4. Učenik izdvaja i razvrstava oznake vlasništva djela i licence za dijeljenje sadržaja koje treba poštovati
- Osobni i socijalni razvoj:
 - A. 3. 2. Razvija osobne potencijale
 - B.3.4. Suradnički uči i radi u timu
- Poduzetništvo
 - B – 4.2. Planira i upravlja aktivnostima.
 - B – 4.3 Prepoznaje važnost odgovornog poduzetništva za rast i razvoj pojedinca i zajednice.

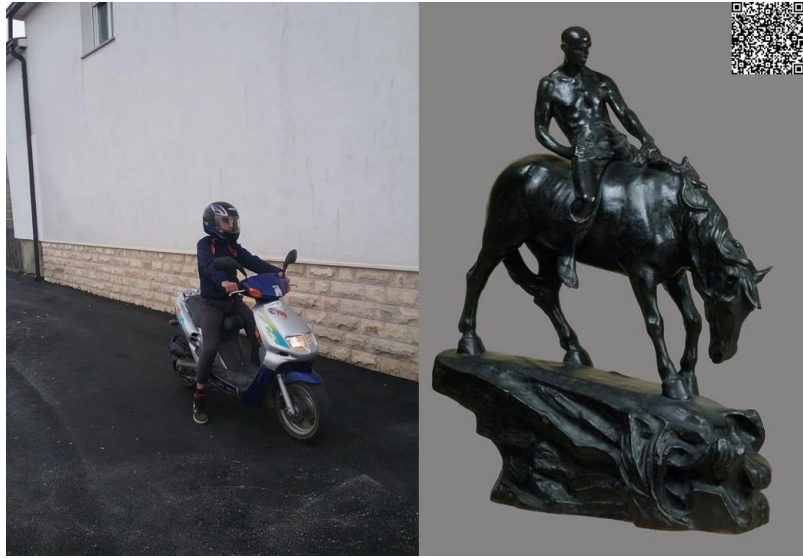
Fotografski
prikaz
umjetničkih
djela u
suvremenom
vremenu





Fotografski prikaz umjetničkih djela u suvremenom vremenu

- Učenici rade u parovima
- Učitelj svakom paru učenika dodijeli jednu umjetničku sliku poznatog umjetnika
- Učenici trebaju preraditi digitalnim fotoaparatom (digitalni fotoaparat, pametni telefon, tablet) u suvremeno vrijeme i okoliš fotografiranjem jedan drugoga.
- Upute za rad u OneNote bilježnici
- Vrednovanje
- Evaluacija aktivnosti



Radovi

Nastavni alati

AnswerGarden 



padlet



 Mentimeter



OneDrive

Ostvareni ishodi – Fotografski prikaz umjetničkih djela u suvremenom vremenu

- **Informatika**
- A.6.1. Planira i stvara vlastite hijerarhijske organizacije te analizira organizaciju na računalnim i mrežnim mjestima
- C. 6. 1 Izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti
- C. 6. 2 Koristi se online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji
- C. 6. 3 Surađuje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.
- D.6.1. Objašnjava ulogu i važnost digitalnih tragova, stvara svoje pozitivne digitalne tragove
- **Likovna kultura**
- OŠ LK A.6.3. Učenik u vlastitome izražavanju koristi tehničke i izražajne mogućnosti novomedijskih tehnologija.
- OŠ LK B.6.1. Učenik rekonstruira likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela u cjelinu.
- OŠ LK B.6.2. Učenik opisuje stvaralački proces, opisuje i uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te ukazuje na zanimljiva rješenja ili moguća poboljšanja.
- OŠ LK C.6.2. Učenik raspravlja o društvenome kontekstu umjetničkoga djela.
- **Povijest**
- POV OŠ E.6.1. Učenik objašnjava različite ideje, umjetničke stilove i književna djela u srednjem i ranom novom vijeku.

- **Očekivanja međupredmetnih tema:**
- **Uporaba IKT :**
- A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
- B.3.2. Učenik samostalno surađuje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.
- **Osobni i socijalni razvoj:**
- B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.
- B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima
- **Učiti kako učiti**
- A.3.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- B.3.4. 4. Samovrednovanje/ samoprocjena Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.
- D.3.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

Izrada kratkog filma



- Učenici rade u grupama
- Provedba 10 sati
- Učenici pogledaju scenu suvremenog filma koju je odabrao učitelj, do 5 minuta duga.
- Učenici se međusobno dogovore podjelu likova, lokaciju snimanja, kostime, rekvizite itd.
- Učenici će napisat novi dijalog, mijenjajući postojeći kako god žele
- Učenici će izraditi knjigu snimanja i sinopsis filma web alatom za suradnju (Office365), gdje će bilježiti kadar svake snimke te zvukove, glazbu itd.
- Učenici će snimiti scene za film
- Učenici će izraditi film sastavljanjem snimljenih scena alatom koji žele (YouTube, Adobe Spark, Animato, Kizoa, Filmora, Shotcat, DaVinci Resolve..)
- Učenici će svom video uratku dodati engleske titlove
- Učenici će izraditi filmski plakat za reklamiranje filma (Canva ili Lucidpress),
- Učenici će na „filmskom festivalu“ prikazati svoje filmove

Primjer

Imotska familija

Snimatelji: Lana Matković, Antea Matković, Marija Čapin, Ana Matković

Glumci:

Matan: Tomislav Biličić

Nuša: Marija Čapin

Mara: Antea Matković

Ana: Ana Matković

Matan Ljubica: Lana Matković

Sudac: Ivan Čapin

Scenarist: Antea Matković



Knjiga snimanja Grupa 3 6.a - Saved

References Review View Help Open in Desktop App Tell me what you want

Zoom 75% 100% Navigation Header & Footer Footnotes

Sinopsis

Matan se vraća iz Njemačke. Matan i Nuša se upoznaju na polju. Njena mater i susjede dok su brale grožđe su ih vidjeli i počele vikati. Matan je zaprosio Nušu i ona je pristala. Matan je nagovorio Nušu da kupi Matanove dvore. Otišli su na sud da Matan proda Nuši Matanove dvore. Nuša je kupila dvore. Kada su izašli susrela se s majkom i susjedom, počele su vikati a Nuša je počela plakati i vikati. Najviše je čavlekala majku jer joj prijetila da se ne smije udati za Matana. Susjede su pobjegle u selo ogovarati Matana i Nušu.

Uloge:

Matan, Nuša, sudac, mater Ljubica, susjede Mara i Ana

Knjiga snimanja grupa 3 6.a

Snimka	Dijalog	Slika	Glazba, zvuk i intonacija
1.	Matan: O, <u>lipoto</u> moja čija li si mi ti? Nuša: Ja san ti <u>Vinkina</u> . Matan: Kako li se zoveš?	Polje, livada	Matan sretan i veseo, Nuša zadovoljna i sretna

Ostvareni ishodi – Izrada kratkog filma

- **Informatika**
- C. 6. 1 Izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti
- C. 6. 2 Koristi se online pohranom podataka i primjerenim programima kao potporom u učenju i istraživanju te suradnji
- C. 6. 3 Suraduje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.
- **Hrvatski jezik**
- OŠ HJ B.6.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.
- OŠ HJ C.6.2. Učenik objašnjava značenje popularnokulturnih tekstova s obzirom na interese i prethodno iskustvo.
- **Engleski jezik**
- OŠ (1) EJ A.6.6. Piše kratak strukturiran tekst poznate tematike koristeći se jednostavnim jezičnim strukturama i primjenjujući osnovna pravopisna pravila.
- OŠ (1) EJ C.6.4. Povezuje osnovne tehnike kreativnoga izražavanja i koristi se njima pri stvaranju različitih kratkih tekstova poznatih sadržaja.

- **Očekivanja međupredmetnih tema:**
- **Uporaba IKT :**
- A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
- B.3.2. Učenik samostalno suraduje s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.
- **Osobni i socijalni razvoj:**
- B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.
- B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima
- **Učiti kako učiti**
- A.3.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- B.3.4. 4. Samovrednovanje/ samoprocjena Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.
- D.3.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno suraduje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

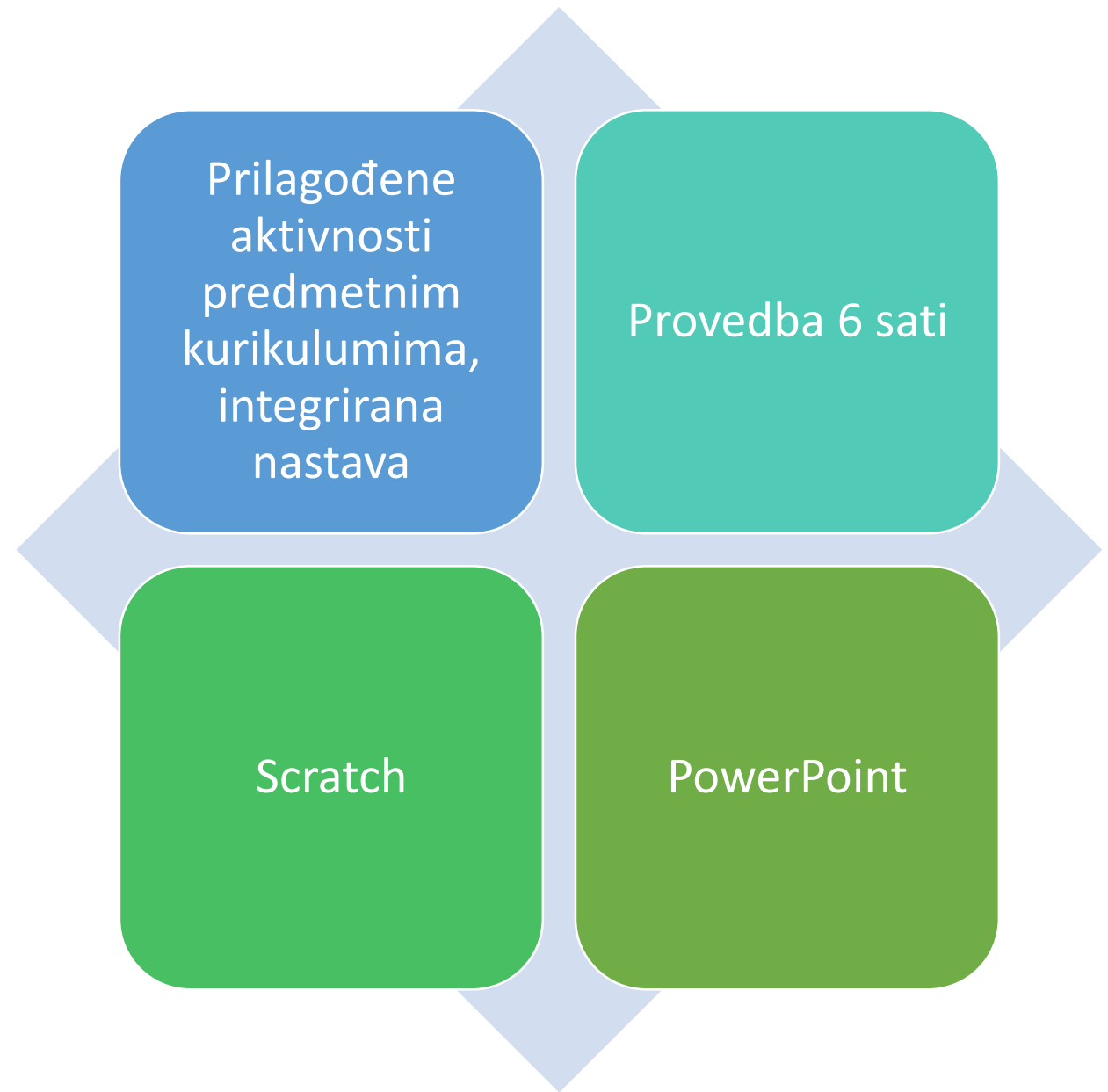
Nastavni alati



 **Mentimeter**



Izrada kviza



Izrada kviza - PowerPoint

Učenici će osmisliti pitanja za kviz

Učenici će osmisliti grafički dizajn za kviz

Učenici će izraditi kviz sa odabranim pitanjima

Učenici će pospremiti sve datoteke koje se koriste u kvizu u zadanim formatima

Učenici će podijelit/poslat rezultate svog rada

Učenici mogu procijeniti primjenu znanja o navedenoj temi

Ostvareni ishodi – Izrada kviza – PowerPoint

- **Informatika**
- C. 6. 1 Izrađuje, objavljuje te predstavlja digitalne sadržaje s pomoću nekoga online i/ili offline programa pri čemu poštuje uvjete korištenja programom te postavke privatnosti
- C. 6. 3 Suraduje s drugim učenicima u stvaranju online sadržaja.
- **Matematika: E.6. 1, A.6. 3, B.6. 1., C. 6. 2 i 6. C. 3.**
- **Likovna kultura: A.6. 1, A.6. 3, C.6. 1.**

- **Ishodi predmeta ovisno o odabranoj temi kviza**

- **Očekivanja međupredmetnih tema:**
- **Uporaba IKT :**
- A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
- **Osobni i socijalni razvoj:**
- B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima
- **Učiti kako učiti**
- A.3.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- B.3.4. 4. Samovrednovanje/ samoprocjena Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.

Izrada kviza - Scratch

Učenici će osmisliti pitanja za kviz

Učenici će osmisliti scenu i likove

Učenici će izraditi kviz sa odabranim pitanjima

Učenici će pospremiti datoteku

Učenici će podijelit/poslat rezultate svog rada

Učenici mogu procijeniti primjenu znanja o navedenoj temi

Nastavni alati



padlet



OneDrive



Ostvareni ishodi – Izrada kviza - Scratch

- **Informatika**
 - B.6.1. Stvara, prati i preuređuje programe koji sadrže strukture grananja i uvjetnog ponavljanja te predviđa ponašanje jednostavnih algoritama koji mogu biti prikazani dijagramom, riječima govornog jezika ili programskim jezikom
 - B.6.2. Razmatra i rješava neki složeniji problem rastavljajući ga na niz potproblema.
 - **Matematika: E.6. 1, A.6. 3, B.6. 1., C. 6. 2 i 6. C. 3.**
 - **Likovna kultura: A.6. 1, A.6. 3, C.6. 1.**
-
- **Ishodi drugih predmeta ovisno o odabranoj temi kviza**

- **Očekivanja međupredmetnih tema:**
- **Uporaba IKT :**
- A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
- **Osobni i socijalni razvoj:**
- A. 3. 2. Razvija osobne potencijale.
- B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima
- **Učiti kako učiti**
- A.3.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- B.3.4. 4. Samovrednovanje/ samoprocjena Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.
- **Poduzetništvo**
- A. 3.1. Primjenjuje inovativna kreativna rješenja.
- **Održivi razvoj**
- IV. A.1 Razlikuje osobni od kolektivnog identiteta te ima osjećaj pripadnosti čovječanstvu

Izrada Đogića mlinice



Tehnička kultura
6. razred

Provedba 8 sati

Kooperativni
zadatak



Provedba

Izrada Đogića mlinice – Ostvareni ishodi

- TK OŠ A. 6. 1. Na kraju druge godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Dizajniranje i dokumentiranje učenik crta tehničke crteže tvorevine iz svakodnevnoga života primjenjujući norme tehničkoga crtanja.TK OŠ A. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Dizajniranje i dokumentiranje učenik primjenjuje osnovnu tehničku dokumentaciju pri izradi tehničke tvorevine i piše izvješće o radu.
- TK OŠ A. 6. 2. Na kraju druge godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Dizajniranje i dokumentiranje učenik primjenjuje norme crtanja u graditeljstvu.TK OŠ C. 5. 2. Na kraju prve godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tehnika i kvaliteta života učenik predstavlja odabranu tehničku tvorevinu.
- TK OŠ B. 6. 1. Na kraju druge godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tvorevine tehnike i tehnologije učenik izrađuje model tvorevine za pretvorbu energije od priloženoga ili priručnoga materijala i demonstrira rad modela.
- TK OŠ B. 6. 2. Na kraju druge godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tvorevine tehnike i tehnologije učenik objašnjava svojstva graditeljskih materijala na maketi objekta.
- TK OŠ C. 6. 1. Na kraju druge godine učenja i poučavanja predmeta Tehnička kultura u domeni Tehnika i kvaliteta života učenik izrađuje uporabni predmet prema svojoj tehničkoj dokumentaciji.

• **Međupredmetne teme**

- ikt A.3.1. Učenik samostalno odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju.
- ikt A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.
- uku A.3.2. 2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema. Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.
- uku A.3.3. 3. Kreativno mišljenje. Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- osr A.3.3. Razvija osobne potencijale. Učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.
- osr B.3.1. Obrazlaže i uvažava potrebe i osjećaje drugih.
- osr B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima.
- **Matematika**
- MAT OŠ D.6.1. Odabire i preračunava odgovarajuće mjerne jedinice.
- **Priroda**
- OŠ PRI C.6.1. Učenik analizira prijenos i pretvorbu energije u živim i neživim sustavima.



Evaluacija
bit.ly/mzo_alma



Pitanja i zaključci i

Alma Šuto
alma.suto@skole.hr