

Lidija Prša Plazibat

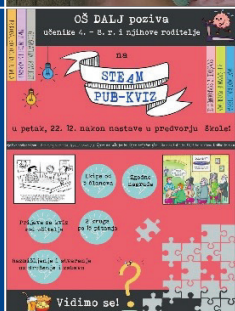
 Kvalitetno
obrazovanje
za **moderno**
osnovnu
školu

GAME ON

5.-8. razred
i svi koji se vole igrati

Priručnik za izvođenje izvannastavne aktivnosti

Dalj, 2024



Autorica: Lidija Prša Plazibat
Recenzija: prof. dr. sc. Marija Heffer
Urednica: Zehra Delić
Izdavač: OŠ Dalj

Tisak i grafička obrada: Studio HS internet d.o.o.

Sva prava pridržava izdavač.
Prilikom korištenja materijala iz ovog priručnika, molimo navedite izvore.

Priručnik je tiskan u okviru projekta KOZMOS, Kvalitetno Obrazovanje Za Modernu Osnovnu Školu, OŠ Dalj te je sadržaj ovog priručnika isključiva odgovornost Osnovne škole Dalj.

Projekt KOZMOS je vrijedan 517.207,88 EUR, od čega 85 % financiraju Island, Kneževina Lihtenštajn i Kraljevina Norveška kroz financijski mehanizam Europskog gospodarskog prostora (EGP), a 15 % iznosa dolazi iz državnog proračuna Republike Hrvatske.

Nositelj projekta je Osnovna škola Dalj, a provodi ga u partnerstvu sa pet partnera: Poduzetničko razvojnim centrom iz Dalja, Znanstveno kulturnim centrom Milutin Milanković iz Dalja, Nansen dijalog centrom iz Osijeka, Parkom znanosti iz Oroslavja i Nansen Akademijom iz Norveške.



DIGITALNI PRIRUČNIK & PRILOZI

Poštovani nastavnici, skeniranjem QR koda možete preuzeti digitalni oblik priručnika, te dodatne priloge koji se **ne nalaze** u tiskanom obliku.

Dragi čitatelji,

Imam iznimno zadovoljstvo predstaviti vam priručnik "Game On" za izvannastavne aktivnosti namijenjen djeci od 5. do 8. razreda osnovne škole, autora Lidije Prše Plazibat. Kroz ovaj priručnik, otvaramo vrata svijetu igre kao moćnom alatu za razvoj kritičkog promišljanja, poticanje kreativnosti i inovativnosti te unaprjeđenje timskog rada i rješavanja problema.

Igra, kao drevni oblik ljudske interakcije, ne samo da pruža zabavu već je i ključan element u učenju i razvoju djece. Cilj ovog priručnika je omogućiti učenicima da iskuse različite vrste igara – od fizičkih do društvenih, od enigmatskih do računalnih, te da kroz međusobnu interakciju steknu vrijedne vještine i spoznaju.

Aktivnosti opisane u priručniku osmišljene su s namjerom poticanja unutarnje motivacije i usredotočenosti učenika, te ih potiču da istražuju, analiziraju, stvaraju i igraju se u skladu s vlastitim interesima i sposobnostima. Očekuje se da će učenici ovladati različitim vrstama igara te da će naučiti prepoznati model učenja kroz igru, što će im pomoći u budućim obrazovnim izazovima.

Eksperimentiranje s izradom igračaka, igre za podizanje energije i razvijanje vještina komunikacije, računalne igre i blokovsko programiranje, jezične enigme, društvene igre i fizičke igre na otvorenom, pružiti će učenicima širok spektar iskustava i mogućnosti za učenje i zabavu.

Ovaj priručnik nije samo zbirka aktivnosti već i poziv na promišljanje o važnosti igre u procesu obrazovanja. Nadamo se da će kroz ovaj priručnik učitelji i roditelji prepoznati vrijednost igre kao sredstva za poticanje dječje radoznalosti i razvoja.

Vjerujem da će "Game On" postati nezaobilazni alat u školskim i izvannastavnim aktivnostima te da će doprinijeti stvaranju okruženja u kojem će djeca rasti, učiti i razvijati se na zdrav i konstruktivan način.

S poštovanjem,

Prof. dr. sc. Marija Heffer

GAME ON

NOSITELJ AKTIVNOSTI	Lidija Prša Plazibat
PLANIRANI BROJ UČENIKA (RAZRED)	8 – 10 učenika (5. – 8. r.)
PLANIRANI BROJ SATI TJEDNO (GODIŠNJE)	Jedan sat tjedno, 35 sati godišnje
VREMENSKI OKVIR AKTIVNOSTI	Školska godina 2023./2024.
CILJ AKTIVNOSTI	Kroz igru razvijati kritičko promišljanje, poticati kreativnost i inovativnost, povećati unutarnju motivaciju i usredotočenost učenika, razvijati vještinu timskoga rada i rješavanje problema.
OČEKIVANI ISHODI / POSTIGNUĆA	Učenici će ovladati različitim vrstama igara (fizičke, društvene, enigmatske, u vidu eksperimenta...) Procijenit će model učenja kroz igru. Osmislit će i izraditi vlastitu igru.
NAČIN REALIZACIJE AKTIVNOSTI	Edukacija, razgovor, razmjena ideja, istraživanje, analiziranje, osmišljavanje, stvaralački rad, igra
OSNOVNA NAMJENA AKTIVNOSTI	Učenicima kreativnog potencijala koji žele usvajati nova znanja i vještine i učiti interdisciplinarno te svoje slobodno vrijeme provoditi na zdrav i konstruktivan način
TROŠKOVNIK	Projekt KOZMOS
NAČIN VREDNOVANJA AKTIVNOSTI	Povratna informacija učeniku Učenička samoprocjena rada i uradaka Razgovor s učenicima Izlazne ankete i upitnici Prezentiranje i isprobavanje uradaka

Razrada ishoda

OČEKIVANI ISHODI / POSTIGNUĆA

Učenici će ovladati različitim vrstama igara (fizičke, društvene, enigmatske, u vidu eksperimenta...).

Procijenit će model učenja kroz igru.

Osmislit će i izraditi vlastitu igru.

EKSPERIMENTI IZ SVIJETA IGRAČAKA

Tema/Projekt	Eksperimentiranje s izradom igračaka
Broj sati	8
Ključni pojmovi	<i>Slimes. Squishies.</i> Tekuće ljepilo. Boraks. Deterdžent. Boje. Fleksibilna pjena. Kemija. Polimeri. Mašta. Likovnost. Rješavanje problema. Istraživački pristup. Produbljivanje znanja. Divergentno mišljenje. Design-razmišljanje. Konceptualno razmišljanje. Zabava.
Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Proširivanje znanja iz kemije ● Razvijanje likovnih vještina ● Usvajanje novih strategija učenja ● Izrada <i>slimea</i> i <i>squishieja</i>
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će pratiti demonstraciju izrade <i>slimea</i> i <i>squishieja</i> , izrađivat će ih, po želji ukrašavati te napraviti mini-izložbu radova
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Razina motivacije i angažmana učenika u izradi predmeta ● Povratna usmena informacija tijekom izrade (pitanja, problemi) ● Samovrednovanje težine, zanimljivosti i izvedbe pojedinih igara ● Zanimljivost mini-izložbe

ENERGO-KOKOKOKO

Tema/Projekt	Igranje igara za podizanje energije i razvijanje vještina komunikacije, kooperacije, koordinacije i koncentracije
Broj sati	4
Ključni pojmovi	Podizanje energije. Komunikacija. Suradnja. Koordinacija. Koncentracija. <i>Brain gym.</i> Socijalne vještine. Dinamika. Poboljšanje pozornosti. Ljudska prava. Inkluzivnost. Međusobna povezanost. Igra. Zabava.
Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Jačanje motivacije za rad ● Razvijanje vještina komunikacije i suradnje ● Poboljšanje usredotočenosti ● Poticanje učenika na jači angažman u radu ● Razvijanje duha zajedništva i zabave
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će pratiti upute za navedene igre, igrati ih te samostalno voditi. Igrat će ih kao samostalne igre te kao motivaciju za rad na početku ostalih radionica/projekata.
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Razina motivacije i angažmana učenika u igri ● Opažanje raspoloženja učenika, njihovih međusobnih odnosa, spremnosti za rad te usredotočenosti na kasnijim radionicama

GAME CODE

Tema/Projekt	Računalne igre i blokovsko programiranje
Broj sati	3
Ključni pojmovi	<i>MaceCode Arcade.</i> Individualni rad. Informatika. Kodiranje. Koncentracija. Konceptualno razmišljanje. Divergentno mišljenje. Design-razmišljanje. Zabava. Rješavanje problema. Razonoda. Učenje.

Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Proširivanje informatičkog znanja ● Programiranje igre ● Poticanje aktivnog, istraživačkog i problemskog učenja ● Razvijanje kritičkog i analitičkog mišljenja ● Učenje kroz igru
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će pratiti upute za izradu računalne igrice blokovskim programiranjem, programirati jednu igricu i igrati ju
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Povratna informacija tijekom izrade igre (pitanja, odgovori, komentari) ● Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje težine, zanimljivosti i izvedbe pojedinih igara ● Procjena razine i kvalitete usvojenih znanja i vještina kroz igru

NA SLOVO, NA SLOVO...

Tema/Projekt	Jezični enigmatski sadržaji
Broj sati	4
Ključni pojmovi	<i>Rebus. Križaljka. Osmosmjerka.</i> Individualno učenje. Koncentracija. Strategija. Zabava. Razonoda. Ljudska prava. Produbljivanje znanja. Pamćenje. Rješavanje problema. Upornost. Samopoštovanje. Divergentno mišljenje. Konceptualno razmišljanje.
Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Proširivanje znanja o pojedinim nastavnim područjima ● Usvajanje nove strategije učenja ● Razvijanje kritičkog i logičkog mišljenja ● Proširivanje vokabulara ● Bolje pamćenje ● Izrada radnog listića s vlastitim enigmatskim sadržajima
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će rješavati ponuđene enigmatske sadržaje vezane za nastavne sadržaje, analizirat će ih, osmislit će vlastite enigmatske sadržaje, izraditi listiće s novim sadržajima, međusobno ih razmjenjivati i rješavati
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Razina motivacije i angažmana učenika u rješavanju sadržaja ● Vrednovanje težine, zanimljivosti i izvedbe enigmatskih sadržaja ● Zanimljivost i rješivost radnih listića s novim enigmatskim sadržajima

PLOČA, KARTA, KOCKICA

Tema/Projekt	Igranje društvenih igara – na ploči, s kartama, olovkom i papirom
Broj sati	8
Ključni pojmovi	<i>Quirkle. Scrabble. Pictionary.</i> Skupina. Praćenje uputa. Poštivanje pravila. Koncentracija. Strategija. Zabava. Razonoda. Zdrav natjecateljski duh. Prihvatanje poraza. Ljudska prava. Inkluzivnost. Pismenost. Produbljivanje znanja. Rješavanje problema. Promatranje. Zapažanje. Divergentno mišljenje. Design-razmišljanje. Konceptualno razmišljanje.
Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Proširivanje znanja o pojedinim nastavnim područjima ● Razvijanje analitičkog mišljenja ● Usvajanje nove strategije učenja ● Jačanje socijalnih i emocionalnih vještina ● Zabava i učenje kroz igru ● Izrada vlastite društvene igre

Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će pratiti upute i pravila za igranje nekih društvenih igara, igrat će igre, analizirati ih i kritički promišljati o njima, u skupini će osmišljavati jednu vlastitu igru vezanu za jedno ili više obrazovnih nastavnih područja, izradit će igru i igrati ju
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Razina motivacije i angažmana učenika u igri ● Povratna usmena i pisana informacija (razgovor, upitnik) ● Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje težine, zanimljivosti i izvedbe pojedinih igara ● Procjena razine i kvalitete usvojenih znanja i vještina kroz igru ● Zanimljivost i izvedivost novosmišljene igre

SVI VAN NA IGRU!

Tema/Projekt	Igranje fizičkih igara s rekvizitima na otvorenom
Broj sati	8
Ključni pojmovi	Fizičke igre. Igre na otvorenom. Rekviziti. <i>Four square. Gumi-gumi. Snake Pit. Ins and Outs. Bean Bag Toss.</i> Sport. Zdravlje. Suradnja. Ljudska prava. Inkluzivnost. Aktivno učenje. Energija. Dinamika. Upornost. Međusobna povezanost. Timski rad. Natjecateljski duh. Kritičko promišljanje. Pokušaji i pogreške. Unutarnja motivacija. Divergentno mišljenje. Design-mišljenje. Konceptualno mišljenje.
Očekivani ishodi	<ul style="list-style-type: none"> ● Razvijanje vještina suradnje i timskog rada ● Razvijanje emocionalnih vještina ● Jačanje duha zajedništva i zabave ● Poticanje učenika na zdrav život na otvorenom ● Inovativnost u osmišljavanju vlastitih igara ● Organizacija turnira novosmišljenih igara
Aktivnosti (kojim ćete ostvariti ishod) – kratak opis	Učenici će pratiti upute i pravila za igranje nekoliko novih sportskih igara s rekvizitima, igrat će navedene igre, promišljat će o njima i analizirati ih, osmislit će nekoliko vlastitih igara i organizirati turnir u igranju novosmišljenih igara
Način vrednovanja	<ul style="list-style-type: none"> ● Razina motivacije i angažmana učenika u igrama ● Povratna usmena i pisana informacija (razgovor, upitnik) ● Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje težine, zanimljivosti i izvedbe pojedinih igara ● Procjena razine i kvalitete usvojenih znanja i vještina kroz igru ● Razina motivacije i angažmana učenika na turniru novih igara

TEMA/PROJEKT	UVODNA RADIONICA „GAME ON!“
--------------	-----------------------------

ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:

Učenik:

- Upoznaje se sa sadržajem i konceptom izvannastavne aktivnosti **Game On!**
- Prepoznaje model učenja kroz igru

ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:

Učenik:

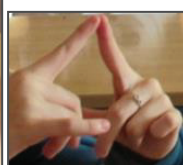
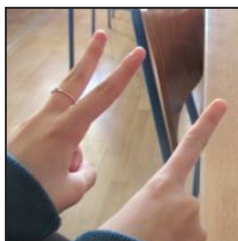
- Razvija socijalne i komunikacijske te vještine suradnje i timskog rada
- Razvija aktivan pristup i pozitivan stav prema učenju
- Razvija kreativno mišljenje
- Širi svoj interes za učenje

MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Školska dvorana ili predvorje; 2 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Stol. Izložbeni štand. Plakati. Igre-mozgalice. Enigmatski časopisi. Društvene igre. Papiri i bojice. Plišana igračka. Loptice. Papirnati tanjuri. Potrepštine za izradu <i>ljigavca</i> .
PRILOZI	Prilog 1 Najavni plakat INA-e https://drive.google.com/file/d/1kKRY2f6DGUIIujKghWWqOD9ZrmlrY-CJ/view?usp=drive_link Prilog 2 STE(A)M-poster https://drive.google.com/file/d/1tgjruYQYhUX5HSbNHax0QvdEujEQWkYI/view?usp=drive_link Prilog 3 Popis i opis aktivnosti https://drive.google.com/file/d/17dNq9C6k-V9r5r7V-gk41I0nOTTWftBx/view?usp=drive_link
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Izlaganje. Demonstracija. Promatranje. Zamišljanje. Crtanje. Igra. Rješavanje problema. Praktični rad.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Skupni rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	20 Divergent Thinking Activity For Kids - Teaching Expertise (aktivnosti za razvoj divergentnog mišljenja) https://www.youtube.com/watch?v=gDkdSODhAZM (igra <i>Elektricitet</i> ; 2:37 min.) Crossing Galaxies - GTI 2018 Team Meetings (youtube.com) (igra <i>Prelazak galaksije</i> ; 7:50 min.) EASY CLEAR SLIME - YouTube (izrada jednostavnog <i>ljigavca</i> s otopinom boraksa; 5:30 min.)

<p align="center">1. AKTIVNOST</p>	<p>PREDSTAVLJANJE INA-e GAME ON! (prilozi br. 1 i 2)</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Predstavlja najavne plakate za INA-u <i>Game On!</i> i STE(A)M-područje, štand, izložene sadržaje i materijale za rad.</p> <p>Nabraja tematski podijeljene vrste igara, ishode, metode i strategije rada.</p> <p>Potiće učenike na uočavanje veze između STE(A)M-područja i planiranih aktivnosti.</p> <p>Najavljuje pet oglednih aktivnosti za učenike</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati izlaganje, razmišlja, zaključuje, upita za pojašnjenje. Prepoznaje STE(A)M-područja.</p> <p>Uočava mogućnost usvajanja STE(A)M-sadržaja kroz igru.</p> 
<p align="center">2. AKTIVNOST</p>	<p align="center">DIVERGENTNO MIŠLJENJE I KREATIVNOST</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Zadaje učenicima da jednostavan geometrijski crtež na listiću papira dopune prema vlastitim zamislima. (prilog br. 3)</p> <p>Izlaže radove učenika i potiče ih na osvrt.</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute za rad. Crta.</p> <p>Uspoređuje svoj rad s radovima ostalih učenika.</p> <p>Uočava bogatstvo različitih crteža i rješenja.</p> 
<p align="center">3. AKTIVNOST</p>	<p align="center">IGRE u službi STE(A)M-područja</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Daje upute i demonstrira igre (prilog br. 3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Elektricitet“ • „Prelazak galaksije“ • „Up!“ <p>Prati učenike u izvedbi igara.</p> <p>Potiće učenike da navedu STE(A)M-područja zastupljena u pojedinim igrama.</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute i demonstraciju igre.</p> <p>Razmišlja. Zaključuje. Rješava problem. Iznalazi rješenje. Igra igru. Surađuje s drugim učenicima.</p> <p>Navodi STE(A)M-sadržaje, vještine i strategije potrebne za odigrane igre: <i>koncentracija, timski rad, suradnja...</i></p> 
<p align="center">4. AKTIVNOST</p>	<p align="center">ZNANOST U IGRI</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Demonstrira izradu jednostavnog <i>ljigavca</i> od ljepila i otopine boraksa (prilog br. 3).</p> <p>Prati učenike u radu, savjetuje i usmjerava.</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute i demonstraciju. Upita za pojašnjenje.</p>  <p>Izrađuje <i>ljigavca</i>.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u aktivnostima.</p> <p>Odaziv učenika na INA-u Game on! tijekom godine.</p>

TEMA/PROJEKT	ENERGO KOKOKOKO
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> • Ovladava vježbama i igrama koncentracije, koordinacije, kooperacije i komunikacije • Jača usredotočenost, angažman i motivaciju za rad i učenje 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> • Unaprjeđuje komunikacijske i motoričke vještine • Jača mentalno zdravlje • Razvija vještine suradnje • Upravlja svojim emocijama i ponašanjem • Pridonosi boljoj grupnoj dinamici 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica ili bilo koji drugi prostor; 2 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Učitelj unaprijed priprema materijale i nastavna sredstva ovisno o igrama koje odabere za izvedbu. U osnovi je za većinu ovih igara potrebno jako malo dodatnih materijala.
PRILOZI	
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Demonstracija. Promatranje. Vježba. Igra.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru. Skupni rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	E. Dennison, Paul. E. Dennison, Gail. 2008. <i>Brain gym</i> . Buševac: Ostvarenje d.o.o. https://www.ndi.org/sites/default/files/Energisers.pdf https://www.sessionlab.com/library/energiser https://dokumen.tips/documents/primjeri-igara-u-radionici-crvenog-kriha.html?page=1 (knjižica igara Crvenog križa)
1. AKTIVNOST	PROCJENA OZRAČJA U HETEROGENOJ SKUPINI
UČITELJ Promatra ponašanje učenika u heterogenoj skupini prije početka sata/aktivnosti/radionice i odlučuje se za adekvatnu vježbu – za poticanje komunikacije, bolju međusobnu povezanost, za razvoj koncentracije ili koordinacije.	UČENIK

<p>2. AKTIVNOST</p>	<p>BRAIN GYM</p>
<p>UČITELJ Započinje školski sat / radionicu / aktivnost kratkim vježbama za mozak i tako potiče bolju usredotočenost učenika na kasnije aktivnosti. Radi prvo jednostavnije vježbe, zatim prelazi na one složenije.</p>	<p>UČENIK Prati demonstraciju. Uvježbava pokrete. Izvodi vježbu.</p>
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>ICE BREAKERS</p>
<p>UČITELJ Pokazuje igre za opuštanje i bolju grupnu povezanost, osobito u slučaju skupine učenika različitih uzrasta / razreda / škola i sl.</p>	<p>UČENIK Prati demonstraciju. Sudjeluje u vježbama, igrama i aktivnostima.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>GROUP ENERGIZERS</p>
<p>UČITELJ Pokazuje igre za bolju grupnu dinamiku – igre komunikacije, koordinacije, kooperacije i koncentracije.</p>	<p>UČENIK Prati upute i demonstraciju. Sudjeluje u vježbama, igrama i aktivnostima</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Opažanje promjena u razini motivacije, usredotočenosti i angažmana učenika u radu te u njihovoj međusobnoj suradnji – kako na redovitoj nastavi ako i na različitim izvannastavnim aktivnostima. Usmena povratna informacija.</p>



TEMA/PROJEKT	SVI VAN NA IGRU! (Igranje fizičkih igara s rekvizitima na otvorenom)
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> ● Ovladava novom igrom ● Konstruktivno provodi veliki odmor u školi ● Zdravo provodi slobodno vrijeme izvan škole 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> ● Prepoznaje i odabire zdrave životne navike ● Unaprjeđuje motoričke i matematičke vještine ● Unaprjeđuje tjelesno i mentalno zdravlje ● Razvija vještine suradnje i timskog rada ● Upravlja svojim emocijama i ponašanjem ● Razvija strategije nenasilnog rješavanja problema ● Doprinosi stvaranju ozračja mira i zabave 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Školsko igralište; 6 školskih sati
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Laptop. Projektor. Pametna ploča. Lopta. Kreda. Ljepljiva traka. Vrećice s rižom. Balon. Listići papira. Flomaster. Trake od spužve.
PRILOZI	Prilog 1 https://drive.google.com/file/d/1qWeEtBq2DicW2rgMlunchUsH7WW6ghj/view?usp=drive_link Prilog 2 https://drive.google.com/file/d/1d6N1Ejlq2FTj2QGgi8w9ljb7--aISriD/view?usp=drive_link Prilog 3 https://drive.google.com/file/d/1tc2_LqJ5DwBGeQUfZnRxGX-pGIPASCZu/view?usp=drive_link Prilog 4 https://drive.google.com/file/d/1zJ1QaaCvPbuAGyE492vm6nny-YdnWUnB/view?usp=drive_link
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Demonstracija. Promatranje. Metoda pokušaja i pogrešaka. Igra.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Skupni rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	How to Play Four Square: 15 Steps (with Pictures) - wikiHow (Osnovna pravila igre 4-Square) How to Play 4 Square in PE Class Teaching Tips for Four Square (youtube.com) (4-Square u dvorani, za mlađi uzrast; 8:16 min.) Games: Foursquare (youtube.com) (4-Square vani, za starije; 1:40) https://www.playpartyplan.com/fun-outdoor-games/ (ostale igre)

<p>1. AKTIVNOST</p>	<p>UVODNI RAZGOVOR O SPORTOVIMA I IGRAMA</p>
<p>UČITELJ Potiče razgovor o omiljenim igrama učenika u slobodno vrijeme te u različitim prigodama (rođendani, zabave...) Upita ih za omiljene loptaške sportove, za procjenu njihove uspješnosti u pojedinom loptaškom sportu te navodi na zaključak koja vještina je za loptaške sportove važna (<i>kontrolirani udarac / vođenje lopte</i>).</p>	<p>UČENIK Aktivno sudjeluje u razgovoru. Nabraja i opisuje svoje omiljene igre. Nabraja omiljene loptaške sportove. Procjenjuje svoju uspješnost u pojedinom sportu. Promišlja o teškoći / lakoći izvedbe sportova.</p>
<p>2. AKTIVNOST</p>	<p>4-SQUARE (IGRA LOPTOM)</p>
<p>UČITELJ Predstavlja igru <i>4-Square</i> uz video-isječak. Pokazuje kako označiti teren za igru. Demonstrira pravila igre. Usmjerava učenike u igri dok ne usvoje pravila. Igra igru s učenicima. (Prilozi br. 1 i 2)</p>	<p>UČENIK Prati video-isječak, komentira, ispituje, zamišlja. Kredom ocrtava teren za igru na školskom igralištu ili ljepljivom trakom u dvorani. Prati demonstraciju igre. Uvježbava etape igre uz pokušaje i pogreške. Igra igru.</p>
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>OD BALONA DO ZMIJE (ostale zabavne igre)</p>
<p>UČITELJ Predstavlja jednu za drugom igre <i>Zmijska jama</i>, <i>Bacanje vrećica u dalj</i>, <i>500</i>, <i>Lov na balon</i>. Demonstrira igru. Promatra igru učenika, usmjerava i dodatno pojašnjava dok učenici ne usvoje sva pravila. Igra igru s učenicima. (Prilozi br. 3 i 4)</p>	<p>UČENIK Prati upute za igru. Prati demonstraciju igre. Uvježbava etape igre uz pokušaje i pogreške. Igra igru.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>ZAVRŠNI TURNIR IGARA NA OTVORENOM</p>
<p>UČITELJ Potiče učenike da osmisle svoja pravila naučenih igara i novu igru. Pomaže im u organizaciji turnira naučenih i novo-osmišljenih igara.</p>	<p>UČENIK Osmišljava nova pravila osnovne igre. Osmišljava varijacije osnovne igre. Sudjeluje na završnom Turniru fizičkih igara na otvorenom.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u igrama. Procjena usvojenosti vještina na završnom turniru. Usmena i pisana povratna informacija. Uvid u učestalost igranja naučenih igara tijekom odmora u školi ili u slobodno vrijeme u ulici/na igralištu.</p>



TEMA/PROJEKT	DAN SVEMIRA
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Proširuje znanja o svemiru i planetima • Jača interes za geografiju i astronomiju 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Razvija socijalne i komunikacijske te vještine suradnje i timskog rada • Jača motoričke vještine • Razvija kreativno mišljenje i aktivan pristup prema učenju • Povezuje znanja i vještina iz različitih područja i primjenjuje ih u novoj situaciji 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica; 2 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Radni listići. Ilustracije nebeskih tijela. Sheme sazviježđa. „Crna rupa“. Kuglice od alu-folije. Papirnati tanjuri. Laptop. Projektor.
PRILOZI	<p>Prilog 1 Popis zvukova izvanzemaljaca https://drive.google.com/file/d/1N616qfbWTiXyX8NdbigMbt9q_KQ_P179/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 2 Igra Tko sam ja ? https://drive.google.com/file/d/1331Pc9Cui3pKe1GuSmaiqfyf4N3YpSOv/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 3 Tko sam ja? Radni listić https://drive.google.com/file/d/1k96VvNXERLIXbJyYV63yO7Sxpyd2B5w/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 4 Igra Konstelacije https://drive.google.com/file/d/196B6WCEt0TXokVQOc-fkwDrLGMZQkbwn/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 5 Igra Crna rupa https://drive.google.com/file/d/1-Musk_kEOc0fTs90Nq1fvAjjazABLiT5/view?usp=drive_link</p>
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Demonstracija. Promatranje. Igra. Ples. Fotografiranje.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru. Skupinski rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	<p>https://dokumen.tips/documents/primjeri-igara-u-radionici-crvenog-kria.html?page=1 (knjižica igara Crvenog križa)</p> <p>https://www.simpleeverydaymom.com/solar-system-for-kids-game/ (Tko sam ja? – igra)</p> <p>https://www.pinterest.com/pin/288089707399600937/ (Crna rupa)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=EHdctcgVarg (M. Jackson, <i>Moonwalk</i>, video-isječak, 0:21 min.)</p> <p>Learn the MOONWALK in a few easy steps! (youtube.com) (2:31min.)</p> <p>https://www.code.on.ca/section/alien-greetings-1 (pozdravi vanzemaljaca, video-isječak; 1:49 min.)</p>

1. AKTIVNOST	UTVRĐIVANJE PRAVILA PONAŠANJA
<p>UČITELJ</p> <p>Podsjeća učenike na pravila ponašanja tijekom igre (pažljivo praćenje uputa, strpljivost, aktivno sudjelovanje, uvažavanje).</p>	<p>UČENIK</p> <p>Sluša upute.</p>
<p>2. AKTIVNOST</p>	<p>„IZVANZEMALJCI OKO NAS“ (podjela učenika u 2 skupine)</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Nudi svakome učeniku listić papira.</p> <p>Objašnjava učenicima što trebaju učiniti kako bi našli svoga para i kasnije se podijelili u skupine.</p> <p><i>(Prilog br. 1)</i></p>	<p>UČENIK</p> <p>Čita i pamti slova/riječi sa svoga listića .</p> <p>Kreće se prostorijom, glasa i pronalazi svog para.</p> <p>Svrstava se u jednu od dvije skupine.</p>
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>IGRE I AKTIVNOSTI (proširivanje znanja o svemiru)</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Redom daje upute i demonstrira igre <i>Tko sam ja?</i>, <i>Konstelacije</i> i <i>Crna rupa</i>.</p> <p>Promatra izvođenje igara, upućuje i usmjerava.</p> <p>Boduje rezultate učenika.</p> <p><i>(Prilozi br. 2, 3, 4, 5)</i></p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute i video-isječke.</p> <p>Uvježbava pokrete za igru.</p> <p>Sudjeluje u igrama i aktivnostima.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>„MOONWALK“ (plesna aktivnost)</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Uz video-isječak upoznaje učenike s pjevačem M. Jacksonom i njegovim plesom <i>Moonwalk</i>.</p> <p>Prikazuje video-isječak s uputama za <i>Moonwalk</i>.</p> <p>Motivira učenike na izvođenje ovog plesa.</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute i video-isječke.</p> <p>Uvježbava plesne korake.</p> <p>Izvodi ples <i>Moonwalk</i>.</p>
<p>5. AKTIVNOST</p>	<p>POZDRAV I FOTKA ZA KRAJ!</p>
<p>UČITELJ</p> <p>Uz video-isječak predstavlja učenicima zabavan način pozdrava vanzemaljaca.</p> <p>S učenicima pozira za prigodnu fotografiju.</p> <p><i>(Poveznica Alien greetings)</i></p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati video-isječak.</p> <p>Uvježbava pokrete i zvukove.</p> <p>„Pozdravlja“ ostale učenike u stilu vanzemaljca.</p> <p>Pozira zajedno s ostalim učenicima na fotografiji u prigodnom 'svemirskom' okruženju.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u aktivnostima.</p> <p>Razgovor s učenicima o provedenim aktivnostima.</p> <p>Primjena naučenog znanja na satima geografije.</p>



TEMA/PROJEKT	PLOČA, KARTA, KOCKICA (Igranje društvenih igara)
---------------------	---

ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:

Učenik:

- Ovladava novim društvenim igrama
- Osmišljava varijaciju poznate društvene igre ili posve novu igru
- Provodi slobodno vrijeme na konstruktivan i zabavan način

ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:

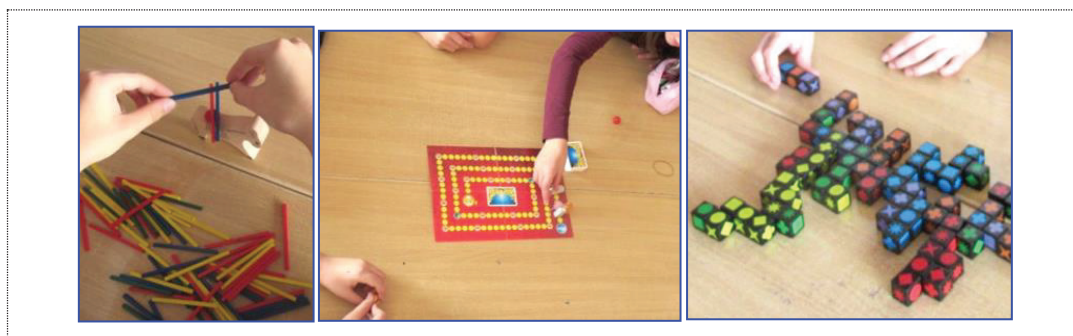
Učenik:



- Razvija kritičko, analitičko i kreativno mišljenje
- Razvija vještine suradnje i timskog rada
- Koristi različite strategije učenja i rješavanja problema
- Jača vještine koordinacije, komunikacije i koncentracije
- Razvija zdrav natjecateljski duh
- Upravlja svojim emocijama i ponašanjem
- Stvara okruženje poticajno za učenje



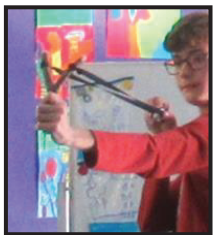

MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica; 3 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Različite društvene igre. Materijali za izradu vlastite igre.
PRILOZI	
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Promatranje. Igra.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru. Skupni rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	https://igranje.hr/igre/qwirkle/ (portal o društvenim igrama)

1. AKTIVNOST	UVODNI RAZGOVOR O DRUŠTVENIM IGRAMA
<p>UČITELJ Predstavlja učenicima sljedeće igre: <i>Dixit, Mikado, Make&Break, Quirkle, Scrabble, Rummikub, Čovječe, zabavi se!, Zavrta bocu!</i> Upita ih za komentar igara koje su im otprije poznate te da pokušaju pogoditi sadržaj i pravila novih igara. Vodi razgovor o njihovim navikama igranja društvenih igara – koliko često ih igraju ili su ih igrali, s kim ih najčešće igraju, koje su im omiljene i zašto. Potiče ih da navedu karakteristike društvenih igara – koje vještine potiču, jesu li edukativne ili samo zabavne, uz koje područje mogu biti vezane, koliko su popularne, itd. Upita ih za komentar o ponašanju prilikom igranja igara (razina koncentracije, ustrajnost, vještine, nošenje s porazom...).</p>	<p>UČENIK Aktivno sudjeluje u razgovoru – razmišlja, uspoređuje, zaključuje, odgovara, komentira, izlaže...</p>

<p>2. AKTIVNOST</p>	<p>IGRANJE IGARA</p>
<p>UČITELJ Nudi učenicima da izaberu igru koju žele igrati. Daje im kratke upute za odabranu igru i prepušta im daljnji dogovor u okviru skupine.</p>	<p>UČENIK U dogovoru s ostalim učenicima odabire igru. Prati upute. Igra igru.</p>
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>VARIJACIJA IGRE</p>
<p>UČITELJ Poziva učenike da u skupinama osmisle varijaciju odabrane igre prema svojim zamislima – izrade ili uvedu novi sadržaj, promijene pravila i/ili izvedbu... Prati izvedbu varijacije igre.</p>	<p>UČENIK Razgovara u skupini o novim mogućnostima igre. Mijenja sadržaj, pravila i/ili izvedbu igre. Igra varijaciju igre.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>IZRADA VLASTITE IGRE</p>
<p>UČITELJ Potiče učenike na komentar odigrane varijacije igre – je li bilo primjenjivo / smisleno / teško / zanimljivo / edukativno... Potiče ih da na osnovu iskustva izrade varijacije igre u skupini ili u paru osmisle vlastitu igru.</p>	<p>UČENIK Aktivno sudjeluje u razgovoru – razmišlja, uspoređuje, zaključuje, komentira. U paru ili u skupini osmišljava i stvara vlastitu društvenu igru.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u igrama. Razgovor o odigranim igrama. Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje zahtjevnosti, zanimljivosti i uspješnosti izvedbe postojećih i novo-osmišljenih igara. Procjena razine i kvalitete usvojenih znanja i vještina kroz igru.</p>



TEMA/PROJEKT	DAN PUTOVANJA KROZ VRIJEME
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> • Ovladava novim igrama • Konstruktivno provodi slobodno vrijeme • Prepoznaje svestremenost i multikulturalnost igara 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik: <ul style="list-style-type: none"> • Razvija motoričke, socijalne i emocionalne vještine te vještine suradnje i timskog rada • Razvija kreativno mišljenje • Jača mentalno zdravlje i samopouzdanje • Razvija osobne potencijale 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica ili bilo koji drugi unutarnji ili vanjski prostor; 3 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Prigodne ilustracije i fotografije. Kartice s pitanjima <i>Bi li radije...?</i> Igra <i>Jacks</i> (koščice). Vuna. Pračke. Kuglice od alu-folije. Meta.
PRILOZI	<p>Prilog 1 Popis pitanja "Biste li radije...?"</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1mdSxYvOtUzTEOm_IPsvA6tKGjfrzIAmu/view?usp=drive_link</p> <p>Prilozi 2, 3, 4 Ilustracije tradicionalnih igara <i>Jacks/Knucklebones</i>, <i>Cat's Cradle</i> i <i>Red Rover</i></p> <p>https://drive.google.com/file/d/1EvtUNX4sMgn3sE8anaSuyceoaRfHeBX8/view?usp=drive_link</p> <p>https://drive.google.com/file/d/16hKfSCxwNiq2VuQnu6TTJAKgzq61CJHW/view?usp=drive_link</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1_8ZP2HczQaJJ7fDKd5xr8biROQ0800wP/view?usp=drive_link</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>https://www.shutterstock.com/image-vector/boys-playing-marbles-retro-clipart-260nw-110086808.jpg</p>
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Izlaganje. Demonstracija. Promatranje. Zamišljanje. Igra.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	<p>https://www.britannica.com/topic/solitaire-card-game (Tradicionalne igre)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OwmClnS2pIM (Kako igrati Jacks?; 2:31 min.)</p> <p>https://www.worldhistory.org/img/r/p/1500x1500/17740.jpg.webp?v=1692094652 (skulptura djevojke koja igra Jacks/Knucklebones)</p> <p>https://teara.govt.nz/files/39354-aart.jpg (ilustr. djece na N. Zelandu u igri Jacks)</p>

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=VpHTPnrYLzQ (Kako igrati <i>Cat's Cradle</i>; 4:39)</p> <p>https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a1/Eishosai_Choki - Cat%27s Cradle.jpg/170px-Eishosai_Choki - Cat%27s Cradle.jpg (ilustracija igre <i>Cat's Cradle</i> u starom Japanu)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tnlrgh5zctA (Kako igrati <i>Red Rover?</i>; 10:54)</p> <p>https://i.pinimg.com/736x/4c/5f/7a/4c5f7a19bc3db203aaa08fe2ff56a981.jpg (fotografija djece igraju <i>Red Rover/Lanca probijanca</i>)</p>
1. AKTIVNOST	UTVRĐIVANJE PRAVILA PONAŠANJA
<p>UČITELJ</p> <p>Podsjeća učenike na pravila ponašanja tijekom igara (praćenje uputa, aktivno sudjelovanje, međusobno uvažavanje).</p>	<p>UČENIK</p> <p>Sluša upute.</p>
2. AKTIVNOST	BI LI RADIJE...? – uvodna motivacijska igra
<p>UČITELJ</p> <p>Nudi učenicima papiriće s pitanjima <i>Bi li radije...?</i></p> <p><i>Prilog br. 1 – pravila igre; pitanja</i></p>	<p>UČENIK</p> <p>Izvlači papirić s pitanjem i odgovara na njega. Po želji odgovara na pitanja ostalih učenika.</p>
3. AKTIVNOST	TRADICIONALNE IGRE
<p>UČITELJ</p> <p>Upita učenike znaju li nabrojiti neke tradicionalne/stare igre. Vodi i usmjerava kraći razgovor o <i>starim</i> igrama i njihovoj vrijednosti. Predstavlja jednu za drugom tri tradicionalne igre iz engleskog govornog područja – <i>Jacks</i>, <i>Cat's Cradle</i> i <i>Red Rover</i> te gađanje iz pračke. Daje upute za izvođenje. Promatra izvođenje igara, upućuje, usmjerava i dodatno pojašnjava.</p> <p><i>Prilozi br. 2, 3 i 4.</i></p> <p><i>Upute za igre pogledati na poveznicama.</i></p>	<p>UČENIK</p> <p>Razmišlja. Nabraja igre za koje smatra da su tradicionalne – <i>Skrivača</i>, <i>Lovice</i>, <i>Kamen-Papir-Škare</i>, <i>Školice</i>...</p> <p>Sudjeluje u razgovoru o vrijednostima tradicionalnih igara. (<i>Stare igre bile su zdravije. Djeca se uz njih više druže, razgovaraju, provode vrijeme vani, kreću se...</i>)</p> <p>Prati izlaganje o navedenim igrama i upute za njihovo izvođenje. Uvježbava pokrete igara.</p> <p>Igra igre.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u aktivnostima. Razgovor o zanimljivosti i težini izvedbe pojedinih igara. Primjena naučenih igara u slobodno vrijeme s prijateljima.</p>

TEMA/PROJEKT	NA SLOVO, NA SLOVO... (jezične enigmatske igre)	
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:		
Učenik:		
<ul style="list-style-type: none"> • Ovladava jezičnim enigmatskim sadržajima • Stvara vlastite enigmatske sadržaje • Provodi slobodno vrijeme na konstruktivan i zabavan način 		
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:		
Učenik:		
<ul style="list-style-type: none"> • Razvija kritičko, analitičko i kreativno mišljenje • Razvija jezične i komunikacijske vještine • Unaprjeđuje znanje engleskog jezika • Koristi različite strategije učenja i rješavanja problema • Primjenjuje IKT za obrazovne potrebe • Poboljšava koncentraciju i pamćenje • Razvija samopouzdanje i pozitivnu sliku o sebi 		
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica; 2 školska sata	
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Enigmatski časopisi. Papir. Olovka. Bojice. Računalo (Internet).	
PRILOZI		
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Čitanje. Pisanje. Crtanje. Rješavanje enigmatike.	
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru. Skupni rad.	
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	https://www.artrea.com.hr/mozgalice.html (portal o enigmatici) https://www.rebuses.org/ (online-izrada rebusa) https://crosswordlabs.com/ (online-izrada križaljki) https://www.canva.com/create/word-search/ (online-izrada tražilica)	
1. AKTIVNOST	UVODNI RAZGOVOR O ENIGMATICI	
UČITELJ S učenicima prelistava enigmatske časopise (<i>Škrinjica, Feniks, Kvizorama...</i>). Potiče ih na uočavanje različitih vrsta enigmatskih zadataka (križaljke, rebusi, tražilice, osmosmjerke, anagrami, pitalice, mozgalice...).	UČENIK Pregledava enigmatske časopise. Uočava, razmišlja, uspoređuje, zaključuje, nabraja, izlaže...	

<p>2. AKTIVNOST</p>	<p>RJEŠAVANJE JEZIČNIH ENIGMATSKIH ZADATAKA</p>
<p>UČITELJ Nudi učenicima da rješavaju jezične enigmatske zadatke po želji. Pojašnjava zadatke ako je potrebno. S učenicima provjerava riješene zadatke.</p>	<p>UČENIK Odabire jezični enigmatski zadatak za rješavanje. Prati upute. Rješava zadatak.</p>
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>STVARANJE VLASTITIH ENIGMATSKIH SADRŽAJA</p>
<p>UČITELJ Potiče učenike na komentar o zahtjevnosti / zanimljivosti / edukativnosti riješenih zadataka. Usmjerava ih da u skupini/paru izrade listić s vlastitim jezičnim enigmatskim sadržajima. Predlaže učenicima da međusobno zamijene listiće i rješavaju zadatke.</p>	<p>UČENIK Aktivno sudjeluje u razgovoru – razmišlja, uspoređuje, zaključuje, komentira. U paru ili u skupini osmišljava i stvara vlastite enigmatske sadržaje. Rješava listiće drugih učenika.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>ONLINE-ENIGMATIKA</p>
<p>UČITELJ Upoznaje učenike s digitalnim mogućnostima izrade jezičnih enigmatskih sadržaja. Potiče učenike da isprobaju digitalne alate.</p>	<p>UČENIK Prati izlaganje o digitalnim alatima. Isprobava digitalne alate po želji.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika u rješavanju i izradi jezičnih enigmatskih zadataka. Samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje težine, zanimljivosti i enigmatskih sadržaja. Izrada vlastitih enigmatskih sadržaja kao pomoći pri učenju.</p>



TEMA/PROJEKT	DAN LJUDSKIH PRAVA
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Razumije koncept ljudskih i dječjih prava • Upoznaje međunarodne organizacije i dokumente koji promiču ljudska prava • Prepoznaje model učenja o ljudskim pravima kroz igru 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Razvija socijalne i emocionalne vještine • Jača mentalno zdravlje i samopouzdanje • Razvija osobne potencijale 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Učionica; 2 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Laptop. Projektor. Ppt-prezentacija o dječjim pravima i obvezama. Ilustracije dječjih prava. Karton. Škare. Špaga. Ljepilo.
PRILOZI	<p>Prilog 1 Igre za bolju međusobnu povezanost https://drive.google.com/file/d/1MZwQKsk-kGkmFCqx6isVam2MD0LUxtHj/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 2 Ilustracije dječjih prava za izradu ukrasa https://drive.google.com/file/d/1auYISrWGYAr8Xt2dfIZcqQbA2TwJnW9a/view?usp=drive_link</p>
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Razgovor. Izlaganje. Rasprava. Demonstracija. Promatranje. Zamišljanje. Igra.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Individualni rad. Rad u paru. Rad u skupini. Praktični rad.
POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA	<p>https://www.bigstockphoto.com/image-112244294/stock-photo-human-rights-day (Ilustracija za prigodni dekor učionice)</p> <p>www.pinterest.com/pin/693484042599465325/ (Smiješna rukovanja)</p> <p>https://dokumen.tips/documents/primjeri-igara-u-radionici-crvenog-kria.html?page=1 (knjižica igara Crvenog križa)</p> <p>www.unicef.org/croatia/media/2346/file/Bro%C5%A1ura%20o%20Konvenciji%20o%20pravima%20djeteta%20na%20jeziku%20Oprilago%C4%91enom%20djeci.pdf (Konvencija o pravima djeteta)</p> <p>www.unicef.org/croatia/sites/unicef.org.croatia/files/styles/two_column/public/CRC%20ikone.PNG.webp?itok=o1p661lw (Dječja prava kroz ilustracije)</p> <p>www.youtube.com/watch?v=sj4vwy6zOgY („Samo dijete“ – video)</p> <p>https://resourcecentre.savethechildren.net/document/rights-and-responsibilities-children/ (Zachariah Mac Pherson: The Rights and responsibilities of children; brošura)</p>

1. AKTIVNOST	UTVRĐIVANJE PRAVILA PONAŠANJA
<p>UČITELJ</p> <p>Podsjeća učenike na pravila ponašanja tijekom radionice (praćenje uputa, javljanje za riječ, aktivno sudjelovanje, međusobno uvažavanje)</p>	<p>UČENIK</p> <p>Sluša upute</p>
2. AKTIVNOST	UVODNI RAZGOVOR O LJUDSKIM PRAVIMA
<p>UČITELJ</p> <p>Navodi učenike na razgovor o ljudskim i dječjim pravima sljedećim pitanjima:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Koja ljudska prava poznate? - Imaju li djeca svoja prava? - Nabrojite neka dječja prava. - Postoji li popis ljudskih/dječjih prava) <p>(Upućuje ih na <i>Konvenciju o dječjim pravima</i> donesenu 20. 11. 1989.)</p>	<p>UČENIK</p> <p>Razmišlja, promišlja, odgovara na pitanja, komentira:</p> <p><i>Pravo na mir / rad / život / slobodu / vjeru ...</i></p> <p><i>Da.</i></p> <p><i>Pravo na obrazovanje / obitelj / dom / hranu / zaštitu...</i></p>
3. AKTIVNOST	IGRE ZA BOLJU MEĐUSOBNU POVEZANOST
<p>UČITELJ</p> <p>Najavljuje i daje upute za igre <i>Smiješna rukovanja, Glava gore/ dolje, Ne odgovaraj, Čuvaj prste, Draga – voliš li me?</i></p> <p>Navodi učenike na zaključak o tome koje je dječje pravo ostvareno kroz odigrane igre.</p> <p>(Prilog br. 1)</p>	<p>UČENIK</p> <p>Prati upute.</p> <p>Aktivno sudjeluje u igrama.</p> <p>Razmišlja i zaključuje:</p> <p><i>Pravo na slobodno vrijeme, odmor, igru i zabavu.</i></p>
4. AKTIVNOST	DJEČJA PRAVA
<p>UČITELJ</p> <p>Prikazuje kratki film <i>Samo dijete</i>. Pitanjima upućuje učenike na različita prava o kojima se govori te na dodatne zaključke (odgovornost pojedinca, obveze koje idu uz prava, aktivizam).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ O kojem pravu govore djeca? ○ Što im je svima zajedničko? ○ Zašto? ○ Jeste li kad čuli za riječ aktivizam / aktivisti? (objašnjava pojam) ○ Znamo li cijeniti prava koja imamo? 	<p>UČENIK</p> <p>Gleda kratki film.</p> <p>Razmišlja o gledanom sadržaju.</p> <p>Zaključuje.</p> <p><i>Na život bez rata/mir, obitelj, obrazovanje, čist okoliš.</i></p> <p><i>Bore se za svoja prava.</i></p> <p><i>Jer žive u teškim uvjetima. / Jer žive u ratu. / Jer umiru.</i></p> <p><i>Ne. / Da.</i></p> <p>(Sluša objašnjenje).</p> <p><i>Ne. / Da.</i></p> <p><i>Dužnosti i obaveze.</i></p>

- Što smo dužni izvršiti prije nego što tražimo svoja prava?

Kratki film 'Samo dijete' naći na poveznici.

5. AKTIVNOST

DJEČJA PRAVA I OBVEZE

UČITELJ

Prikazuje prezentaciju *Dječja prava i obveze* na način da prvo prikaže jedno dječje pravo, a učenici trebaju pogoditi koja obveza ide uz to pravo.

Zatim ih navodi da daju primjere iz svakodnevnog života u kojima određeno pravo i obveza dolaze do izražaja.

Brošuru o dječjim pravima i obvezama naći na poveznici.

UČENIK

Aktivno prati prezentaciju.

Nudi odgovore.

Opisuje primjenu prava i obveza u svakodnevnim situacijama.

6. AKTIVNOST

PROMICANJE LJUDSKIH PRAVA

UČITELJ

Stavlja pred učenike ilustracije dječjih prava, škare, ljepilo, kartone u boji i vunu.

Poziva ih da od navedenih materijala izrade ukrase za bor.

Dok učenici izrađuju ukrase, govore o kojem pravu se radi i koja obveza ide uz to pravo.

Zajedno s učenicima stavlja izrađene ukrase na božićno drvce u predvorju škole.

Prilog br. 2

UČENIK

Prepoznaje dječja prava prema ilustracijama.

Navodi obvezu koja ide uz određeno pravo.

Izrađuje ukrase za božićno drvce.

Kiti drvce izrađenim ukrasima.

VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA

Praćenje motivacije i angažmana učenika u aktivnostima.

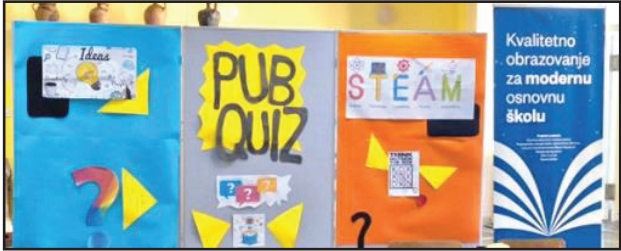
Poštivanje i provođenje ljudskih prava u svakodnevnom (školskom) životu.



TEMA/PROJEKT	STE(A)M PUB-KVIZ
ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Proširuje znanja iz STEAM-područja • Prepoznaje model učenja uz pub-kviz 	
ODGOJNO-OBRAZOVNA OČEKIVANJA MEĐUPREDMETNIH TEMA:	
Učenik:	
<ul style="list-style-type: none"> • Razvija vještine suradnje i timskog rada • Razvija kreativno mišljenje i aktivan pristup učenju • Širi svoj interes za učenje • Povezuje znanja i vještine iz različitih područja i primjenjuje ih u novoj situaciji • Stvara socijalno okruženje poticajno za učenje 	
MJESTO I TRAJANJE IZVOĐENJA AKTIVNOSTI	Školska dvorana / predvorje škole; 2 školska sata
NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA; MATERIJAL ZA RAD	Obavijest za školu. Najavni poster. Plakat za prijave. Stolovi i stolice za ekipe učenika. Ispisani nazivi ekipa. Laptop. Projektor. Mikrofon. Ozvučenje. Ppt-prezentacija s pitanjima i odgovorima. Liste s rješenjima za učitelje. Liste za odgovore učenika. Prazni listovi papira i kemijske olovke za učenike. Grickalice na stolovima ekipa. Nagrade za ekipe (bonovi za pizzu u restoranu <i>Stari mlin</i> , kuponi za poštedu od usmene provjere i domaće zadaće, slatkiši, grickalice, sitni školski pribor).
PRILOZI	<p>Prilog 1 Najavni poster https://drive.google.com/file/d/1XGCKahvuodFZAwG791Y1LAaY_I_GQ90/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 2 Plakat za prijavu https://drive.google.com/file/d/1RGHuY5Xs46pAkWsvwOkVXD_yOhEX1G1-/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 3 Nagradni kupon https://drive.google.com/file/d/1KdmKNQA1jnIQA2GQcabZ305r9uy5MNYk/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 4 Prezentacija s pitanjima i odgovorima https://drive.google.com/file/d/1AnzESHtcDYSduGwFfVMXhrD2TtgPueEm/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 5 Lista za odgovore https://drive.google.com/file/d/1ZFK5UVcw_LurTu_OYtIBOcM6oxE498Qh/view?usp=drive_link</p> <p>Prilog 6 Lista za odgovore https://drive.google.com/file/d/1-xkijXMn88i5PBx24Dr2Hs9Z3vIFHy4w/view?usp=drive_link</p>
NASTAVNE METODE I STRATEGIJE	Kviz.
OBLICI RADA	Frontalni rad. Rad u skupini.

POPIS LITERATURE I IZVORA ZA UČITELJA/NASTAVNIKA

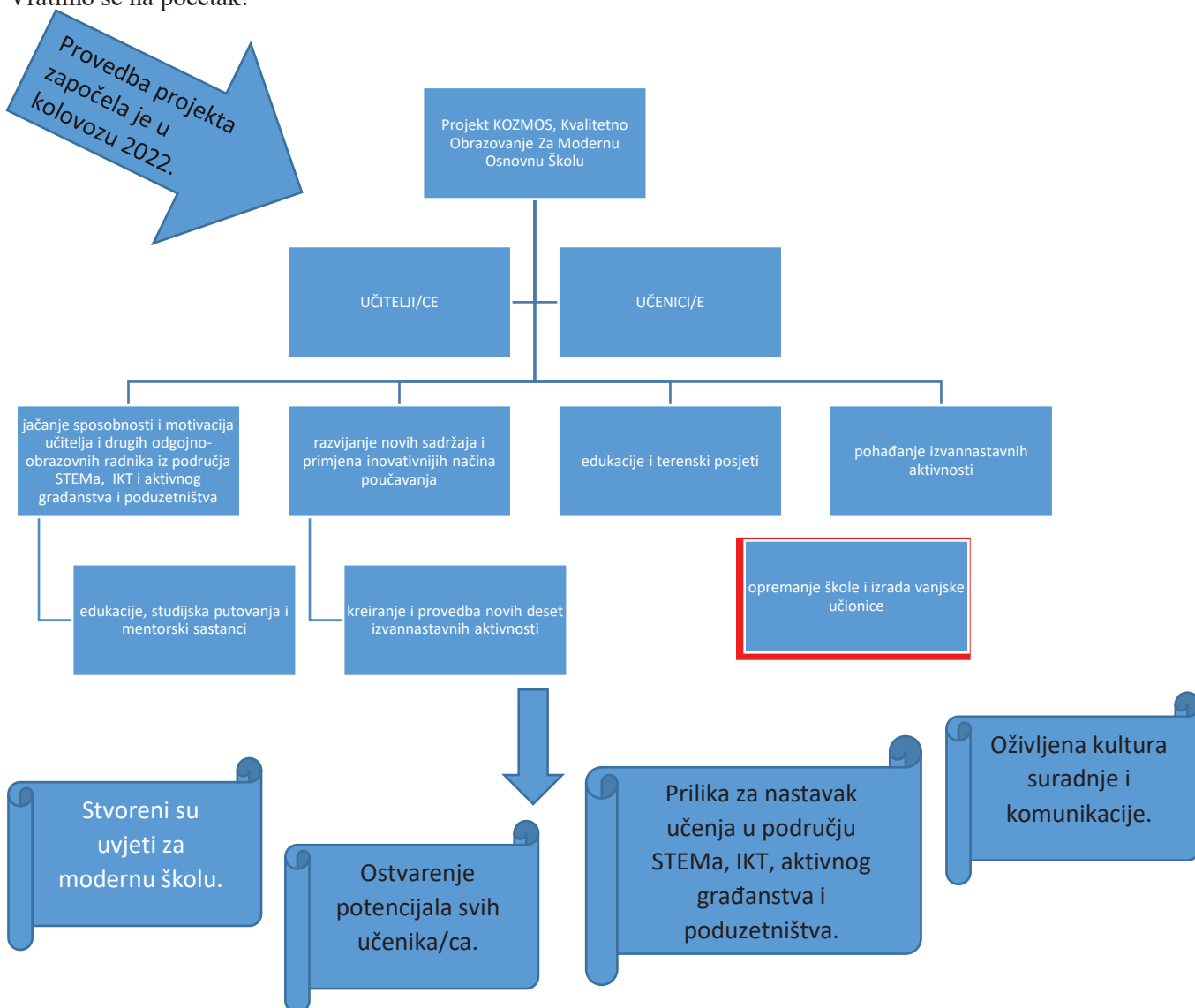
https://en.wikipedia.org/wiki/Pub_quiz (članak o pub-kvizovima)

<p>1. PREDAKTIVNOST</p>	<p>SASTAVLJANJE PITANJA</p>
<p>TIM UČITELJA Pronalaze, popisuju i sastavljaju pitanja iz STE(A)M područja.</p>	<p>UČENICI Okupljaju se u ekipu po svom izboru.</p>
<p>2. PREDAKTIVNOST</p>	<p>NAJAVA DOGAĐANJA</p>
<p>UČITELJI Izrađuju poster s najavom kviza za učitelje i roditelje, objavljuju ga na mrežnoj stranici škole te na zidovima škole. Pišu oglasnu knjigu za učenike. S učenicima uređuju prostor održavanja kviza. Pripremaju nagrade za pobjedničke ekipe. <i>Prilozi br. 1, 2 i 3</i></p>	<p>UČENICI I RODITELJI Prate obavijesti o kvizu. Izrađuju prigodni dekor. Sudjeluju u uređenju prostora održavanja kviza.</p> 
<p>3. AKTIVNOST</p>	<p>ZAVRŠNE PRIPREME</p>
<p>UČITELJI Pripremaju prostor za kviz – postavljaju platno i projektor, mikrofon, ozvučenje te laptop s ppt-prezentacijom za glavni stol. Postavljaju listove za odgovore, prazne papire, kemijske olovke i grickalice na stolove natjecatelja.</p>	<p>UČENICI I RODITELJI Postavljaju stolove i stolice za kviz, smještaju se, lijepo naziv svoje ekipe na stol.</p>
<p>4. AKTIVNOST</p>	<p>PUB-KVIZ</p>
<p>UČITELJI Pozdravljaju učenike i roditelje i uvode ih u događaj. Vode prvi krug kviza (pitalice i zagonetke). Ispravljaju učeničke radove. Čitaju poredak ekipa nakon prvog kruga.</p>	<p>UČENICI I RODITELJI Aktivno sudjeluju u kvizu – dogovaraju se unutar ekipe, pišu odgovore, odrađuju zadatke.</p>

<p>Upućuju učenike da riješe zadatak procjene u slučaju izjednačenosti bodova više ekipa. Vode drugi krug kviza (stvaralačko mišljenje). Ispravljaju radove. Proglašavaju pobjednika. <i>Prilozi br. 4, 5 i 6</i></p>	
<p>5. AKTIVNOST</p>	<p>DODJELA NAGRADA</p>
<p>UČITELJI Čestitaju svim sudionicima na sudjelovanju. Dodjeljuju nagrade trima najboljim ekipama.</p>	<p>UČENICI I RODITELJI Prate proglašenje poretka ekipa. Primaju nagrade.</p>
<p>VREDNOVANJE TEME/PROJEKTA</p>	<p>Praćenje motivacije i angažmana učenika na kvizu. Usmena povratna informacija učenika i roditelja. Inicijativa učenika za organizacijom novoga kviza.</p>



I na kraju...evo nas u travnju 2024.
Vratimo se na početak!



Tijekom projekta osmišljeno je deset novih izvannastavnih aktivnosti. Učitelji/ce uključeni/e u projekt osmišljavali su aktivnost prema svojim interesima i idejama. Stvaranje kurikuluma i pripremanje izvedbe aktivnosti, odvijalo se sistematično uz zajedničke sastanke, razmjenu ideja i međusobnu podršku. Izvannastavne aktivnosti su raznovrsne i važno je naglasiti da je jedna od tih aktivnosti namijenjena za rad u posebnom odjelu. U priručniku je kurikulum izvannastavne aktivnosti i pripreme za neposredan rad. Prilozi navedeni u priprema bit će dostupni na na <https://kozmos-u-dalju.eu/index.php/hr/>. Sve aktivnosti su provedene sa zainteresiranim učenicima tijekom 35 nastavnih sati.

Entuzijizam, motiviranost, kreativnost i stručnost su riječi koje me podsjećaju na autore/ice svih priručnika, a toplina i osjećaj dobrodošlice počinje na ulaznim vratima Osnovne škole Dalj.

I na kraju...evo nas u travnju 2024.,
hvala na iznimnom iskustvu stvaranja,
Zehra Delić.

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije

Projekt KOZMOS podržan je kroz financijski mehanizam Europskog gospodarskog prostora (EGP) sredstvima Islanda, Kneževine Lihtenštajn i Kraljevine Norveške.

Sadržaj ove publikacije isključiva je odgovornost Osnovne škole Dalj.