

Покондирена тиква у изолацији
ПРИКАЗ НАСТАВНЕ ЈЕДИНИЦЕ

Наставни предмет: Српски језик

Разред: VII

Наставна област: Књижевност

Наставна јединица: Јован Стерија Поповић, „Покондирена тиква”

Тип часа: обрада, вежбање, утврђивање

Наставни облици: фронтални, индивидуални, групни рад, рад у пару

Наставне методе: усменог излагања, дијалогска, демонстративна, текстуална, самостално учење, интерактивно учење

Наставна средства, онлајн платформе и алати: Едмодо - платформа за учење, Zoom Rooms Video Conference, QR код, ппт презентација, Arcade Game Generator, линоит - електронска огласна табла, Match The Memory, Каху, електронски упитник.

Циљ часа: Ученици читају и анализирају књижевно дело; самостално откривају и примењују дигитално окружење.

Образовни задаци: Упознати ученике са животом и делом Јована Стерије Поповића; освежити стечена знања ученика о комедији, врстама комедије; указати на значај говорне или језичке карактеризације у књижевном делу; оспособити ученике да самостално читају и анализирају прочитано књижевно дело; развијати дигиталну посменост код ученика; подстицати ученике да самостално откривају и примењују различите дигиталне алате.

Васпитни задаци: Развити љубав према књижевности код ученика; васпитавати их да негују лепу реч; да поштују моралне вредности друштва и појединца; да уочавају добре и лоше стране друштвених мрежа, да препознају потенцијалне опасности на друштвеним мрежама.

Функционални задаци: Оспособити ученике да стечена знања примењују у свакодневним (ваншколским) ситуацијама; да самостално развијају компетенције битне за наставак школовања, али и за активно функционисање у друштву.

Очекивани исходи:

По завршетку активности ученик ће бити у стању да:

- истражује, сарађује и анализира прикупљене информације;
- користи различите изворе за долажење до информација;

- ради индивидуално, у паровима или у групи;
- презентује и учествује у дискусији;
- смислено примењује информационе технологије.

Активности ученика:

- слушају и прате наставникова упутства;
- раде индивидуално, у паровима или у групи;
- проналазе информације из различитих извора;
- сортирају информације, анализирају садржаје;
- смислено користе информационе технологије;
- јавно представљају своје активности.

Активности наставника:

- даје упутства ученицима, објашњава начин рада;
- прати индивидуални рад ученика, саветује, помаже у отклањању тешкоћа;
- прати групни рад или рад у паровима, саветује, помаже у отклањању тешкоћа;
- припрема тест/квиз;
- прати оствареност исхода;
- саопштава резултате рада на основу направљених бележака.

Провера остварености циља часа и исхода/ праћење и вредновање:

- квиз за проверу усвојеног знања;
- анкетни упитник за ученике;
- инструмент за самовредновање за наставника.

Корелација:

- **међупредметна корелација:** информатика, ликовна култура, музичка култура, страни језик;
- **унутарпредметна корелација:** језик и језичка култура, драмска секција, додатна настава.

Компетенције ученика:

- компетенција за учење
- дигитална компетенција
- комуникација
- сарадња
- рад са подацима и информацијама
- естетичка компетенција

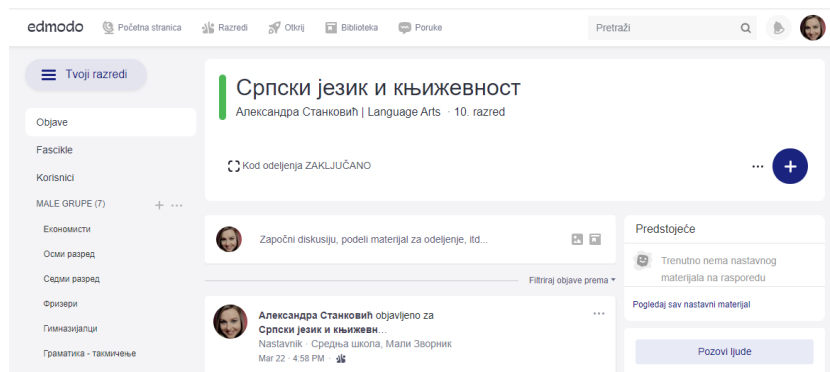
Литература:

1. Н. Станковић, Б. Сувајцић, (2018), Читанка “Уметност речи”, Логос, Београд
2. Н. Станковић-Шошо, Б. Сувајцић, С. Савовић, Ј. Срдих, Д. Ђећез-Иљукић, (2018), Радна свеска за српски језик, Логос, Београд
3. В. Ломпар, Ј. Живановић, Н. Кљајић, М. Марковић, Б. Никић, С. Чорболоковић, (2019), Квизови у настави српског језика и књижевности, приручник за наставнике, Klett, Београд
4. В. Ломпар, Ј. Живановић, Н. Кљајић, М. Марковић, Б. Никић, С. Чорболоковић, (2019), Асоцијације у настави српског језика и књижевности, приручник за наставнике, Klett, Београд

Употребљени ИКТ алати:

1. **ClassTools (Arcade Game Generator)** –бесплатна онлајн платформа за израду образовних игара, квизова и тестова (<http://www.classools.net/>)
2. **Linoit** – електронска огласна табла (<http://en.linoit.com/>)
3. **Kahoot** –бесплатна онлајн платформа за израду квизова Кахут (<https://kahoot.com>)
4. **Match The Memory** - бесплатни дигитални алат за израду игре меморије са текстом или сликама (<https://matchthememory.com/login>)
5. **PowerPoint** - презентација: <http://skr.rs/93e>
6. **QR stuff** - веб алата за креирање QR кодова (<https://www.qrstuff.com>)
7. **Edmodo** –платформа за учење Едмодо (<https://www.edmodo.com/>)
8. **Зум апликација (Zoom Rooms Video Conference).**

Припремне активности: У току припремних активности ученици су добили задатак да се упознају са неким онлајн алатима које могу користити у настави: *Arcade Game Generator*, *Match The Memory*, *Kahoot*, *Linoit*. Такође, добили су задатак да прочитају комедију и да погледају њену екранизовану верзију. Књигу су пронашли на линку: <http://skr.rs/pxy>, а екранизацију популарне комедије на линку: <http://skr.rs/pxx>. Како би се што боље припремили за час, ученици добијају припремне задатке. Задаци, као и сав материјал за рад и упутства, остављени су на Едмоду - платформи за учење (слика 1).



Слика 1. Едмодо - платформа за учење

Истраживачки задаци:

Пронађи и запиши најважније податке о животу и раду Јована Стерије Поповића. Запази шта је Стерију подстакло да напише ову комедију.

Током читања комедије, испиши све непознате речи; покушај да пронађеш њихова објашњења.

Испиши ликове који се појављују у комедији и издвој главне. Уочи како се Фема понаша према другима и објасни зашто жели да буде другачија од других. Запази са ким се упоређује, како говори, да ли је остали разумеју и на који начин реагују на њен говор. Објасни Фемину потребу да буде другачија, као и њену потребу за отменим друштвом.

Истакни какав је однос између мајке и ћерке, шта Фема тражи од Евице и како њена ћерка реагује на све то.

Опиши Феминог брата, истакни разлике у односу на Фему, али и сличности које имају у погледу Евичине удаје.

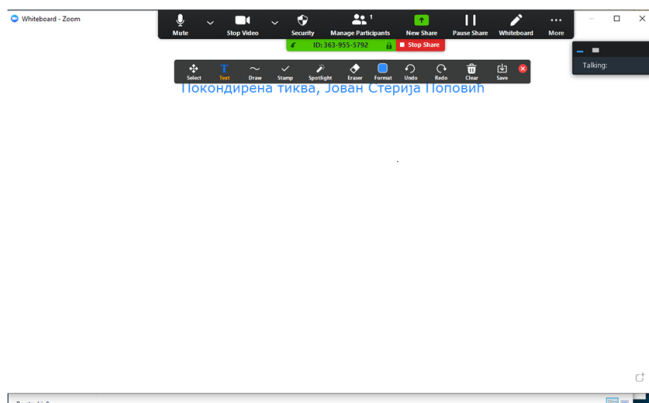
Објасни зашто се комедија зове “Покондирена тиква”, шта је покондиреност, у чему је разлика између тикве и кондира.

Приказ активности

ПРВИ ЧАС

1. активност: Припрема ученика за час

Ученици за рад користе рачунаре и мобилне телефоне. Комуникација се одвија преко Зум апликације (Zoom Rooms Video Conference) (слика 2).



Слика 2. Zoom Rooms Video Conference

Подељени су у четири групе, по редоследу пријављивања на видео-конференцију. Ученике за рад мотивисати асоцијацијом (слика 3). Зум апликација има могућност дељења екрана, тако да ученици виде асоцијацију на својим екранима.



Слика 3. Асоцијација

Игра такмичарског карактера додатно ће мотивисати ученике на активност током часа.

2. активност: Истицање циља часа: Јован Стерија Поповић, “Покондирена тиква”

Наставник ученицима саопштава да ће се током наредних часова упознати са животом и стваралачким радом Јована Стерије Поповића, да ће проширити стечена знања из књижевности, да ће имати прилику да истражују, сарађују и анализирају прикупљене

информације, да користе различите изворе за долажење до информација, раде индивидуално, у паровима или у групи, презентују и учествују у дискусији.

Наставник показује презентацију на којој се налазе тиква и кондир. Ученици објашњавају разлику, а наставник, по потреби, допуњава саопштења ученика.

Током показивања презентације, наставник са ученицима разговара и о начину преузимања фотографија са интернета, као и о обавези навођења извора.

3. активност: Групни рад

Ученици се деле у групе и бирају задатак у зависности од својих жеља, склоности и способности.

Прва група припрема презентацију о животу и раду Јована Стерије Поповића.

Друга група су дигитални водичи. Имају задатак да нас поведу у Дигиталну народну библиотеку Србије, да нам покажу оригинална издања Јована Стерије Поповића, али и да нас упознају са условима коришћења ресурса Дигиталне народне библиотеке Србије.

Трећа група води нас у Стеријину кућу у Вршцу која је постала музеј и показује шта је све смештено у његову кућу.

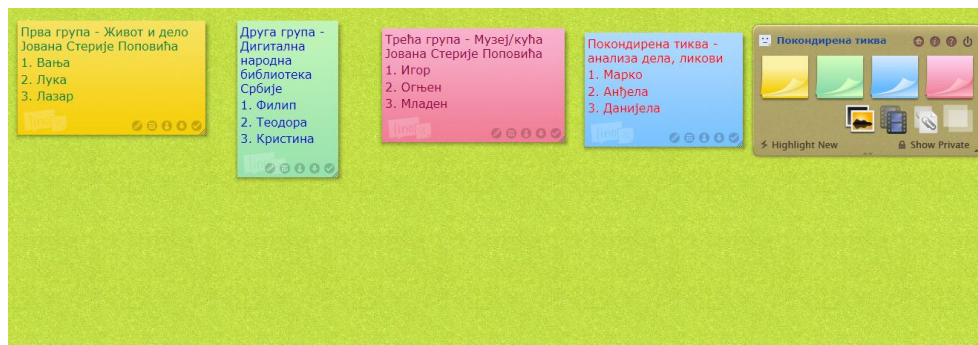
Четврта група прави презентацију о комедији, представља нам ликове и њихове особине.

Ученици скенирају QR код који се налази на екрану и тако долазе до задатака.

Групе су састављене од ученика различитих способности и интересовања. Циљ је да сваки ученик ради у складу са својим могућностима, али и да се развије вршњачко учење. Током рада, ученици ће морати да се међусобно договарају и да размењују податке до којих су дошли.

4. активност: Избор групе и задатка

Након што скенирају QR код, ученици могу да погледају задатке који су понуђени и да се одреде за онај задатак који највише одговара њиховим способностима. Свој избор остављају на линоит табли - електронској огласној табли: <http://skr.rs/phe>. (слика 4).



Слика 4. Линоит (огласна табла)

5. активност: Осврт на ток часа и додатна објашњења

Разговор са ученицима наставити на Зум апликацији (Zoom Rooms Video Conference). Наставник ученицима још једном даје објашњење у вези са задацима; дозвољава ученицима да питају уколико нешто није јасно.

ДРУГИ ЧАС

1. активност: Мотивација ученика за рад

Уводни разговор води се на Зум апликацији. Као уводна мотивација послужиће игрица *Arcade Game Generator* (<http://www.classtools.net>).

Наставник обавештава ученике да се на платформи за учење Едмодо налази линк ка игрици: <http://skr.rs/prc> (слика 5).



Слика 5. *Arcade Game Generator*

Потребно је да ученици, уз помоћ миша, „упуцају“ тачан одговор. Одговори су исписани на летећим тањирима и стално су у покрету. На располагању им је двадесет метака и ограничено време на 30 секунди. Игра је готова када тачно одговоре на сва питања или када им нестане муниције и времена.

Када заврше игрицу, враћају се у учионицу на Зум апликацији.

2. активност: Истицање циља часа

Наставник саопштава ученицима да ће групе представити свој рад и објашњава начин рада, саопштава редослед излагања.

3. активност: Саопштавање резултата групног рада

Наставник и ученици комуницирају преко Зум апликације. Разговарају о прочитаној комедији, истичу шта је Стерију подстакло да напише ову комедију, читају непознате речи и објашњавају их, говоре о ликовима и њиховим особинама, о међусобним односима ликова.

Након тога, наставник проказује електронску огласну таблу *линоит* на којој су ученици остављали продукте свог рада и дозвољава ученицима да представе садржај презентација.

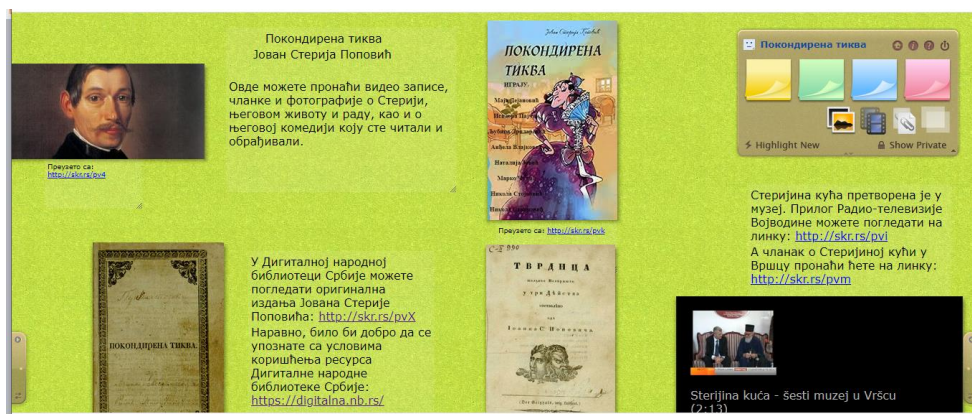
Прва група показује презентацију о животу и раду Јована Стерије Поповића.

Друга група нас води у Дигиталну народну библиотеку Србије, да нам покаже оригинална издања Јована Стерије Поповића, али и да нас упозна са условима коришћења ресурса Дигиталне народне библиотеке Србије.

Трећа група показује нам Стеријину кућу у Вршцу која је постала музеј и шта је све смештено у његову кућу.

Четврта група говори о комедији, представља нам ликове и њихове особине.

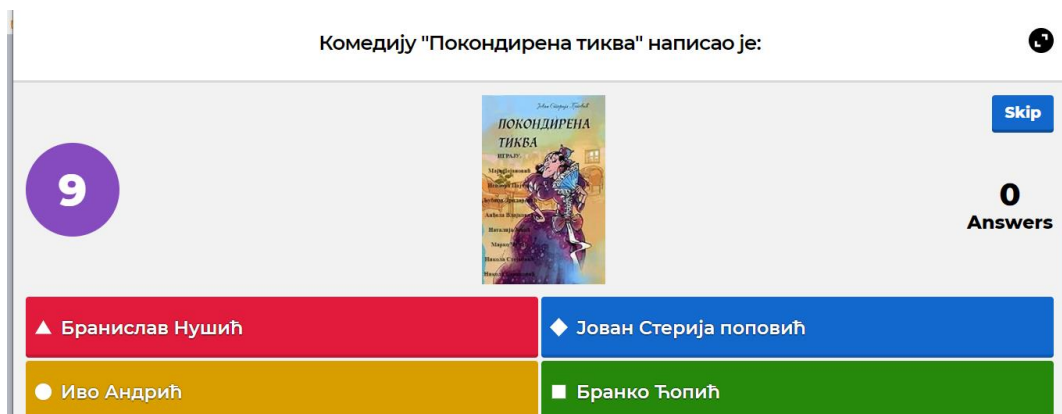
На крају излагања група, наставник ученике упућује на линоит огласну таблу на којој се налазе додатна објашњења којим ће допунити своја знања о писцу и његовом стваралаштву, као и о комедији коју су читали и обрађивали (слика 6).



Слика 6. Додатна објашњења на Линоиту

4. активност: Провера знања

Знања ученика проверити квизом који је урађен у Кахуту (слика 7).



Слика 7. Кахут

5. активност: Креативни кутак - домаћи задатак

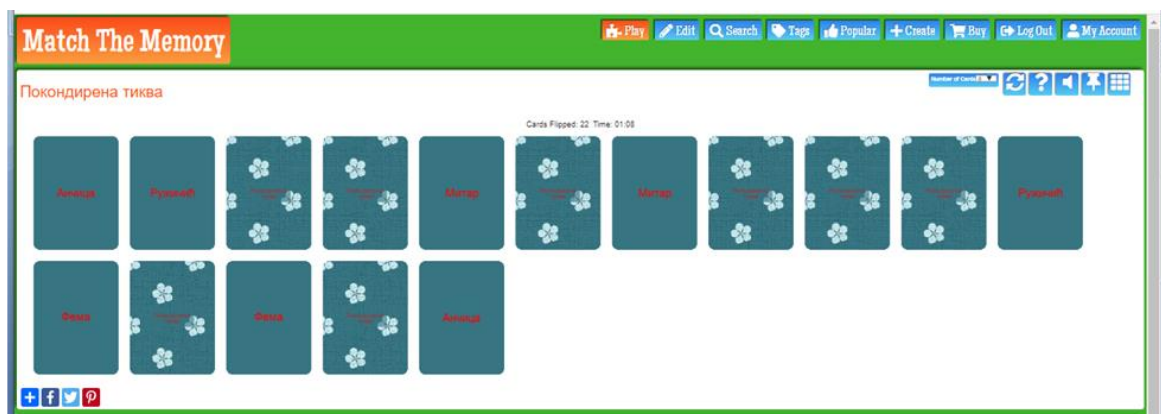
Ученици добијају задатак да, радећи индивидуално, у паровима или у групама (по избору), креативно изразе свој доживљај “Покондирене тикве”. Могу да пишу састав на тему “Кад се тиква покондири”, да нацртају ликове из комедије, направе стрип или да сниме одломак из представе. Своје име са изабраним задатком остављају на линоит огласној табли.

ТРЕЋИ ЧАС

1. активност: Мотивација ученика

Разговор са ученицима започети на Зум апликацији. Мотивисати их за рад кратком игром меморије: <http://skr.rs/pr0> до игрице долазе тако што скенирају QR код који се налази на екрану.

Задатак је да пронађу картицу са истим именом лика из “Покондирене тикве” (слика 8).



Слика 8. Match The Memory

2. активност: Истицање циља часа

Након мотивационе игрице, ученици се враћају у учионицу на Зум апликацији. Током претходног часа добили су домаћи задатак пишу састав на тему “Покондирена тиква из моје околине”, да нацртају ликове из комедије, направе стрип или да сниме одломак из представе. Наставник објашњава начин на који ће представити своје креативно изражавање.

3. активност: Креативни кутак

Ученици представљају своје радове. Продукти су постављени на линоит огласној табли.

4. активност: Евалуација часа

Ученици добијају задатак да искажу своје утиске о начину реализације активности, да кажу шта им се током обраде књижевног дела допало, шта би променили или

изоставили. Ученици ће евалуацију радити на Едмодо платформи за учење (слика 10), док ће наставник урадити самопроцену часова на основу обрасца за праћење и вредновање часа.

Александра Станковић објављено за Седми разред
Nastavnik · Средња школа, Мали Зворник
a few seconds ago · 📢

Оцени од 1 до 3 колико си задовољан/задовољна својим учешћем у активностима.

1. Потребна ми је помоћ - не укључујем се довољно, не сарађујем довољно са осталим ученицима из одељења, већина задатака је слабо урађена.	0%
2. Задовољан/задовољна сам - углавном учествујем у активностима и сарађујем са већином ученика из одељења, већину задатака сам добро урадио/урадила.	0%
3. Одличан - укључујем се у све активности, сарађујем са свим ученицима из одељења и све задатке добро сам урадио/урадила.	0%