

Назив пројекта:

Животиње и мају реч

Животиње као мотив у књижевности, уметности, науци
– кроз тематски и пројектни приступ

Невенка Петровић



ПРЕТХОДНА ОСПОСОБЉЕНОСТ УЧЕНИКА:

Ученици су упознали и препознају различите облике књижевног изражавања (причу, драмски текст, песму). Уочавају разлику између ауторског и народног дела. Упознали су мотив и смисао шаљивости, духовитости у народним и ауторским делима. Оспособљени су да активно слушају и разумеју садржај књижевноуметничког текста који се чита, али и да разумеју оно што самостално прочитају; проналазе информације у занимљивим текстовима о животињама из енциклопедија и часописа за децу и образовним филмовима; одреде главни догађај, време (редослед догађаја) и место дешавања у вези са прочитаним текстом.

Ученици су усвојили знања о извођачким саставима слушањем музике и да повежу ванмузички садржај с музичким карактеристикама слушаних дела.

Образлажу својим речима разноврсност животиња на основу њиховог спољашњег изгледа.

Сабирају и одузимају до 100 (без прелаза десетице).

Разумеју појам илустрације.



ЦИЉ И ИСХОДИ:

Увођење ученика у доживљавање и разумевање басне. Успостављање паралелизма између света одраслих и света животиња. Развијање код ученика интересовања за басне. Увиђање поучности басни. Упознавање ученика са писцима басни. Оспособљавање ученика да усмерено, истраживачки читају и самостално препричају басну коју су прочитали. Развијање љубави према читању.

Даље формирање појма животиње и развијање способности активног упознавања природе. Развијање истраживачких компетенција. Ученици ће бити у стању да представе својим речима разноврсност животиња на основу њиховог спољашњег изгледа, животног станишта, исхране; примењују стечена знања за активно упознавање животиња, читањем разних информативних текстова у енциклопедијама, часописима, образовним емисијама и сл.

Упознавање са музичком причом (дечијом опером). Продубљивање знања о стваралаштву Десанке Максимовић. Препознавање високих и дубоких тонова, мушких, женских и дечијих гласова у слушаним делима. Повезивање ванмузичких садржаја с музичким карактеристикама слушаних дела.

Утврђивање знања о поступку одузимања и сабирања бројева до 100, текстуални задаци, припадност бројева десетицама.

Упућивање ученика на опажање, уочавање и усвајање с разумевањем појма илустрација, као и различитих начина споразумевања путем слике. Преводи једноставне појмове и информације у ликовни рад. Развија стратегије проналажења разних решења у сопственом раду.

Развијање дигиталних кометенција.



УЛОГА ИНФОРМАЦИОНО - КОМУНИКАЦИОНИХ ТЕХНОЛОГИЈА:

За систем за управљање учењем (слање и пријем обавештења, задатака, материјала, презентација) кориштена је платформа **Гугл учионица** због своје једноставности, прегледности и усклађености са многим онлајн алатима.

Алати који су кориштени за обраду теме:

- Креирање дидактичких садржаја: **PowerPoint, Story Jumper**
- Снимање и обрада видео садржаја: **Active Presenter, You Tube**
- Креирање интерактивног видеа: **Pay Play**
- Креирање дидактичких игара: **Learning Apps, Jugsowpuzzle**
- Креирање интерактивних радних листова: **Livewordsheets**
- Презентација ученичких радова: **Padlet**
- Комуникација: **Facebook група, Messenger, Viber**

Материјали који су кориштени за обраду теме:

- Дигитални уџбеници и платформе издавачких кућа: **Klett, Нови Логос и Фреска; Вулкан издаваштво, Вулкан знање, Пчелица издаваштво**

Алати који су кориштени за обраду текста и слика:

- Обрада текста: **Word, Online tekst konvertor**
- Обрада слика: **CamScanner, Remove Background, Бојанка 3Д**
- Скраћивање видео линка: **SKR**



Тематска целина обухвата пет наставних предмета:

Српски језик, Свет око нас, Музичку културу, Математику и Ликовну културу

Временски период: 2 седмице

АКТИВНОСТИ ЗА УЧЕНИКЕ

1. Активност ученика: да пронађу све задате животиње у осмосмерци
<http://skr.rs/97v>
2. Активност ученика: да одгледају, одслушају и одраде интерактивну видео лекцију Басне „Два јарца“ и „Две козе“. Интерактивност се састоји у томе да се видео лекција, док ученик прати, у одређено време и место зауставља и појављује се питање на које он мора да одговори. Питања су усмерена на разумевање лекције и емотивни доживљај. <http://skr.rs/97z>
3. Активност ученика: да разврстају добре и лоше особине
<http://skr.rs/97y>
4. Активност ученика: усмерено истраживачко читање лектире „Животиње имају реч“ – басне (по Езопу, Лафонтену и Доситеју Обрадовићу), да уоче басну која је по својој теми и поуци слична басни „Два јарца“ и да је препричају.



5. Активност ученика: да одгледају, одслушају и одраде интерактивну видео лекцију „Медведова женидба“
<http://skr.rs/97x>
6. Активност ученика: да сложе слагалицу
<http://skr.rs/97H>
7. Активност ученика: да изаберу једну од омиљених животиња које се појављују у баснама и да је представе сликом и у неколико реченица: где и како живи, чиме и како се храни, по чему је посебна и како се она представља у баснама. Сliku су могли нацртати сами или истражити и наћи путем Интернета. Податке о животињама, такође, су могли наћи на Интернету, али и у својим књигама, енциклопедијама, часописима... Представити су је могли у виду постера (плаката) на листу блока, али и у виду Гугл презентације (у прилогу је стајала видео помоћ <http://skr.rs/97D>) или онлајн књиге www.storyjumper.com.
8. Активност ученика: да ураде задатке из математике
<http://skr.rs/97Q>
9. Активност ученика: да ураде тест провере знања о баснама
<http://skr.rs/97Z>



АКТИВНОСТИ ЗА УЧИТЕЉА

1. Активност: креирање лекције „Басне“ и „Медведова женидба“, најпре у програму **PowerPoint** и **Story Jumper**, затим претварање презентација у видеа и обрада видеа у програму **Active Presenter** и постављање готових видеа на **You Tube**. Обрађивање текстова и слика путем **Word, Online tekst konvertor, CamScanner, Remove Background, Бојанка 3Д, SKR**.
2. Активност: креирање интерактивног видеа у програму **Pay Play** у облику програмираног учења (информација, задатак, повратна информација). Програмира се тако што се видео лекција, након сегмента излагања информација, зауставља и креира се питање на које ученик треба да одговори да би се видео лекција наставила. Питања су усмерена на знање, разумевање, анализу (изношење критичког мишљења) и емотивни доживљај.
3. Активност: креирање радних листова „Животиње имају реч“ и „О баснама“ у програму **Livewordsheets**.
4. Активност: креирање дидактичких игара у програмима **Learning Apps** и **Jugsowpuzzle**.
5. Активност: слање, примање и прегледање задатака у **Гугл учионици**.
6. Комуницирање, појашњавање, подстицање, мотивисање ученика и родитеља путем **Гугл учионице, Facebook групе, Messengera, Vibera**.



ОБРАЗОВНИ ПРОДУКТИ УЧЕНИКА:

- Презентација омиљених животиња које се појављују у баснама.
- Препричана басна из задатка усмереног читања лектире.
- Урађени задаци у интерактивним видео лекцијама.
- Урађени задаци у интерактивним радним листовима.
- Урађене дидактичке дигиталне игрице.

НАЧИНИ ПРЕЗЕНТАЦИЈЕ ПРОЈЕКТА:

- Изложба омиљених животиња у програму **Padlet**
<http://skr.rs/930>
- Изложбени пано препричаних басни у програму **Padlet**
<http://skr.rs/93f>
- Представљање статистике успешности урађених задатака.

ПОТРЕБНИ РЕСУРСИ

Материјални:

- Лаптоп;
- Мобилни телефон;
- Дигитални алати, компјутерски програми и апликације.

Људски:

- Родитељи ученика;
- Учитељ.



ИНСТРУМЕНТ ВРЕДНОВАЊА РАДА УЧЕНИКА ТОКОМ ПРОЈЕКА

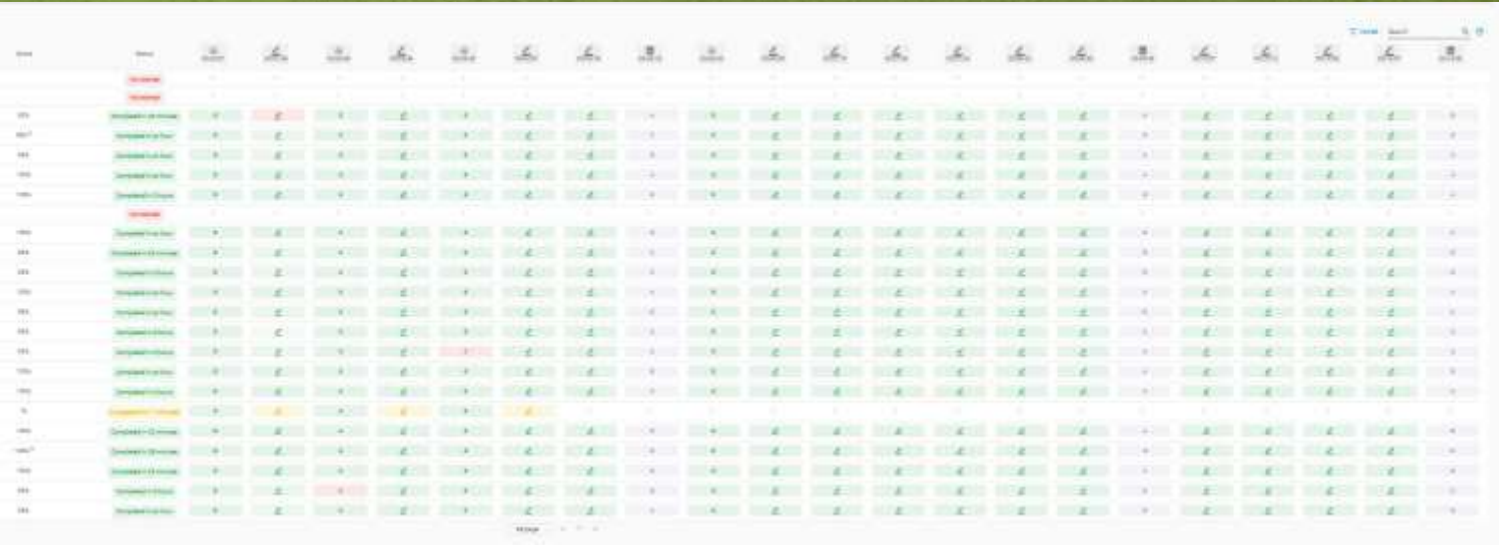
Критеријуми вредновања	ВЕОМА	У МАЊОЈ МЕРИ	НИМАЛО
МОТИВИСАНОСТ			
УКЉУЧЕНОСТ			
АКТИВНОСТ			
СТВАРАЛАШТВО			
УРЕДНОСТ			

- Инструмент је погодан за ученике узраста 7 и 8 година (први и други разред);
- Изабрани критеријуми вредновања указују на вредности које хоћемо да развијемо код ученика;
- Инструмент нам пружа могућност да боље упознамо ученике и касније лакше усмеравамо активности.



СТАТИСТИКА УСПЕШНОСТИ РАДА УЧЕНИКА ТОКОМ ПРОЈЕКТА

У програму **Pay Play** постоји могућност праћења напредовања рада ученика: приступ гледању, кретање кроз задатке, евентуално враћање на информацију, сваки одговор ученика, графикон по сваком одговору и сл.



The screenshot shows a wide table with many columns and rows. Each row represents a student, and each column represents a task or activity. The cells contain small icons or status indicators, likely representing completion or progress levels. The table is organized into several sections, with some rows highlighted in yellow.

