**PRIJEDLOG PRIPREME ZA IZVOĐENJE NASTAVE MATEMATIKE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **IME I PREZIME:** | | **RAZRED:** | **REDNI BROJ SATA:** |
| **PREDMETNO PODRUČJE:** | MATEMATIKA | | |
| **DOMENA:** | OBLIK I PROSTOR; BROJEVI | | |
| **TEMA:** | U PROMETU PRAVI JE JUNAK, PAMETAN I OPREZAN PJEŠAK | | |
| **NASTAVNI SADRŽAJ:** | GEOMETRIJSKI LIKOVI, ponavljanje i vježbanje | | |
| **ISHODI:** | **MAT OŠ C. 1. 2 Izdvaja i imenuje geometrijska tijela i likove i povezuje ih s oblicima objekata u okruženju.**  - imenuje i opisuje kvadrat i pravokutnik  - imenuje i opisuje kocku i kvadar  - imenuje ravne i zakrivljene plohe  - ravne plohe geometrijskih tijela imenuje kao geometrijske likove: kvadrat i pravokutnik  **MAT OŠ A. 1. 1 Opisuje i prikazuje količine prirodnim brojevima i nulom.**  - povezuje količinu i broj  - broji u skupu brojeva do 20  - prikazuje brojeve do 20 na različite načine | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NASTAVNE SITUACIJE** | **PRIJEDLOG AKTIVNOSTI U DIGITALNOM OKRUŽENJU** | **POVEZIVANJE ISHODA OSTALIH PREDMETNIH PODRUČJA I MEĐUPREDMETNIH TEMA** |
| **1. Pogodi što sam**  **Ishod aktivnosti:** imenuje i opisuje trokut, krug, kvadrat i pravokutnik.  **Opis aktivnosti:**  Učiteljica/učitelj u vrećici donosi izrezane oblike geometrijskih likova. Svaki učenik vadi jedan lik, podiže ga u zrak i govori koji je to geometrijski lik.  **2. Crtamo pomoću geometrijskih likova**  **Ishod aktivnosti:** imenuje i opisuje trokut, krug, kvadrat i pravokutnik; povezuje količinu i broj; broji u skupu brojeva do 20; prikazuje brojeve do 20 na različite načine.  **Opis aktivnosti:**  Učenici crtaju predmet ili biće po želji, ali tako da crtaju samo geometrijske likove. Učiteljica/učitelj piše na ploču koliko kojih geometrijskih likova trebaju upotrijebiti, npr.  1 trokut 2 kruga 3 kvadrata 4 pravokutnika  **3. Štafetna igra**  **Ishod aktivnosti:** imenuje i opisuje trokut, krug, kvadrat i pravokutnik; ravne plohe geometrijskih tijela imenuje kao geometrijske likove kvadrat, pravokutnik, trokut i krug.  **Opis aktivnosti:**  Učenici su podijeljeni u skupine i stanu u kolone. Igraju štafetnu igru. Ispred svake kolone na udaljenosti od nekoliko metara na podu su nacrtani geometrijski likovi, a pored su geometrijska tijela (više je tijela nego likova) koja se mogu smjestiti na lik koji je ploha odgovarajućeg tijela. Pobjednik je skupina koja prva složi geometrijska tijela na odgovarajuće geometrijske likove. | Mogu se provesti preostale aktivnosti i riješiti digitalni zadatci iz nastavnih jedinica  [**Kvadrat**](https://hr.izzi.digital/DOS/104/389.html), [**Pravokutnik**](https://hr.izzi.digital/DOS/104/396.html), [**Trokut**](https://hr.izzi.digital/DOS/104/398.html) i [**Krug**](https://hr.izzi.digital/DOS/104/400.html).  **Objekt** [Sjene](https://hr.izzi.digital/DOS/104/396.html#block-22882)  **Objekt** [Razmisli (o trokutu](https://hr.izzi.digital/DOS/104/398.html#block-23615))  **Objekt** [Vrijeme je za kviz (o kvadratu](https://hr.izzi.digital/DOS/104/389.html#block-22094)) | OŠ HJ – A 1. 1 - Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.  OŠ TZK – A. 1. 2. Provodi jednostavne motoričke igre.  GOO – C. 1. 1 - Uključuje se u zajedničke aktivnosti razrednog odjela i izvršava svoj dio zadatka.  OSR – B. 1. 2 - Aktivno sluša, daje i prima povratne informacije i komunicira u skladu s komunikacijskim pravilima; C. 1. 2 - Ponaša se u skladu s pravilima skupine. Prepoznaje pravedno i pošteno ponašanje.  IKT – A. 1. 1 - Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.  ODR - A. 1. 1. - Razvija komunikativnost i suradništvo.  UKU – D. 1. 2. - Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć. |

Prilog

