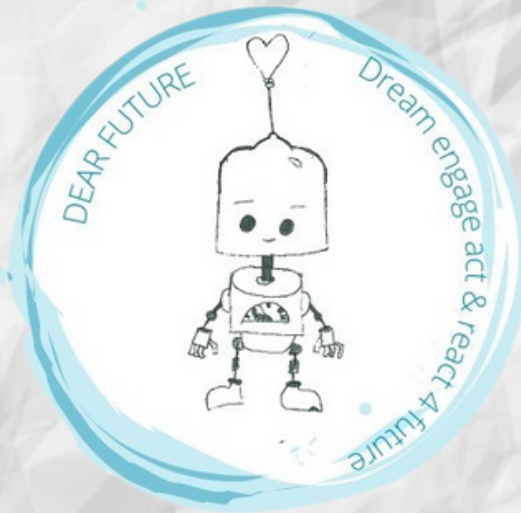




DEAR FUTURE

“Dream, Engage, Act and Re-Act 4 the Future”

2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SADRŽAJ

UMJETNA INTELIGENCIJA I NJEZIN ZNAČAJ U RAZVOJU DJETETA PREDŠKOLSKE DOBI

Lekcija 1: Olin i Adamov San	1
Lekcija 2: Tuljan Fran	3
Lekcija 3: Tomekov Čudan San	6
Lekcija 4: Kraljica Dragulja	6

Osnovni principi UI

Lekcija 5: Godišnja Doba	9
Lekcija 6: Likovna Umjetnost/Likovi iz Bajke	11
Lekcija 7: Pravokutnik	13
Lekcija 8: Pravokutnik	15

Gamifikacija u UI

Lekcija 9: Programiranje Bluebotsa	17
Lekcija 10: Putovanje Webom	18
Lekcija 11: Putovanje Webom	20
Lekcija 12: Albert uči slova – Programiranje s Bluebotsom	24
Lekcija 13: što vidiš?	26
Lekcija 14: Napravi Robota	27
Lekcija 15: Robot Lydia i Ja	28
Lekcija 16: Elementi Kodiranja	29

Umjetna inteligencija - povijest

Lekcija 17: Umjetna inteligencija - povijest	30
Lekcija 18: Matematika – brojevi od 1 do 1000 (razredi i redovi)	31
Lekcija 19: Matematika- Osnovne Operacije	33
Lekcija 20: Jezik- Riječi i Rječnik	35



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

PLAN UČENJA 1

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I NJEZIN
ZNAČAJ U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKO DOBI

TRAJANJE

15/20/30 MINUTA

TEMA

OLIN I ADAMOV SAN

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZVIJANJE VJEŠTINA KORIŠTENJA ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RAZVIJANJE PERCEPTIVNOSTI, OSPOSOBLJAVANJE ZA SAMOSTALNO KORIŠTENJE ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RJEŠAVANJE ZADATAKA UZ POMOĆ ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, STJECANJE ZNANJA UČENJEM U VIŠEMEDIJSKOM OBLIKU.

POTREBNI MATERIJALI

RAČUNALA I ELEKTRONIČKI UREĐAJI,
INTERAKTIVNA PLOČA, PROJEKTOR
ITD.

METODE UČENJA

PRIPOVIJEDANJE, MOZGANJE,
DEMONSTRACIJA,
INTERAKTIVNOST

CILJEVI UČENJA

- BOGAĆENJE VOKABULARA,
- ANALIZA I SINTEZA SLUŠANIH RIJEČI,
- PREPOZNAVANJE ZVUKOVA ŽIVOTINJA IZ AUDIO ZAPISA,
- SLAGANJE RIJEČI OD SLOVA POMOĆU RAČUNALNE IGRE
- RAZLIKOVANJE ZVUKOVA NA POČETKU (5-6-GODIŠNJACI) I U USTIMA (6-GODIŠNJACI),
- STJECANJE SPOSOBNOSTI KORIŠTENJA ELEKTRONIČKE OPREME ZA UČENJE ČITANJA, PREPOZNAVANJA ZVUKOVA, KOMBINIRANJA ELEMENATA, BROJANJA,
- RAZLIKOVATI POŽELJNA I NEPOŽELJNA PONAŠANJA TIJEKOM UČENJA KORIŠTENJEM RAČUNALA I ELEKTRONIČKE OPREME.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1) DOBRO DOŠLI

NAREDBA: "POSLUŠAJ BAJKU POD NASLOVOM "OLIN I ADAMOV SAN", A ZATIM URADI ZADATKE VEZANE UZ BAJKU KOJU SI ČUO."

SADRŽAJ BAJKE:

OLA I ADAM SU BRAĆA. OLIN I ADAMOV OTAC JE PUTNIK, A MAJKA UČITELJICA. CIJELA OBITELJ VOLI PUTOVATI. OLIN I ADAMOV NAJVEĆI SAN JE PUTOVANJE PO KONTINENTIMA I UPOZNAVANJE ŽIVOTINJA KOJE ŽIVE NA NJIMA.

STRUKTURA/AKTIVNOST

ISPRIČALI SU RODITELJIMA SVOJ SAN. RODITELJI DJEČAKA I DJEVOJČICE ŽELJELI BI OSTVARITI SAN SVOJE DJECE, ALI NAŽALOST NEMAJU DOVOLJNO NOVACA ZA PUTOVANJE PO SVIJETU. TAKVO PUTOVANJE KOŠTA PUNO NOVACA. IPAK, SINULA IM JE IDEJA. ODLUČILI SU OTIĆI S DJECOM NA VIRTUALNO PUTOVANJE. OVA IDEJA SE JAKO SVIDJELA OLI I ADAMU JER OBOJE VOLE PROVODITI VRIJEME ZA RAČUNALOM, TABLETOM ILI TELEFONOM. DJECA SU SE VESELILA SVOM IZLETU PA SU ODMAH ZAMOLILA RODITELJE DA UPALE RAČUNALO. ZAJEDNIČKO VIRTUALNO PUTOVANJE ZAPOČELI SU UČENJEM IMENA KONTINENATA: EUROPA, AZIJA, AFRIKA, AUSTRALIJA, ANTARKTIK TE SJEVERNA I JUŽNA AMERIKA. NA SVAKOM OD OVIH KONTINENATA ŽIVE ŽIVOTINJE. U EUROPI MOŽEMO SRESTI SRNE, LISICE, PA ČAK I MEDVJEDE. TIGROVI I PANDE ŽIVE U AZIJI. U AFRICI SUSREĆEMO ZEBRE, MAJMUNE SKAKAČE I VELIKE SLONOVE. KLOKANE, NOJEVE I KOALE U AUSTRALIJI. NA ANTARKTICI JE JAKO HLADNO PA ĆEMO TAMO SRESTI PINGVINE I MORŽEVE. NAŠE PUTOVANJE ŽELIMO ZAVRŠITI UPOZNAVANJEM ŽIVOTINJA KOJE ŽIVE U SJEVERNOJ I JUŽNOJ AMERICI. ISPOSTAVILO SE DA JE SJEVERNA AMERIKA DOM TVOROVIMA, DIKOBRAZIMA I PTICAMA POPUT ORLOVA. U JUŽNOJ AMERICI, MEĐUTIM, POSTOJE PREKRASNE LJAME, PAPIGE I KROKODILI. OLA I ADAM SU JAKO UŽIVALI U VIRTUALNOM PUTOVANJU KOJE SU PRIPREMILI NJIHOVI RODITELJI. NISU MISLILI DA ĆE U TAKO KRATKOM VREMENU OBIĆI SVE KONTINENTE I OSTVARITI VAŠ NAJVEĆI SAN

2) ZADACI ZA DJECU:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38044421](https://wordwall.net/pl/resource/38044421) - DJECA OD 3-GODINE, 4-GODINE I 5-GODINA

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38045821](https://wordwall.net/pl/resource/38045821) - DJECA OD 6 GDODINA

PRILOZI:

[HTTPS://KUFE R.POZNAJEMYSWIAT.PL/MUZYKA-I-DZWIEKI/ODGLOSY-ZWIERZAT/](https://kufe.r.poznajemyswiat.pl/muzyka-i-dzwieki/odglosy-zwierzat/) - ZVUKOVI

[HTTPS://G.CO/KGS/KKTUPF](https://g.co/kgs/kktupf) - ZVUKOVI

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38088485/BEZ-NAZWY5](https://wordwall.net/pl/resource/38088485/bez-nazwy5) - STVARANJE RIJEČI OD ZVUKOVA

PLAN UČENJA 2

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I NJEZIN
ZNAČAJ U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKE DOBI

TRAJANJE

15/20/30 MINUTA

TEMA

TULJAN FRAN

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZVIJANJE VJEŠTINA KORIŠTENJA ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RAZVIJANJE PERCEPTIVNOSTI, OSPOSOBLJAVANJE ZA SAMOSTALNO KORIŠTENJE ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RJEŠAVANJE ZADATAKA UZ POMOĆ ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, STJECANJE ZNANJA UČENJEM U VIŠEMEDIJSKOM OBLIKU.

POTREBNI MATERIJALI

RAČUNALA I ELEKTRONIČKI UREĐAJI,
INTERAKTIVNA PLOČA, PROJEKTOR
ITD.

METODE UČENJA

PRIPOVIJEDANJE, MOZGANJE,
DEMONSTRACIJA,
INTERAKTIVNOST

CILJEVI UČENJA

- BOGAĆENJE VOKABULARA,
- ANALIZA I SINTEZA SLUŠANIH RIJEČI,
- PREPOZNAVANJE ZVUKOVA ŽIVOTINJA IZ AUDIO ZAPISA,
- SLAGANJE RIJEČI OD SLOVA POMOĆU RAČUNALNE IGRE
- RAZLIKOVANJE ZVUKOVA NA POČETKU (5-6-GODIŠNJACI) I U USTIMA (6-GODIŠNJACI),
- STJECANJE SPOSObNOSTI KORIŠTENJA ELEKTRONIČKE OPREME ZA UČENJE ČITANJA, PREPOZNAVANJA ZVUKOVA, KOMBINIRANJA ELEMENATA, BROJANJA,
- RAZLIKOVATI POŽELJNA I NEPOŽELJNA PONAŠANJA TIJEKOM UČENJA KORIŠTENJEM RAČUNALA I ELEKTRONIČKE OPREME.

STRUKTURA/AKTIVNOST

11) DOBRO DOŠLI.

NAREDBA: "POSLUŠAJTE BAJKU POD NAZIVOM "TULJAN FRAN", A ZATIM RIJEŠITE ZADATKE VEZANE UZ BAJKU KOJU STE ČULI."

SADRŽAJ BAJKE:

TULJAN FRAN JE SVIMA DOBRO POZNAT, ČESTO SE NALAZI U MORSKIM ALGAMA. ON ISTRAŽUJE, PLIVA, S UŽASOM OTKRIVA SVIJET.

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

FRANIA NAŠA DOBRA PRIJATELJICA, BIT ĆE SRETNA ŠTO ĆE UPOZNATI NOVE PRIJATELJE. OD JUTRA PLUTA U VODI. KAO I NA KOPNU, SVE JOJ JE POZNATO. RIBE, MORSKE ZVIJEZDE I ALGE VODE JEDNOSTAVAN ŽIVOT. OVI VODENI DUHOVI FENOMENALNO PLIVAJU I UVESELJAVAJU SVE. RAK FELEK TAKOĐER VODI VODENI ŽIVOT. RADO OKUPLJA PRIJATELJE U SVOM STANU. EVO MORSKOG PSA - OPASNE RIBE KOJA VRLO BRZO PLIVA. ON JURI KROZ VODU, NE OBAZIRUĆI SE NA PREPREKE. TULJANKA FRANIA JE VESELA, SIMPATIČNA, SKROMNA I LIJEPA. FRANIA POKUPI LOPTU NOSOM, SALTO, SALTO. PODVODNI SVIJET ODUŠEVLJAVA SVAKOGA. JA GA POŠTUJEM, POŠTUJ GA I TI!

PRIJATELJ I PRIJATELJ, NI U VODU NE TREBA BACATI SMEĆE, DA NAS PODMORJE I DALJE ODUŠEVLJAVA. ALI NE SAMO PODMORJE, VEĆ CIJELI SVIJET RIBE FRANIE TRAŽI OD VAS POŠTOVANJE. ZATO DRAGA DJECO, UVIJEK VODITE BRIGU O OKOLIŠU, ODVAJAJTE OTPAD I ODLAGAJTE GA U ODGOVARAJUĆE KANTE. ZELENE KOŠARE VOLE STAKLO I POZIVAJU STAKLENE PREDMETE NA SVOJE PRAGOVE. PLAVA KOŠARA PRIHVAĆA PAPIR I PUNO VAM ZAHVALJUJE ŠTO STE GA UBACILI. ŽUTE KANTE I PLASTIKA POZIVAJU, ZA OSTALO SMEĆE ZATVARAJU VRATA. DJECA DOBRO BRINU O OKOLIŠU I BACAJU SMEĆE U KANTE.

ZADACI ZA DJECU:

EKO IGRA "VRIJEME JE ZA ČIŠĆENJE!" NA EKRANU ĆE SE POJAVITI RAZLIČITE STAVKE. STAVITE IH U ODGOVARAJUĆI SPREMNIK ZA OTPAD.

[HTTPS://WWW.MINIMINIPLUS.PL/RYPKA-MINIMINI/GRY/SEGREGACJA-SMIECI](https://www.miniminiplus.pl/rybka-minimini/gry/segregacja-smieci)

ODVAJANJE OTPADA. STAVI SMEĆE U ODGOVARAJUĆU KANTU.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PJ8XS1DWK17](https://learningapps.org/display?v=pj8xs1dWk17)

ODVOJI SVOJ OTPAD- STAVI SMEĆE NA ODGOVARAJUĆE MJESTO.

[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PNHST713J17](https://learningapps.org/display?v=PNHST713J17)

STAVITE KORIŠTENE PREDMETE U ODGOVARAJUĆI SPREMNIK

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538583/BIOLOGIA/W%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA](https://wordwall.net/pl/resource/1538583/biologia/w%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA)

ODABERI TOČAN SPREMNIK ZA OTPAD.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538734/BIOLOGIA/WYBIERZ-W%C5%82A%C5%9BCIWY-POJEMNIK-NA-ODPADY](https://wordwall.net/pl/resource/1538734/biologia/wyberz-w%C5%82a%C5%9Bciwy-pojemnik-na-odpady)

STRUKTURA/AKTYWNOŚĆ

ODPAJANIE OPAKA. PRZEMIESZCZAJ KARTKI W ODPAJAJĄCE KARTKI

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1576061/POLSKI/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1576061/polski/segregowanie-odpad%C3%B3w)

ODPAJANIE OPAKA. KLIKNIJ ODPAJAJĄCĄ KARTKĘ W KARTKĘ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1737974/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1737974/segregowanie-odpad%C3%B3w)

ODPAJANIE OPAKA. MEMORIA - KLIKNIJ I ZNAJ DZIECI.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943499/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- MEMORY](https://wordwall.net/pl/resource/10943499/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-memory)

ODPAJANIE OPAKA. KLIKNIJ ODPAJAJĄCĄ KARTKĘ W KARTKĘ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943804/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- ZNAJD%C5%BA-PAR%C4%99](https://wordwall.net/pl/resource/10943804/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-znajd%C5%BA-par%C4%99)

WYKŁADAJ OPAKĘ SZYBKO JAK MOŻESZ.

[HTTPS://LECHNET.ECOHARMONOGRAM.PL/](https://lechnet.ecoharmonogram.pl/)

WYKŁADAJ KARTKĘ W KARTKĘ.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/14421657/SEGREGACJA-%C5%9BMECI](https://wordwall.net/pl/resource/14421657/segregacja-%C5%9Bmiec)



PLAN UČENJA 3

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I NJEZIN
ZNAČAJ U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKO DOBI

TRAJANJE

15/20/30 MINUTA

TEMA

TOMEKOV ČUDAN SAN

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZVIJANJE VJEŠTINA KORIŠTENJA ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RAZVIJANJE PERCEPTIVNOSTI, OSPOSOBLJAVANJE ZA SAMOSTALNO KORIŠTENJE ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RJEŠAVANJE ZADATAKA UZ POMOĆ ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, STJECANJE ZNANJA UČENJEM U VIŠEMEDIJSKOM OBLIKU.

POTREBNI MATERIJALI

RAČUNALA I ELEKTRONIČKI UREĐAJI,
INTERAKTIVNA PLOČA, PROJEKTOR
ITD.

METODE UČENJA

PRIPOVIJEDANJE, MOZGANJE,
DEMONSTRACIJA,
INTERAKTIVNOST

CILJEVI UČENJA

- BOGAĆENJE VOKABULARA,
- ANALIZA I SINTEZA SLUŠANIH RIJEČI,
- PREPOZNAVANJE ZVUKOVA ŽIVOTINJA IZ AUDIO ZAPISA,
- SLAGANJE RIJEČI OD SLOVA POMOĆU RAČUNALNE IGRE
- RAZLIKOVANJE ZVUKOVA NA POČETKU (5-6-GODIŠNJACI) I U USTIMA (6-GODIŠNJACI),
- STJECANJE SPOSOBNOSTI KORIŠTENJA ELEKTRONIČKE OPREME ZA UČENJE ČITANJA, PREPOZNAVANJA ZVUKOVA, KOMBINIRANJA ELEMENATA, BROJANJA,
- RAZLIKOVATI POŽELJNA I NEPOŽELJNA PONAŠANJA TIJEKOM UČENJA KORIŠTENJEM RAČUNALA I ELEKTRONIČKE OPREME.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1) DOBRO DOŠLI.

NAREDBA: „POSLUŠAJ BAJKU POD NASLOVOM „TOMEKOV ČUDAN SAN“, A ZATIM URADI ZADATKE VEZANE UZ BAJKU KOJU SI ČUO.

SADRŽAJ BAJKE:

TOMEK JE BIO JAKO UMORAN I POSPAN (AAAH). BRZO JE ZASPAO I USNUO ČUDAN SAN. PROPUSTIO JE DA SE JEDNOG DANA NAŠAO U CARSTVU GEOMETRIJSKIH LIKOVA.



STRUKTURA/AKTIVNOST

SVI SU TROKUTI BILI PLAVI, KRUGOVI NARANČASTI, PRAVOKUTNICI ZELENi, A KVADRATI CRVENI. OVO KRALJEVSTVO NASTANJIVALE SU ŠARENE LUTKE. TOMEK SE DIVIO NJIHOVIM LIJEPIM OBLICIMA, A S JEDNOM OD NJIH SE ODMAH SPRIJATELJIO. KRUG, KVADRAT, LJUPKI PRAVOKUTNIK BIO JE GEOMETRIJSKI ROMPER. IMAO JE OKRUGLU GLAVU POPUT LOPTE, A NA TOJ GLAVI BILA JE TROKUTASTA KAPA. KVADRAT JE TRBUH. RUKE I NOGE SU PRAVOKUTNICI, A NA TIM NOGAMA SU TROKUTASTE CIPELE.

AH, KAKO JE LIJEPA OVA GEOMETRIJSKA GAGLA, ALI ZAŠTO TAKO TUŽNA? - ČUDIO SE TOMEK. PA JE UPITAO LUTKU:

- ZAŠTO SI TAKO TUŽNA LUTKO?

- AH TOMEK ... JA I MOJI GEOMETRIJSKI PRIJATELJI NEMAMO GDJE ŽIVJETI. PAUN JE NASTAVIO TUGOVATI.

- BOŽE, KAKO TO? NEMATE GDJE ŽIVJETI? ZAŠTO?

- JUČER JE KRALJEVSTVOM PROŠLA STRAŠNA OLUJA I UNIŠTILA NAŠ DVORAC.

- TO JE JAKO TUŽNO, STARI. AKO ŽELIŠ, POMOĆI ČU TI DA OBNOVIŠ SVOJE KRALJEVSTVO.

UZBUĐENI DJEČAK ODLUČIO JE ODMAH PRIONUTI NA POSAO SA SVOJIM NOVIM PRIJATELJEM I OBNOVITI DVORAC S RAZNIM GEOMETRIJSKIM FIGURAMA. ONI SU IZGRADILI ZID OVOG DVORCA OD 10 PRAVOKUTNIKA I 10 KVADRATA. VRATA OD 9 TROKUTA. ODLUČILI SU SAGRADITI DVORAC OD 10 KVADRATA, 10 PRAVOKUTNIKA, 10 TROKUTA I 10 KRUGOVA. UZ ZID SU BILE 3 KULE. PRVO JE NAPRAVLJEN OD 3 PRAVOKUTNIKA I 1 TROKUTA. DRUGI OD 6 KVADRATA, 2 PRAVOKUTNIKA I 2 TROKUTA. TREĆI OD 9 PRAVOKUTNIKA, 6 TROKUTA I 3 KVADRATA. GRB DVORCA BILA JE ELIPSA. PONOVO SAGRAĐENI DVORAC JAKO SE SVIDIO LUTKI I NJEGOVI GEOMETRIJSKIM PRIJATELJIMA. I U TOM TRENUTKU U SOBU JE UŠLA MOJA MAJKA, POVIKAVŠI: "TOMUŠ, VRIJEME JE ZA USTAJANJE!"

2) ZADACI ZA DJECU:

- IMENOVANJE I OZNAČAVANJE GEOMETRIJSKIH LIKOVA KOJI SE POJAVLJUJU U BAJCI.
- SLAGANJE KOMPOZICIJA OD RAZBACANIH GEOMETRIJSKIH LIKOVA (LUTKA).
- SLAGANJE ELEMENATA KRALJEVSTVA (VRATA, KULA, DVORAC, GRB) OD GEOMETRIJSKIH LIKOVA.
- USKLAĐIVANJE BROJA PRIKAZANIH GEOMETRIJSKIH ELEMENATA.
- ODREĐIVANJE BOJA ODGOVARAJUĆIM GEOMETRIJSKIM LIKOVIMA.
- SPAJANJE FIGURA ISTOG OBLIKA U PAROVIMA.
- STVARANJE JEDNAKOBROJNIH SKUPOVA OD POZNATIH GEOMETRIJSKIH LIKOVA (DOPUNA I BROJANJE FIGURA).
- ODREĐIVANJE POLOŽAJA PREDMETA (IZNAD, ISPOD, PORED, DESNO, LIJEVO) U ODNOSU NA DIJETE KOJE STOJI ISPRED EKRANA.

STRUKTURA/AKTIVNOST

- ODREĐIVANJE POLOŽAJA PREDMETA (IZNAD, ISPOD, PORED, DESNO, LIJEVO) U ODNOSU NA DIJETE KOJE STOJI ISPRED EKRANA.
- [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/7497050/MATHEMATICS/GEOMETRIC-FIGURES:](https://wordwall.net/pl/resource/7497050/mathematics/geometric-figures)
- KOJI SE GEOMETRIJSKI LIKOVI VIDE NA SLICI?
- KOJE FIGURE SU NAJVIŠE NA SLICI?
- KOLIKO KVADRATA MOŽETE PRONAĆI OVDJE?
- OLA JE NAPRAVIO KUĆNOG LJUBIMCA. KOJE FIGURE SE NALAZE IZNAD TAMNOPLAVOG KVADRATA?
- IZMEĐU KOJIH FIGURA JE KVADRAT?
- KOLIKO TROKUTA MOŽETE PRONAĆI OVDJE?
- KOJE SU FIGURE IZNAD KVADRATA?
- OD KOLIKO JE DIJELOVA NAPRAVLJEN OVAJ MAČIĆ?
- LABIRINT - KOLIKO ĆETE TROKUTA PRONAĆI OVDJE?
- [HTTPS://WWW.MATZOO.PL/ZEROWKA](https://www.matzoo.pl/zerowka)
 - KLIKNITE NA ZADANU FIGURU.
 - ŠTO NIJE U REDU?
 - KOPIRAJTE UZORAK.
 - NAPRAVITE OBLIK KOJI ODGOVARA NACRTANOM LIKU.

PLAN UČENJA 4

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I NJEZIN
ZNAČAJ U RAZVOJU DJETETA
PREDŠKOLSKO DOBI

TRAJANJE

15/20/30 MINUTA

TEMA

KRALJICA DRAGULJA

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZVIJANJE VJEŠTINA KORIŠTENJA ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RAZVIJANJE PERCEPTIVNOSTI, OSPOSOBLJAVANJE ZA SAMOSTALNO KORIŠTENJE ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, RJEŠAVANJE ZADATAKA UZ POMOĆ ELEKTRONIČKIH UREĐAJA, STJECANJE ZNANJA UČENJEM U VIŠEMEDIJSKOM OBLIKU.

POTREBNI MATERIJALI

**RAČUNALA I ELEKTRONIČKI UREĐAJI,
INTERAKTIVNA PLOČA, PROJEKTOR
ITD.**

METODE UČENJA

**PRIPOVIJEDANJE, MOZGANJE,
DEMONSTRACIJA,
INTERAKTIVNOST**

CILJEVI UČENJA

- BOGAĆENJE VOKABULARA,
- ANALIZA I SINTEZA SLUŠANIH RIJEČI,
- PREPOZNAVANJE ZVUKOVA ŽIVOTINJA IZ AUDIO ZAPISA,
- SLAGANJE RIJEČI OD SLOVA POMOĆU RAČUNALNE IGRE
- RAZLIKOVANJE ZVUKOVA NA POČETKU (5-6-GODIŠNJACI) I U USTIMA (6-GODIŠNJACI),
- STJECANJE SPOSOBNOSTI KORIŠTENJA ELEKTRONIČKE OPREME ZA UČENJE ČITANJA, PREPOZNAVANJA ZVUKOVA, KOMBINIRANJA ELEMENATA, BROJANJA,
- RAZLIKOVATI POŽELJNA I NEPOŽELJNA PONAŠANJA TIJEKOM UČENJA KORIŠTENJEM RAČUNALA I ELEKTRONIČKE OPREME.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1) DOBRO DOŠLI

NAREDBA: "POSLUŠAJ BAJKU POD NASLOVOM „KRALJICA DRAGULJA", A ZATIM URADI ZADATKE VEZANE UZ BAJKU KOJU SI ČUO."

SADRŽAJ BAJKE:

UZ KESTEN JE BIO MRAVINJAK. SVAKI MU JE MRAV BIO BLIZU. MRAVI SU TU RADO OSTALI, JER IH JE OKRUŽIVALO PREKRASNO CVIJEĆE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

UNUTAR MRAVINJAKA VLADALA JE STREPNJA, MRAVI SU OTKRILI DA IM JE NETKO UNIŠTIO SOBU. PREKRASNA I IZNIMNO VAŽNA SOBA, KRALJIČINA ODAJA - TO NISU ŠALE! MRAVI TRČE OKOLO TRAŽEĆI DRAGO KAMENJE. NE POSTOJI! BIT ĆE PUNO NEVOLJA. TADA KLEMENTYNA, HRABRA I LIJEPA, VRISNE: GDJE MI JE UKOSNICA?! TRAŽILA JE SUPUTNIKA ZA DALEK PUT KOJI BI JOJ POMOGAO.

SRELA JE ZECA - BRZO JOJ JE POMOGAO. PRONAŠLA JE DRAGULJE - BILI SU PREKO ORAHA! UZELA JE DRAGULJE, VRATILA SE U KOLIBU, VRATILA IH KRALJICI - I SVE JE BILO U REDU. MRAVI U MRAVINJAKU BILI SU SRETNI I OVOM PRILIKOM SU SE LIJEPO PROVELI ZAJEDNO.

EDUKATIVNI VIDEO O MRAVIMA: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OCHGG06KPUQ](https://www.youtube.com/watch?v=OCHGG06KPUQ)

2) ZADACI ZA DJECU:

BROJANJE MRAVA. (POMOĆU POWERPOINT PREZENTACIJE)

IZGRADNJA MRAVINJAKA OD ŠTAPIĆA. BROJANJE. (POMOĆU CANVA.COM)

SLAŽUĆI ŠTAPIĆE U MRAVINJAK OD NAJKRAĆEG PREMA NAJDUŽEM I OBRNUTO. (POMOĆU CANVA.COM)

IGRA "MRAVINJAK". PROLAZAK KROZ LABIRINT, POVEZIVANJE MRAVA - [HTTPS://GAME-GAME.PL/218018/](https://game-game.pl/218018/)

INFORMACIJE O UPARIVANJU O MRAVIMA -

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1694529/PRZYRODA/MR%C3%B3WKI](https://wordwall.net/pl/resource/1694529/przyroda/mr%C3%B3wki)

KVIZ O MRAVIMA - OZNAČI "KLIKOM" TOČAN ODGOVOR -

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/2188460/](https://wordwall.net/pl/resource/2188460/)

PITANJA ZA ZADATAK:

- TKO JE ZAČETNIK OBITELJI MRAVA?
 - TKO BIRA MJESTO ZA NOVI MRAVINJAK?
 - BRINU LI SE O KRALJICI MRAVA?
 - KOJE RIJEČI NAJBOLJE OPISUJU MRAVE?
 - KAKO SE MRAVI RADNICI BRINU O SVOJOJ KRALJICI?
 - ŠTO MRAVLJA KRALJICA GUBI KADA STIGNE U SVOJ NOVI DOM?
 - ZAVRŠI REČENICU. MRAVI...
 - GDJE MRAVLJA KRALJICA PROVODI CIJELI ŽIVOT NAKON ŠTO STIGNE U NOVI DOM?
-
- KODIRANJE - DOVOĐENJE MRAVA U MRAVINJAK. (KORISTEĆI CANVA.COM).



PLAN UČENJA 5

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

OSNOVNI PRINCIPI UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

GODIŠNJA DOBA

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

USPOREĐUJE VRIJEME KROZ VREMENSKE PROMJENE, IMA SPECIFIČNE IDEJE O SEZONSKOM VOĆU I POVRĆU, UČVRŠĆUJE ZNANJE O GODIŠNJIM DOBIMA

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI
LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA, IGRANJE,
UČENJE ČINEĆI, INTERAKTIVNO

CILJEVI UČENJA

CONSOLIDATE AND ENRICH KNOWLEDGE ABOUT THE SEASONS.

STRUKTURA/AKTIVNOSTI

SITUACIJA POČINJE PROMATRANJEM VREMENA RELEVANTNOG DANA. PROMATRAJU SE STABLA. BOJE LIŠĆA SU IMENOVANE. ODREĐUJE SE KAKVO JE VRIJEME VANI - OBLAČNO, KIŠOVITO ILI SUNČANO.

NAKON KRATKOG RAZGOVORA PRELAZIMO NA PREZENTACIJU. NA PRVOM SLAJDU MOŽETE VIDJETI ČETIRI SLIKE S RAZLIČITIM GODIŠNJIM DOBIMA. ZADATAK DJECE JE IMENOVATI GODIŠNJA DOBA I OPISATI VRIJEME U SVAKOM OD NJIH. DOLAZIMO DO ZAKLJUČKA DA JE SADA SEZONA JESENI.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SITUACIJA POČINJE PROMATRANJEM VREMENA RELEVANTNOG DANA. PROMATRAJU SE STABLA. BOJE LIŠĆA SU IMENOVANE. ODREĐUJE SE KAKVO JE VRIJEME VANI - OBLAČNO, KIŠOVITO ILI SUNČANO.

NAKON KRATKOG RAZGOVORA PRELAZIMO NA PREZENTACIJU. NA PRVOM SLAJDU MOŽETE VIDJETI ČETIRI SLIKE S RAZLIČITIM GODIŠNJIM DOBIMA. ZADATAK DJECE JE IMENOVATI GODIŠNJA DOBA I OPISATI VRIJEME U SVAKOM OD NJIH. DOLAZIMO DO ZAKLJUČKA DA JE SADA SEZONA JESENI.

PLAN UČENJA 6

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

OSNOVNI PRINCIPI UI

TRAJANJE

30 MINUTA

TEMA

LIKOVNA UMJETNOST/LIKOVI IZ
BAJKE

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

FORMIRANJE VJEŠTINE I OSJEĆAJA ZA BOJE, PRATEĆI ZADANI ILUSTRATIVNI MATERIJAL, PROŠIRUJE SVOJE ZNANJE O BOJAMA, SNALAZI SE PRI CRTANJU I PRATI ILUSTRIRANI PREDMET.

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI
LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA, IGRANJE,
UČENJE ČINEĆI, INTERAKTIVNO,
OBJAŠNJAVANJE

CILJEVI UČENJA

FORMATION OF SKILL AND FEELING FOR COLORS, FOLLOWING A GIVEN ILLUSTRATIVE MATERIAL.
EXPANDS HIS KNOWLEDGE OF COLORS, ORIENTS HIMSELF WHEN DRAWING AND FOLLOWING AN ILLUSTRATED PLOT.

STRUKTURA/AKTIVNOST

MOTIVACIJA - ČAROBNICA JE DOŠLA POSJETITI DJECU I MOLI IH DA JOJ POMOGNU. ČAROBNJAČINE PRIJATELJICE SU POZVANE NA BAL, ALI NEMAJU HALJINE! DJECA MORAJU OBOJITI HALJINE ČAROBNJAKA NA ISTI NAČIN NA KOJI SU OBOJANI NJIHOVI ŠEŠIRI.

CIJELI PRIKAZ INTERAKTIVNE PLOČE POPRAĆEN OBJAŠNENJEM /BOJA HALJINE TREBA BITI ISTA KAO I BOJA ŠEŠIRA. VJEŽBA ZA DJECU DA BOJE ODJEĆU ČAROBNJAKA OLOVKOM NA INTERAKTIVNOJ PLOČI.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SAMOSTALAN RAD DJECE:

ČAROBNJAK HODA IZMEĐU DJEČJIH STOLOVA I IZGOVARA ČAROBNE RIJEČI.

PRESUDA ČAROBNICE:

PJESMA: 'TRI ČAROBNE RIJEČI'

DJECO, JESTE LI SE DANAS ZABAVILI? ČAROBNJACI SU JAKO SRETNI JER IMAJU NAJLJEPŠU ODJEĆU I HVALA VAM!

ALATI ZA PROCJENU I EVALUACIJU REZULTATA UČENJA SU POVRATNE INFORMACIJE OD DJECE, KAO I PRIMJENA ZNANJA U KASNIJIM AKTIVNOSTIMA I PEDAGOŠKIM SITUACIJAMA.

PLAN UČENJA 7

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

OSNOVNI PRINCIPI UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

PRAVOKUTNIK

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

PREPOZNAJE I IMENUJE GEOMETRIJSKI LIK PRAVOKUTNIK, SNALAZI SE U DVODIMENZIONALNOM PROSTORU /LABIRINTU/, UČVRŠĆUJE ZNANJE O GEOMETRIJSKOM LIKU PRAVOKUTNIK, POSJEDUJE VJEŠTINE ORIJENTACIJE U LABIRINTU.

POTREBNI MATERIJALI

INTERAKTIVNI ZASLON, E-RESURSI, E-OBRAZOVANJE, CLASSDOJO, DIDAKTIČKE & MOBILNE IGRE I RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA PROBLEMU, SURADNJA, IGRANJE, UČENJE ČINEĆI, INTERAKTIVNO, OBJAŠNJAVANJE

CILJEVI UČENJA

RECOGNIZE AND NAME THE GEOMETRIC FIGURE RECTANGLE. TO NAVIGATE IN A TWO-DIMENSIONAL SPACE /LABYRINTH/. CONSOLIDATE KNOWLEDGE ABOUT THE GEOMETRIC FIGURE RECTANGLE. THEY HAVE MAZE ORIENTATION SKILLS.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SITUACIJA POČINJE PJESMOM O GEOMETRIJSKIM OBLICIMA.

ZATIM DJECA MORAJU POKAZATI PREDMETE U SOBI KOJI IZGLEDAJU KAO FIGURE KOJE POZNAJEMO. USLIJEDILO JE UPOZNAVANJE S NOVIM OBLIKOM PRAVOKUTNIKA. PRAVOKUTNIK OPISUJEMO NABRAJANJEM NJEGOVIH STRANICA I KUTOVA. RJEŠAVAMO ZADATAK DVA IZ UČILA. PRELAZIMO NA APLIKACIJE ZA UČENJE GDJE DJECA MORAJU STAVITI SVAKI PREDMET NA NJEGOVO MJESTO PREMA OBLIKU KOJI IMAJU.

STRUKTURA/AKTIVNOST

.SLIJEDI IGRA "STUPCI I REDOVI", DJECA MORAJU ISPUNITI STUPCE FIGURAMA ISTE VRSTE, A RETKE FIGURAMA ISTE BOJE. SLJEDEĆA UTAKMICA JE BILA NATJECATELJSKOG KARAKTERA.

DJECA, PODIJELJENA U TRI TIMA - KRUG, PRAVOKUTNIK I TROKUT, MORAJU PRONAĆI PREDMETE NJIHOVOG OBLIKA.

ALATI ZA PROCJENU I EVALUACIJU REZULTATA UČENJA SU POVRATNE INFORMACIJE OD DJECE, KAO I PRIMJENA ZNANJA U KASNIJIM AKTIVNOSTIMA I PEDAGOŠKIM SITUACIJAMA.

PLAN UČENJA 8

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

OSNOVNI PRINCIPI UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

PRAVOKUTNIK

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

PREPOZNATI STANIŠTE ŽIVOTINJA U ŠUMI, IMATI ZNANJA O ISHRANI I ZIMOVANJU POJEDINIH ŽIVOTINJA I PTICA U ŠUMI, OBNAVLJANJE ZNANJA O PROŠLIM GODIŠNJIM DOBIMA, DIJETE IMA PREDODŽBU O PROMJENAMA U PONAŠANJU NEKIH ŽIVOTINJA U RAZLIČITIM GODIŠNJIM DOBIMA.

POTREBNI MATERIJALI

INTERAKTIVNI ZASLON,
ELEKTRONIČKI IZVORI - E-
OBRAZOVANJE, APLIKACIJE ZA
UČENJE, [HTTPS://PUZZLEFACTORY.PL](https://puzzlefactory.pl),
RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, PROCESNO
ORIJENTIRANO VOĐENJE UPITNA
LEKCIJA, GAMIFIKACIJA,
PREDAVANJE, DJELOVANJEM

CILJEVI UČENJA

FORMATION OF SPECIFIC IDEAS ABOUT THE SPECIFIC NEEDS OF THE ANIMALS
IN THE SEASONS.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SITUACIJA POČINJE PJESMAMA O JESENI I PJESMOM "TKO GDJE ZIMUJE" NIKOLAJA SOKOLOVA.

PREZENTACIJA O GODIŠNJIM DOBIMA I PROMJENAMA U PRIRODI, PRIPREMI ŽIVOTINJA ZA ZIMU
I NJIHOVIM DOMOVIMA;
IGRA "LETI, LETI";
RADNI LISTOVI;
SLOŽITE ŽIVOTINJE ZIMI

ALATI ZA PROCJENU I EVALUACIJU REZULTATA UČENJA SU POVRATNE INFORMACIJE OD DJECE,
KAO I PRIMJENA ZNANJA U KASNIJIM AKTIVNOSTIMA I PEDAGOŠKIM SITUACIJAMA.



PLAN UČENJA 9

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

45 MINUTA

TEMA

PROGRAMIRANJE BLUEBOTSA

NAČINI POUČAVNJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

KONSTRUIRA TIJEK RADNJE ROBOTA ZA POSTIZANJE CILJA, ISPRAVLJA POGREŠNU PROCEDURU ZA ROBOTA, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE NA KOJE ĆE ODREDIŠTE STIĆI, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE O NJEGOVOJ POČETNOJ POZICIJI, SASTAVLJA RAZLIČITE POSTUPKE PREMA ISTOM CILJU.

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA,
GAMIFIKACIJA,
SAMOUMJERENO UČENJE,
MJEŠOVITO

CILJEVI UČENJA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTIVNOST

OLUJA MOZGOVA - PITANJA - MENTALNA MAPA

- ZNATE LI ŠTO JE ROBOT?
- KAKO ROBOT RADI?
- ŠTO TO ZNAČI "PROGRAMIRANJE"?
- GDJE SE MOŽEMO SUSRESTI S OVOM RIJEČI (KOD PROGRAMIRANJA)?
- ZAŠTO MORAMO NAUČITI PROGRAMIRATI?
- TKO JE PROGRAMER?
- ŠTO PROGRAMER RADI?

STRUKTURA/AKTIVNOST

PUTOVANJE WEBOM - PRVI DIO

1. PRVA AKTIVNOST: TPR MOTIVACIJA: DJECA ĆE POSTATI ROBOTI NAKON ŠTO IZGOVORE ČAROLIJU:

ELEKTRON ISKLJUČEN.
ŽICE SE ZATEŽU U GLAVI.
BATERIJA, KRUG,
NAPRAVI ME ROBOTOM.

2. DRUGA AKTIVNOST: NAKON OVE SE DJECA KREĆU PO RAZREDU KAO ROBOTI, A MI IM DAJEMO UPUTE.

3. TREĆA AKTIVNOST (RADNI LIST)

NAŠ JE ROBOT IZGUBIO SRČANU ANTENU. MOŽETE LI JE PRONAĆI? BUDITE OPREZNI, ROBOTI MORAJU SLIJEDITI STRELICE.

4. REFLEKCIJA KONTROLIRAJTE SVOJ RAD ZAJEDNO

OD UČENIKA SE TRAŽI DA KORISTE BLUEBOTS, KAKO BI PROGRAMIRALI BLUEBOTS.

PLAN UČENJA 10

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

45 MINUTA

TEMA

PUTOVANJE WEBOM

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

KONSTRUIRA TIJEK RADNJE ROBOTA ZA POSTIZANJE CILJA, ISPRAVLJA POGREŠNU PROCEDURU ZA ROBOTA, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE NA KOJE ĆE ODREDIŠTE STIĆI, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE O NJEGOVOJ POČETNOJ POZICIJI, SASTAVLJA RAZLIČITE POSTUPKE PREMA ISTOM CILJU.

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTIRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA,
GAMIFIKACIJA,
SAMOUSMJERENO UČENJE,
MJEŠOVITO

CILJEVI UČENJA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1. ZAGRIJAVANJE: MOTIVACIJA:

NACRTAJTE PRIJATELJA NAŠEG ROBOTA.
CRTANJE DIKTATA (CLIL ENGLISKI - OBLICI, BOJE, BROJEVI)
MOJE TIJELO JE VELIKIPRAVOKUTNIK. (KOMPLETNA BOJA PO ŽELJI)
UMJESTO NOGU IMAM DVA KOTAČA.
MOJE RUKE SU DVA SPOJENAPRAVOKUTNIKA S DVA PRSTA.
MOJA GLAVA JEKVADRAT. IMAM DVA OKA I ČETVRTASTA USTA.
NEMAM NOS, A UŠI MI IZGLEDAJU KAO OPRUGE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1. TPR MOTIVACIJA: DJECA ĆE POSTATI ROBOTI NAKON ŠTO IZGOVORE ČAROLIJU:
ELEKTRON ISKLJUČEN.
ŽICE SE ZATEŽU U GLAVI.
BATERIJA, KRUG,
NAPRAVI ME ROBOTOM.

2. NAKON TOGA DJECA SE KREĆU PO RAZREDU KAO ROBOTI, A MI IM DAJEMO UPUTE.

3. RADITI U PAROVIMA.

JEDAN OD VAS JE ROBOT, A JEDAN ĆE BITI PROGRAMER:
KORISTIT ĆETE PAPIRNATE STRELICE I PRIPREMITI PUTOVE U MREŽI.

OD UČENIKA SE TRAŽI DA KORISTE BLUEBOTS, KAKO BI PROGRAMIRALI BLUEBOTS.

PLAN UČENJA 11

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

45 MINUTA

TEMA

PUTOVANJE WEBOM

NAČINI POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIKI

KOMPETENCIJE

KONSTRUIRA TIJEK RADNJE ROBOTA ZA POSTIZANJE CILJA, ISPRAVLJA POGREŠNU PROCEDURU ZA ROBOTA, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE NA KOJE ĆE ODREDIŠTE STIĆI, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE O NJEGOVOJ POČETNOJ POZICIJI, SASTAVLJA RAZLIČITE POSTUPKE PREMA ISTOM CILJU.

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTIRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA,
GAMIFIKACIJA,
SAMOUSMJERENO UČENJE,
MJEŠOVITO

CILJEVI UČENJA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTIVNOST

IZAGRIJAVANJE:

DJECA SE UPOZNAJU S RADOM S BLUEBOTOVIMA - KAKO KONTROLIRATI BLUBOTOVE...

1. TPR MOTIVACIJA: DJECA ĆE POSTATI ROBOTI NAKON ŠTO IZGOVORE ČAROLIJU:

ELEKTRON ISKLJUČEN.
ŽICE SE ZATEŽU U GLAVI.
BATERIJA, KRUG,
NAPRAVI ME ROBOTOM.

STRUKTURA/AKTIVNOST

2. NAKON OVOGA DJECA SE KREĆU PO RAZREDU KAO ROBOTI, A MI IM DAJEMO UPUTE.

3. VLASTITI RAD:

KORISTIT ĆETE STRELICE I PRIPREMATI PUTOVE NA PROZIRNOJ PROSTIRCI S DŽEPOVIMA ZA VAŠEG BLUEBOTA.

PRONAĆI ĆETE PUT DO SVOG SRCA ROBOTA.

STRELICE SE POMIČU ISPRED VAŠE MREŽE U JEDNU LINIJU

UPRAVLJAJTE SVOJIM BLUEBOTOM.

GLEDAJTE STAZU SVOG BLUEBOTA.

REFLEKSIJA: JE LI VAŠA BLUEBOTOVA STAZA BILA TOČNA?

PLAN UČENJA 12

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

45 MINUTA

TEMA

ALBERT UČI SLOVA - PROGRAMIRANJE
S BLUEBOTSOM

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

KONSTRUIRA TIJEK RADNJE ROBOTA ZA POSTIZANJE CILJA, ISPRAVLJA POGREŠNU PROCEDURU ZA ROBOTA, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE NA KOJE ĆE ODREDIŠTE STIĆI, ČITA PROCEDURU ZA ROBOTA I ODLUČUJE O NJEGOVOJ POČETNOJ POZICIJI, SASTAVLJA RAZLIČITE POSTUPKE PREMA ISTOM CILJU.

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

UČENJE TEMELJENO NA
PROBLEMU, SURADNJA,
GAMIFIKACIJA SAMOUSHVALJANO
UČENJE, MJEŠOVITO

CILJEVI UČENJA

PUPIL BUILDS A PROCEDURE FOR THE ROBOT TO REACH THE GOAL.
FIXES INCORRECT ROBOT BEHAVIOR.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES WHERE IT WILL ARRIVE.
READS THE PROCEDURE FOR THE ROBOT AND DECIDES ITS STARTING POSITION.
COMPILES DIFFERENT PROCEDURES TO THE SAME GOAL.

STRUKTURA/AKTIVNOST

1. ZAGRIJAVANJE:

ALBERT JE PROSIO KUTIJU S PISMIMA

2. TPR MOTIVACIJA:

NA TEPIHU U UČIONICI SU RAZBACANI KARTONI SA SLOVIMA CIJELE ABECEDU, DJECA TRČE I
DONOSE SLOVA PREMA UPUTAMA UČITELJICE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

3. RAD S TABLICOM:

DJECA RAZVRSTAVAJU SLOVA KOJA SU UPISANA U TABLICU PREMA UPUTAMA (PONAVLJAJU BOJE I OBLIKE)

					T	B
		K	L			
		G			A	
	C		G	E	R	N

4. BLUEBOT PROGRAMIRANJE:

DJECA DOBIVAJU BLUEBOT PUTANJU, PROGRAMIRAJU ROBOTA PREMA STRELICAMA. STAZA BI IH TREBALA DOVESTI DO SLOVA, AKO PRAVILNO ISPROGRAMIRAJU SVE STAZE, DJECA BI TREBALA DOBITI IME

1.	→ → → ↓ → ↓	
2.	→ → ↓	
3.	→ → → ↓ → → ↑	
4.	→ → → ↓ ↓ ↓	
5.	→ → → ↓ ↓ ← ↓	
6.	↓ ↓ → → → ↑ ↑ →	
TAJENKA: _____		



REFLEKSIJA:

JE LI VAŠA BLUEBOT STAZA BILA TOČNA? KOJE STE IME SMISLILI? UČENICI IZMIŠLJAJU SVOJE STAZE I DODJELJUJU IH DRUGIMA, POGAĐAJU SLJEDEĆE RIJEČI.



PLAN UČENJA 13

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

ŠTO VIDIŠ?

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

SURADNJA DJECE U IGRI, RAZVOJ JEZIČNOG IZRAŽAVANJA, RAZVOJ SAMOREGULACIJE EMOCIJA, EMOCIONALNA UKLJUČENOST U IGRANJE ULOGA, PRIČANJE PRIČE

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?
V=PNVT5710520](https://learningapps.org/display?v=PNVT5710520)

METODE UČENJA

UČENJE ČINEĆI, SURADNJA

CILJEVI UČENJA

DIJETE KOMUNICIRA, RASPRAVLJA I SURAĐUJE S DRUGIMA
DIJETE KORISTI NOVE RIJEČI I POJMOVE IZ PODRUČJA UI
DIJETE SAMOSTALNO ILI U GRUPI POVEZUJE ZADANU FOTOGRAFIJU S
ODREĐENOM RIJEČI
DIJETE KROZ IGRO UNAPRIJEĐUJE SVOJE SOCIJALNE VJEŠTINE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

DJECI ĆE SE PREDSTAVITI PRIČA O SLOVIMA I VAŽNOSTI UPOTREBE JEZIKA. KOMUNIKACIJA S DJECOM VAŽNA JE ZA NJIHOV NAPREDAK.

DIJETE MOŽE IZABRATI PREDMET I FOTOGRAFIJU PREDMETA. UČITELJ ĆE POMOĆU WEB ALATA IZRADITI IGRO. DIJETE SE IGRA SAMOSTALNO I UČI GRIJEŠEĆI I PONAVLJAJUĆI.



PLAN UČENJA 14

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

NAPRAVI ROBOTA

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

SURADNJA DJECE U IGRI, USVAJANJE POJMOVA VEZANIH UZ UMJETNU INTELIGENCIJU, RAZVOJ JEZIČNOG IZRAŽAVANJA, RAZVOJ SAMOREGULACIJE EMOCIJA, EMOCIONALNA UKLJUČENOST U IGRANJE ULOGA, PRIČANJE PRIČA

POTREBNI MATERIJALI

ELEKTRIČNI UREĐAJI, RADNI LISTOVI
[HTTPS://WWW.JIGSAWPLANET.COM/](https://www.jigsawplanet.com/)

METODE UČENJA

UČENJE ČINEĆI, SURADNJA,
GAMIFIKACIJA

CILJEVI UČENJA

THE CHILD COMMUNICATES, DISCUSSES AND COOPERATES WITH OTHERS
THE CHILD USES NEW WORDS AND TERMS FROM THE AREA UI
THE CHILD INDEPENDENTLY OR IN A GROUP ASSOCIATES THE ASSIGNED PHOTOGRAPH
WITH A SPECIFIC WORD
A CHILD IMPROVES HIS SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY.

STRUKTURA/AKTIVNOST

DJECA MOGU SAMOSTALNO ODABRATI FOTOGRAFIJU. UČITELJ JE POMOĆNIK DJECI U KORIŠTENJU WEB ALATA. DJECA BIRAJU OBLIK, SLAGALICE I BROJ DIJELOVA U SLAGALICI.

PLAN UČENJA 15

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

ROBOT LYDIA I JA

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

SURADNJA DJECE U IGRI, USVAJANJE POJMOVA VEZANIH UZ UMJETNU INTELIGENCIJU, RAZVOJ JEZIČNOG IZRAŽAVANJA, USVAJANJE TEMELJNIH MATEMATIČKIH POJMOVA, RAZVOJ SAMOREGULACIJE EMOCIJA, EMOCIONALNA UKLJUČENOST U IGRANJE PRIČA, PRIČANJE PRIČA.

POTREBNI MATERIJALI

KARTONSKA PLOČA, PAPIR, OLOVKA,
KOCKICE

METODE UČENJA

UČENJE ČINEĆI, SURADNJA

CILJEVI UČENJA

DIJETE KOMUNICIRA, RASPRAVLJA I SURAĐUJE S DRUGIMA
DIJETE USVAJA I KORISTI NOVE RIJEČI I POJMOVE IZ PODRUČJA UI
DIJETE KROZ IGRU UNAPRIJEĐUJE SVOJE SOCIJALNE VJEŠTINE
DIJETE UNPRIJEĐUJE I RAZVIJA SVOJE PREDMATEMATIČKE VJEŠTINE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

DJECA ĆE SLUŠATI PRIČU O ELEMENTIMA UMJETNE INTELIGENCIJE U SVOM OKRUŽENJU. PRIČA SE ZOVE "ROBOT LYDIA I JA".

BACANJEM KOCKE DOBIVATE BROJ POLJA KOJE DIJETE TREBA PROĆI BROJANJEM. KADA DOĐE DO FOTOGRAFIJE, MORA ZAPOČETI PRIČU, A DRUGO DIJETE U NJEGOVOM PARU MU POMAŽE. IZNAD SVAKE FOTOGRAFIJE NALAZI SE NAZIV IDEJE. NA TAJ NAČIN DJECA UČE I SLOVA I POJMOVE/IDEJE. KADA JEDAN PAR DJECE DOĐE DO CILJA, NA RED DOLAZI DRUGI PAR DJECE I TAKO REDOM.



PLAN UČENJA 16

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

GAMIFIKACIJA U UI

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

ELEMENTI KODIRANJA

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

SURADNJA DJECE U IGRI, USVAJANJE POJMOVA VEZANIH UZ UMJETNU INTELIGENCIJU, RAZVOJ JEZIČNOG IZRAŽAVANJA, JEDNOSTAVAN PRIMJER KODIRANJA, USVAJANJE MATERINSKOG JEZIKA KORIŠTENJEM WEB ALATA

POTREBNI MATERIJALI

BEE BOT ROBOT, RADNI LISTOVI

METODE UČENJA

GAMIFIKACIJA, SURADNJA,
UČENJE ČINEĆI,
SAMOUSHMJERENO UČENJE

CILJEVI UČENJA

DIJETE KOMUNICIRA, RASPRAVLJA I SURADUJE S DRUGIMA
DIJETE USVAJA I KORISTI NOVE RIJEČI I POJMOVE IZ PODRUČJA UI
DIJETE KROZ IGRU UNAPRIJEĐUJE SVOJE SOCIJALNE VJEŠTINE
DIJETE RAZUMIJE I ZNA PRIMIJENITI OSOVNE PRINCIPE KODIRANJA.
DIJETE RAZVIJA SVOJU MAŠTU I KREATIVNOST.

STRUKTURA/AKTIVNOST

PRIČAMO PRIČU O PČELI I NJENOM ŽIVOTU. DJECA MORAJU OSMISLITI PODLOGU (SVE ŠTO PČELI TREBA ZA ŽIVOT). UČITELJ DAJE UPUTE KAKO KORISTITI BEE BOT.

DJECA ĆE SUDJELOVATI U OSMIŠLJAVANJU BAZE ZA ROBOTA BEE BOT. NA PODLOZI SE NALAZE CRTEŽI I POČETNA SLOVA RIJEČI/POJMOVA CRTEŽA.

NA GOTOVOJ PODLOZI DJECA UČE KODIRATI: JEDNO DIJETE DAJE UPUTE, A DRUGO SMJER KRETANJA ROBOTA BEE BOT. NAKON UPISIVANJA KODOVA DJECA SE MOGU SAMOSTALNO IGRATI U PARU.



PLAN UČENJA 17

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I
NJEZIN POVIJESNI RAZVOJ

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

UMJETNA INTELIGENCIJA - POVIJEST

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

IU OVOJ LEKCIJI ŠESTOGODIŠNJACI ĆE RAZUMJETI ŠTO UI ZNAČI.
POZNAVAJUĆI MALO NJEZINE POVIJESTI I KAKO SE MOŽE PRIMIJENITI U UČIONICI PUTEM DIGITALNIH
IGARA.
ODGOVORITI NA PITANJA O TOME ŠTO JE II.
MEĐUSOBNO KOMUNICIRAJTE U PRIMJENI NEKIH IGARA NA VAŠEM RAČUNALU.

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI LISTOVI,
INTERAKTIVNI ZASLON I OSOBNO
RAČUNALO.

METODE UČENJA

PROMATRANJE;
VERBALNA INTERAKCIJA;
MULTIMEDIJSKA PREZENTACIJA
DIDAKTIČKE IGRE ONLINE.

CILJEVI UČENJA

POZNAVATI OSNOVNI VOKABULAR O UMJETNOJ INTELIGENCIJI;
SHVATITE ŠTO JE UMJETNA INTELIGENCIJA.
UČENICI BI NAKON POPUNJAVANJA TABLICE TREBALI ZNATI NEKE RIJEČI KOJE
SE KORISTE U UMJETNOJ INTELIGENCIJI I NJIHOVO ZNAČENJE (ROBOT; OBLAK;
CHAT GPT).

STRUKTURA/AKTIVNOST

NASTAVA POČINJE TAKO DA UČENICI GLEDAJU/SLUŠAJU KRATKU PREZENTACIJU NA
INTERAKTIVNOJ PLOČI O TOME ŠTO JE UMJETNA INTELIGENCIJA I KAKO JE PRIMIJENJENA -
PRAKTIČNI PRIMJERI.
NAKON KRATKOG RAZGOVORA, UČENICI ĆE UČI U APLIKACIJU - "ČAROBNA OLOVKA", GDJE ĆE
IGRATI SLAGALICU RIJEČI VEZANU UZ AI. MORAJU PRONAĆI SVE RIJEČI KOJE SE ODOSE NA AI I
ISPUNITI TABLICU. KADA JE OKVIR DOVRŠEN IGRA JE DOVRŠENA.



PLAN UČENJA 18

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I
MATEMATIKA

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

MATEMATIKA - BROJEVI OD 1 DO 1000
(RAZREDI I REDOVI)

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZUMJETI KLASI I REDOSLIJED BROJEVA;

UČENICI BI NAKON NEKOLIKO IGRANJA TREBALI ZNATI RAZLIKOVATI BROJEVE PO RAZREDIMA I REDOSLIJEDU TE ZNATI DA SE MOGU PISATI I U CIJELOSTI.

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI LISTOVI,
INTERAKTIVNI ZASLON, OSOBNO
RAČUNALO.

METODE UČENJA

PROMATRANJE;
VERBALNA INTERAKCIJA;
MULTIMEDIJSKA PREZENTACIJA
DIDAKTIČKE IGRE ONLINE

CILJEVI UČENJA

U OVOJ LEKCIJI UČENICI BI TREBALI ZNATI DA SU BROJEVI ORGANIZIRANI U
KLASE I REDOVE.

UČENJE ČITANJA BROJEVA PO REDU I RAZREDU.

ODGOVORITE NA PITANJA O REDOSLIJEDU BROJEVA.

ZNATI PISATI BROJEVE RIJEČIMA.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SAT ZAPOČINJE TAKO ŠTO UČITELJICA DAJE KRATKU PREZENTACIJU O
BROJEVIMA. PROJICIRAJTE RAZNE VRSTE BROJEVA NA INTERAKTIVNU PLOČU
DA IH UČENICI PREPOZNAJU I TO ĆE IM BITI MOTIVACIJA I POČETAK NASTAVE -
UVOD U TEMU. OD UČENIKA TRAŽI DA PREPOZNAJU BROJEVE, DA IH
RAZLIKUJU PO RAZREDIMA I DA NEKE BROJEVE NAPIŠU RIJEČIMA.

STRUKTURA/AKTIVNOST

ZATIM OD UČENIKA TRAŽI DA IDENTIFICIRAJU BROJEVE, DA IH RAZLIKUJU PO RAZREDIMA I DA NEKE BROJEVE NAPIŠU RIJEČIMA. UČENICIMA DAJE NEKOLIKO PRIMJERA BROJEVA I TRAŽI OD NJIH DA RAZLIKUJU RAZREDE. POZIVA UČENIKE DA DOĐU PRED PLOČU KAKO BI RIJEŠILI PROBLEM/PITANJE KOJE NASTAVNIK POSTAVLJA.

ZATIM, U DRUGOM DIJELU SATA, NASTAVNIK DIZAJNIRA POVEZNICU HYPATIAMAT NA INTERAKTIVNOJ PLOČI - KOJA OMOGUĆUJE, PUTEM ICT-A, PRISTUP ŠIROKOM SPEKTRU DIGITALNIH IGARA, PROVJERU ZNANJA UČENIKA IZ MATEMATIKE I BROJEVA, U OVOM SLUČAJ.

POTOM ĆE UČENICI KROZ NEKE APLIKACIJE I IGRE PRIMIJENITI STEČENO ZNANJE I RIJEŠITI NEKOLIKO PITANJA.



PLAN UČENJA 19

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I
MATEMATIKA

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

MATEMATIKA- OSNOVNE OPERACIJE

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

RAZUMJETI OSNOVNE MATEMATIČKE OPERACIJE

UČENICI BI NAKON IGRANJA NEKOLIKO IGARA I RJEŠAVANJA RAZNIH AKTIVNOSTI NA INTERNETU TREBALI ZNATI RIJEŠITI NEKOLIKO OSNOVNIH MATEMATIČKIH OPERACIJA.

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI LISTOVI,
INTERAKTIVNI ZASLON, OSOBNO
RAČUNALO.

METODE UČENJA

PROMATRANJE;
VERBALNA INTERAKCIJA;
MULTIMEDIJSKA PREZENTACIJA
DIDAKTIČKE IGRE ONLINE.

CILJEVI UČENJA

UČENICI BI TREBALI ZNATI PREPOZNATI 4 OSNOVNE MATEMATIČKE OPERACIJE. MORAJU ZNATI RAZLIKOVATI 4 OSNOVNE MATEMATIČKE OPERACIJE. ZBRAJANJE, ODUZIMANJE, MNOŽENJE I DIJELJENJE. ODGOVARATI NA PITANJA O RAZLIČITIM VRSTAMA MATEMATIČKIH OPERACIJA. RIJEŠITE MALE VJEŽBE O RAZLIČITIM VRSTAMA (OSNOVNIH) MATEMATIČKIH OPERACIJA.

STRUKTURA/AKTIVNOST

SAT POČINJE S NASTAVNIKOM KOJI PROJICIRA SLIKU NA INTERAKTIVNU PLOČU I TRAŽI OD UČENIKA DA PREPOZNAJU OPERACIJE KOJE SU TAMO PREDSTAVLJENE. OVA SLIKA I POSLJEDIČNA INTERAKCIJA NA NJOJ POSLUŽIT ĆE KAO MOTIVACIJA I PREZENTACIJA TEME KOJA ĆE SE OBRAĐIVATI U NASTAVI. ZATIM UČITELJ NA PLOČI PRIKAZUJE NEKOLIKO VJEŽBI ZBRAJANJA, ODUZIMANJA, DIJELJENJA I MNOŽENJA I TRAŽI OD UČENIKA DA DOĐU RIJEŠITI PLOČU.

STRUKTURA/AKTIVNOST

NAKON RJEŠAVANJA SVIH ZADAĆA NA PLOČI, NASTAVNIK ZAMOLI UČENIKE DA UZMU SVOJE OSOBNO RAČUNALO I UPIŠU LINK O MATEMATIČKIM IGRAMA. KROZ WORLDALL UČENICI ĆE VJEŽBATI ZNANJE STEČENO U RAZLIČITIM IGRAMA O 4 MATEMATIČKE OPERACIJE I RJEŠAVATI RAZNE AKTIVNOSTI KOJE SE TRAŽE.

NASTAVNIK PUTEM INTERAKTIVNE PLOČE UPUĆUJE UČENIKE NA NAJRELEVANTNIJE VJEŽBE/AKTIVNOSTI.

POTOM ĆE UČENICI KROZ NEKE APLIKACIJE I IGRE PRIMIJENITI STEČENO ZNANJE I RIJEŠITI NEKOLIKO PITANJA.



PLAN UČENJA 20

DOB

3-6 GODINA

PREDMET

UMJETNA INTELIGENCIJA I JEZIK

TRAJANJE

40 MINUTA

TEMA

JEZIK- RIJEČI I RJEČNIK

NAČIN POUČAVANJA

GRUPNI, INDIVIDUALNI, RAZNOLIK

KOMPETENCIJE

NAUČITI VOKABULAR O ŽIVOTINJAMA, KONTINENTIMA I PRIRODNOM OKOLIŠU. OSIM ŠTO UČENICI UPOZNAJU IMENA POJEDINIH ŽIVOTINJA, UPOZNAJU I GDJE ONE INAČE ŽIVE TE NEKE NJIHOVE KARAKTERISTIKE. IZVRSTAN ALAT ZA PAMĆENJE I POVEZIVANJE ŽIVOTINJA S KONTINENTOM NA KOJEM ŽIVE I OKOLIŠEM U KOJEM ŽIVE.

POTREBNI MATERIJALI

SLIKE, DIDAKTIČKE IGRE, RADNI LISTOVI,
INTERAKTIVNI ZASLON, OSOBNO
RAČUNALO.

METODE UČENJA

PROMATRANJE;
VERBALNA INTERAKCIJA;
MULTIMEDIJSKA PREZENTACIJA
DIDAKTIČKE IGRE ONLINE.

CILJEVI UČENJA

UČENICI MORAJU RAZLIKOVATI RAZLIČITE VRSTE RIJEČI O ŽIVOTINJAMA I BILJKAMA.

ODGOVORITE NA PITANJA O OSOBINAMA I IZGLEDU NEKIH ŽIVOTINJA.
RIJEŠITE VJEŽBE PREPOZNAVANJA ŽIVOTINJA I POVEŽITE ŽIVOTINJE S
PRIRODNIM OKOLIŠEM U KOJEM ŽIVE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

PREDAVANJE POČINJE INTERAKTIVNIM GLEDANJEM KLOKANA NA PLOČI.
UČITELJ TRAŽI OD UČENIKA DA PREPOZNAJU O KOJOJ SE ŽIVOTINJI RADI.
ZATIM UČITELJ PROJICIRA RAZNE VRSTE ŽIVOTINJA NA PLOČU I TRAŽI OD
UČENIKA DA PREPOZNAJU TE ŽIVOTINJE.
A ZATIM ISPUNITI TABLICU GDJE STAVLJAJU PRIRODNI SOK SVAKE ŽIVOTINJE I
NA KOJEM KONTINENTU GA IMA NAJVIŠE.

STRUKTURA/AKTIVNOST

NAKON RJEŠAVANJA SVIH ZADAĆA NA PLOČI, UČITELJ ZAMOLI UČENIKE DA UZMU SVOJE OSOBNO RAČUNALO I UNESU POVEZNICU O IGRICI O VOKABULARU/RIJEČIMA O ŽIVOTINJAMA I NJIHOVOM PRIRODNOM OKRUŽENJU. PUTEM WORLDWALLA POČET ĆE ONLINE RJEŠAVATI RAZLIČITE VRSTE IZAZOVA O ŽIVOTINJAMA - AKTIVNOSTI I IGRE. NASTAVNIK PUTEM INTERAKTIVNE PLOČE UPUĆUJE UČENIKE NA NAJRELEVANTNIJE VJEŽBE/AKTIVNOSTI. POTOM ĆE UČENICI KROZ NEKE APLIKACIJE I IGRE PRIMIJENITI STEČENO ZNANJE I RIJEŠITI NEKOLIKO PITANJA.