

## Lektira "Čudnovate zgrade šegrta Hlapića"

Čak koji podstiče radoznalost, kreativnost i timski duh predstavlja izazov za nastavnike u savremenom obrazovanju. „Čudnovate zgrade šegrta Hlapića, je čas lektire i dobar primjer inovativne nastave koja integriše tradicionalne i savremene metode.



### Tags

Poučavanje

Istraživanje i stvaranje

Igra i rad

### Organizacijski oblik nastave

4. razred - Razredna nastava

### Vrsta nastavnog procesa

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

## Suradnja škole sa roditeljima i zajednicom te razvoj školskog kolektiva

Aktivnosti sa učenicima

Stručno usavršavanje nastavničkog kolektiva

### Trajanje

Jedan školski čas

### Oblasti

Kroskurikularne i međupredmetne teme

Jezičko-komunikacijsko područje

### Predmet

Srpski jezik

### Ključne kompetencije

Kompetencija pismenosti

Kompetencija višejezičnosti

Digitalna kompetencija

### Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

Ciljevi ovog časa su:

**Razvijanje dubljeg razumijevanja laktire:** Učenici su kroz raznovrsne aktivnosti prošli ključne dijelove radnje, likove i poruke koje djelov prenosi. **Unapređivanje saradničkog rada:** Kroz rad u parovima i grupama učenici su usavršili svoje socijalne i komunikacijske vještine.

**Koristi od tehnologije u nastavi:** Kviz na platformi Kahoot pokazao je kako digitalni alati mogu učiniti nastavu dinamičnijom.

### Detaljan opis realizacije

Čas je započet kreativnom asocijacijom, koja je polako vodila do glavne teme – junaka Hlapića i Gite. Asocijacije su bile pažljivo odabrane, tako da podstaknu učenike da razmišljaju o detaljima iz lektire. Učenici su bili veoma zainteresovani i uzbuđeni dok su povezivali pojmove, a atmosfera je bila dinamična i podsticajna.

Učiteljica je u ovom dijelu časa vješto podsticala razgovor, postavljajući pitanja kao što su:

„Koje su Hlapićeve najvažnije osobine?“

„Kako bismo opisali njegovo putovanje?“

Ovaj pristup je omogućio učenicima da se podsjetе važnih informacija i pripreme za glavni dio časa.

Glavni dio časa: Aktivnosti u paru

Glavni dio časa bio je posebno zanimljiv jer su učenici radili u parovima. Podjela u tri grupe – Detektivi, Genijalci i Pica majstori – unijela je takmičarski duh i dodatno motivisala učenike.

Detektivi: Njihov zadatak bio je da nacrtaju mapu Hlapićevog putovanja. Koristeći važne događaje i lokacije iz lektire, učenici su na kreativan način predstavili sve korake Hlapićevog puta. Ova aktivnost podstakla je njihovu vizuelnu i prostornu inteligenciju, kao i sposobnost izdvajanja bitnih informacija.

Genijalci: Oni su imali zadatak da naprave umnu mapu za lektiru. Ova aktivnost omogućila im je da sistematizuju sve bitne elemente priče – glavne i sporedne likove, radnju i poruke djela. Učenici su bili veoma kreativni, koristeći različite boje i oblike kako bi što bolje predstavili svoje ideje.

Pica majstori: Njihov zadatak bio je da odgovore na pitanja sa listića i zapisuju odgovore u obliku parčeta pice. Ova aktivnost je na zanimljiv način uključila učenike u rad, podstičući ih da precizno i tačno odgovore na pitanja.

Nakon što su završili zadatke, učenici su predstavili svoje radove ostalim grupama. Njihove prezentacije bile su zanimljive, a učiteljica je ohrabivala svakog učenika da učestvuje. Završni proizvod – veliki hamer papir sa svim radovima – bio je dokaz njihovog zajedničkog truda i uspjeha.

Završni dio časa: Digitalni kviz

Posljednja aktivnost, koja je izazvala najviše oduševljenja, bio je kviz na platformi Kahoot. Učenici su bili podijeljeni u dvije grupe i takmičili se u odgovaranju na pitanja iz lektire. Pitanja su bila raznovrsna – od prepoznavanja citata do rješavanja zagonetki vezanih za radnju.

Atmosfera tokom kviza bila je izuzetno vesela i takmičarska. Učenici su pokazali ne samo znanje, već i brzinu i snalažljivost. Pobjednička grupa dobila je simboličnu nagradu, ali je učiteljica naglasila da su svi pobjednici, jer su učestvovali i dali svoj maksimum.

### **Potrebni resursi**

Prezentacija u programu Power point. Nastavni listići.

<https://create.kahoot.it/details/bab675e3-cce0-4908-88d3-8cf99c2ca9d3>

### **Praćenje i procjenjivanje**

Utisci učenika

Učenici su na kraju časa istakli da im je Kahoot kviz bio najuzbudljiviji dio, jer je učenje pretvoreno u igru. Takmičenje u realnom vremenu podstaklo je brzo razmišljanje i timski rad. Pobjednička grupa dobila je simboličnu nagradu, ali učiteljica je naglasila važnost učešća i zajedničkog truda, što je dodatno motivisalo učenike da se potrude i na narednim časovima.

### **Ideje za domaće zadaće (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja**

Pisanje pisma Hlapiću – porodično pismo

Zamisli da porodica piše pismo Hlapiću – dete i roditelji zajedno. Mogu mu dati savet, pitati ga nešto, pohvaliti ga... Na času možete napraviti „Kutiju za Hlapića“ gde će svi staviti svoja pisma.

Hlapićeva društvena igra

Učenici uz pomoć roditelja osmisle jednostavnu društvenu igru (tabla, kartice, pravila) zasnovanu na putovanju Hlapića – zadaci, prepreke, dobri susreti... Kasnije se te igre mogu probati u razredu.

Kreativna radionica sa roditeljima": Izrada Hlapićeve torbe

Organizuj zajedničku radionicu na kojoj učenici sa roditeljima prave Hlapićevu torbu koristeći stare tkanine, papir, karton... U torbu mogu staviti poruke koje bi dete poslalo Hlapiću ili omiljene predmete koje bi on nosio.

### **Savjeti za druge nastavnike/ce kod realizacije ove lekcije/teme**

Prilagoditi sadržaj uzrastu učenika.

Podstaci na razmišljanje i vrednovanje.

Uključiti roditelje kroz podorični projekat.

Dati učenicima priliku da napišu šta im se najviše svidjelo.

### **Metode i tehnike**

Učenje zasnovano na igri

Metoda usmenog izlaganja

### **Collections**

Priprema za čas - Osnovna škola

### **Prosečna ocena**

5