EDUTORIJ

Nastavnička priprema

Ružno pače, H. Ch. Andersen, lektira

Osnovni podaci

ID: 4456542

Jezik: hrvatski - standardni

Materijal je recenziran: Ne

Ključne riječi: "Lektira", kreativna lektira

Status: Gotov materijal

Opis: Ružno pače, H. Ch. Andersen, lektira https://view.genially.com/6903892e09a6ea329eef74e3 U ovoj interaktivnoj escape igri učenici postaju mali istraživači s važnim zadatkom, pomoći psiću koji je nepravedno kažnjen i zatvoren jer nije naudio Ružnom pačetu. Kako bi ga oslobodili, moraju proći kroz niz zanimljivih izazova inspiriranih lektirom Ružno pače. Tijekom igre učenici rješavaju zadatke povezane s razumijevanjem pročitanog teksta (prisjećaju se ključnih dijelova priče), redoslijedom događaja (slažu što se dogodilo prvo, a što kasnije), likovima (prepoznaju i opisuju likove iz priče), jezikom i bogaćenjem rječnika (povezuju riječi sa značenjima, objašnjavaju nepoznate izraze i proširuju rječnik), razumijevanjem riječi i izraza (otkrivaju skrivene poruke i značenja). Svaki uspješno riješen izazov donosi jedan tajni broj koji učenici trebaju zapamtiti ili zapisati. Na kraju igre sve brojeve upisuju u završnu šifru. Ako su bili uspješni, otključavaju kavez i spašavaju psića! Za nagradu ih čeka posebno iznenađenje, zahvala sretnog psića koji im poručuje koliko mu znači njihova pomoć i hrabrost.

Kategorija:

Obrazovni sadržaji-> Osnovne škole-> 2. razred-> Hrvatski jezik-> B. Književnost i stvaralaštvo-> OŠ HJ B.2.1. Učenik izražava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnoga teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom.

Doprinositelji

Ime: Bogdanka Conjar
Uloga: Osobe ili ustanove koje objavljuju materijal
Autor: Ne
Registrirani korisnik: Da

Ime: Bogdanka Conjar
Uloga: autor
Autor: Da
Registrirani korisnik: Da

Edukacijski podaci

Vrsta: Priprema za nastavni sat

Kome je materijal namijenjen: učiteljima i nastavnicima, učenicima

Razina interaktivnosti: niska razina interaktivnosti

Namjenjena dob:

Dobni raspon: mlađa osnovnoškolska dob
Vrijeme učenja: jedan do tri sata
Opis: Escape game je vodič za učitelja.

Znanja koja će učenici steći: OŠ HJ B.2.2. Učenik sluša/čita književni tekst i razlikuje književne tekstove prema obliku i sadržaju. OŠ HJ B.2.1. Učenik izražava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnoga teksta i povezuje ih s vlastitim iskustvom. OŠ HJ B.2.4. Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima književnoga teksta.

Tehnički podaci

Prilagođenost mobilnim uređajima: da

Upute za instalaciju: računalo, internet

Pristup i licenciranje

Plaćanje: ne

Uvjeti iskorištavanja materijala: Imenovanje - Nekomercijalno - Dijeli pod istim uvjetima (CC BY-NC-SA)

Način pristupa: Otvoreni pristup

Verzija: 1

Bilješke autora

Ova escape igra na zabavan i motivirajući način potiče slušanje i čitanje s razumijevanjem, logičko razmišljanje, suradnju i aktivno sudjelovanje učenika u obradi lektire.

https://view.genially.com/6903892e09a6ea329eef74e3

Namjena pripreme

Opis aktivnosti: Učenici na uvodnom slajdu imenuju i opisuju životinje koje se pojavljuju u bajci Ružno pače.
Aktivnost: Motivacija

Opis aktivnosti: Učiteljica najavljuje slušanje bajke Ružno pače. Razgovara s učenicima o tome kome je poznata bajka i tko ju je slušao ili čitao.
Aktivnost: Najava

Opis aktivnosti: Učiteljica čita bajku.
Aktivnost: Čitanje /slušanje bajke

Opis aktivnosti: Učenici govore svoj doživljaj bajke: što im se svidjelo, što im se nije svidjelo.
Aktivnost: Izražavanje doživljaja

Opis aktivnosti: U ovoj interaktivnoj escape igri učenici postaju mali istraživači s važnim zadatkom – pomoći psiću koji je nepravedno kažnjen i zatvoren jer nije naudio Ružnom pačetu. Kako bi ga oslobodili, moraju proći kroz niz zanimljivih izazova inspiriranih lektirom Ružno pače. Tijekom igre učenici rješavaju zadatke povezane s: • razumijevanjem pročitanog teksta – prisjećaju se ključnih dijelova priče • redoslijedom događaja – slažu što se dogodilo prvo, a što kasnije • likovima – prepoznaju i opisuju likove iz priče • jezikom i bogaćenjem rječnika – povezuju riječi sa značenjima, objašnjavaju nepoznate izraze i proširuju vokabular • razumijevanjem riječi i izraza – otkrivaju skrivene poruke i značenja Svaki uspješno riješen izazov donosi jedan tajni broj koji učenici trebaju zapamtiti ili zapisati. Na kraju igre sve brojeve upisuju u završnu šifru. Ako su bili uspješni, otključavaju kavez i spašavaju psića! Za nagradu ih čeka posebno iznenađenje – zahvala sretnog psića koji im poručuje koliko mu znači njihova pomoć i hrabrost.
Aktivnost: Interpretacija

Opis aktivnosti: Učiteljica razgovara o najvažnijim podatcima u bajci. Zajedno s učenicima stvara plan ploče. Učenici u bilježnice zapisuju najvažnije podatke o bajci
Aktivnost: Sinteza

Opis aktivnosti: Učenici crtežom prikazuju dio bajke koji im se posebno svidio.
Aktivnost: Samostalni rad