

SINONIMI I ANTONIMI

vremensko trajanje aktivnosti	vrijeme ostvarivanja	sredstva, pomagala, alati
5 sati		e-sfera, udžbenik i radna bilježnica <i>Naš hrvatski 8</i> , tableti, kocka

ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI na razini aktivnosti

- glumiti u skupini po troje zadanu dramsku situaciju
- kritički se odnositi prema sadržaju tekstu o sinonimima i antonimima
- razvrstavati podatke u tablicu (KWL-tablica)
- razmijeniti spoznaje suradničkim radom
- izraditi digitalnu igru u Wordwallu – Čudnovati kotač
- rješavati zadatke različitih tipova
- zaključivati o antonimskim parovima bacanjem kocke
- kategorizirati riječi prema njihovom značenju
- pisati tekst trodijelne strukture hrvatskim književnim jezikom primjenjujući znanja o sinonimima

OPIS AKTIVNOSTI

1. aktivnost – Glumim po svom

- Učenici u skupini po troje osmišljavaju međusobni dogovor oko odlaska na utakmicu ili na kupanje ili na koncert omiljenoga glazbenoga sastava.
- Učenici glume osmišljeni razgovor, a pri tomu se trebaju koristiti neknjiževnim riječima kad god je to moguće.
- Ostali učenici bilježe neknjiževne riječi u izvedbama i pokušavaju iz zamijeniti književnim izrazima.

2. aktivnost – Što znam o odnosima među riječima (udžbenik *Naš hrvatski 8*, str. 80. – 84.)

Učenici čitaju tekst o sinonimima i antonimima u udžbeniku te prema znakovima +, √, -, ? ispisuju dijelove teksta u tablicu.

+ novo √ znam – različito od onoga što znam ? zbunjuje me

3. aktivnost – Znam/želim znati/naučio sam

- a) Učenik razvrstava označene podatke u tablicu znam/ želim znati/ naučio sam (KWL tablica).
- b) Učenik komentira svoj raspored podataka drugom učeniku (rad u paru) koji mu govori što je dobro, a što nije u zapisima (razmjena informacija u paru).

4. aktivnost – Sinonimi i antonimi u Čudnovatom kotaču

- a) Učenici u digitalnom alatu Wordwall – predložak Čudnovati kotač – osmišljavaju pitanja prema proučenim sadržajima učenja. Pitanja treba biti barem 10.
- b) Učenici u paru odgovaraju na pitanja koja mu/joj je par osmislio te samovrednuju osobnu razinu usvojenosti.

5. aktivnost – Usavršavam znanje na novim primjerima

Učenici rješavaju 1., 2., 3., 7., 8. zadatak u radnoj bilježnici *Naš hrvatski 8* na stranicama 80., 81.

6. aktivnost – Antonimska kocka

- a) Učitelj priređuje kocku na čijim su plohamo napisane riječi različitih vrsta (imenica, glagol, pridjev, zamjenica, prijedlog, prilog). 1. ploha – život, 2. ploha – uči, 3. ploha – određeni, 4. ploha – nitko, 5. ploha – prije, 6. ploha – sretno. (učitelj/učiteljica može osmisлити i druge primjere riječi; kocaka može biti i nekoliko kako bi svaki učenik dobio drugu riječ)
- b) Učenici bacaju kocku i navode antonimski par riječi koja je na dobivenoj plohi.

7. aktivnost – Spajam isto ili slično (dostupno na e-sferi *Naš hrvatski 8, Čitam I pišem / Slušam I govorim*)

- a) Učenici igraju igru spajanja sinonimskih parova te samovrednuju svoje poznavanje sinonima.
- b) Učenici igraju igru spajanja homonima s odgovarajućim značenjem (*Slušam i govorim*, 2. Igra)

8. aktivnost – Razvrstavam riječi prema značenju (dostupno na e-sferi *Naš hrvatski 8, Provjeravam što znam*)

Učenici razvrstavaju ponuđene parove riječi na istoznačnice, bliskoznačnice i suprotnice u digitalnoj igri.

9. aktivnost – Računalno nazivlje u sastavku

- a) Učenici pišu tekst trodijelne strukture o upotrebi mreže za pripremu prezentacije/predavanja koristeći se hrvatskim riječima.
- b) U svom sastavku trebaju podcrtati riječi koje pripadaju računalnom nazivlju. Ako za neku riječ ne znaju hrvatsku zamjenu, pokušavaju pronaći na mreži njezin hrvatski izraz.

vrednovanje za učenje	vrednovanje kao učenje	vrednovanje naučenoga
Uputiti učenike u aktivnosti. Analizirati i komentirati sve aktivnosti.	Samovrednovanje odgovora na pitanja u 4. aktivnosti te 7. i 8. digitalne aktivnosti Vršnjačko vrednovanje 3. aktivnosti.	-

POVEZANOST S MEĐUPREDMETNIM TEMAMA

Učiti kako učiti

uku A.3.2. Učenik se koristi različitim strategijama učenja i primjenjuje ih u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja uz povremeno praćenje učitelja.

uku A.3.3. Kreativno mišljenje- učenik samostalno oblikuje svoje ideje i kreativno pristupa rješavanju problema.

uku D.3.2. Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.

Osobni i socijalni razvoj

osr B.3.2. Razvija komunikacijske kompetencije i uvažavajuće odnose s drugima.

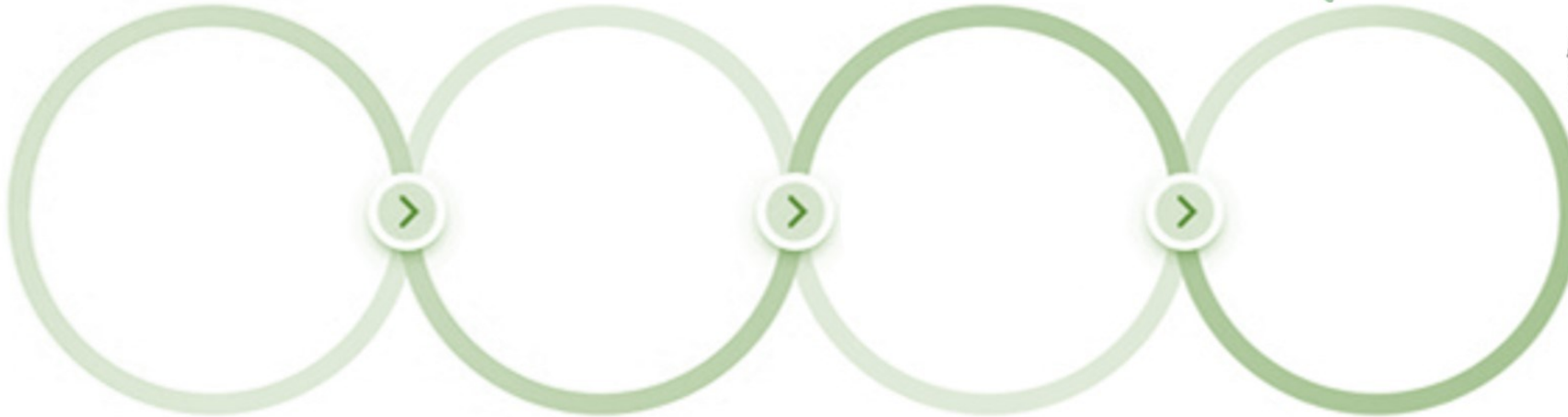
osr A.3.3. Razvija osobne potencijale.

Uporaba informacijsko – komunikacijske tehnologije

ikt A.3.2. Učenik se samostalno koristi raznim uređajima i programima.

BILJEŠKE

INSERT METODA



novo

znam

različito od
onoga što znam

zbunjuje me



**Naš
hrvatski**