**RADIONICA BOARD GAME MAKER- OUTPUT: DRUŠTVENA IGRA**

**MEĐUPREDMETNE TEME:** Osobni i socijalni razvoj; Učiti kako učiti; Poduzetništvo; Upotreba informacijske i komunikacijske tehnologije;

**PREDMETNA KORELACIJA**: Priroda i društvo/Biologija; Zemljopis; Fizika; Povijest; Glazbena kultura; Likovna kultura;Informatika; Hrvatski jezik

**ISHODI/UČENIK ĆE MOĆI**:

* Koristeći tehniku 'skimming and scanning' pronaći bajke ili djela svjetske literature unutar digitalne knjižnice
* uz imitaciju kroz video uratke isprobati tehniku pantomime
* globalno i selektivno razumjeti tekst pri slušanju i čitanju
* izdvojiti ključne i specifične informacije
* samostalno čitati i/ili slušati određeni dio e-naslova
* pokazati razumijevanje pročitanog i/ili poslušanog kroz rješavanje zadataka razumijevanja
* pokazati razumijevanje vokabulara i/ili gramatičkih struktura kroz rješavanje zadataka vokabulara i/ili gramatike
* pronaći i spremiti nepoznate riječi koristeći funkcionalnosti ORC-a (*Vocabulary; Dictionary*)
* u parovima ili grupama diskutirati o pročitanom/poslušanom i razgovarati o iskustvu intenzivnog čitanja
* nacrtati scenu ili lika iz pročitanog djela i o istom razgovarati u grupi
* pronaći glazbenu podlogu ili pjesmu za dio naslova koji je pročitao/la i objasniti zašto je baš to odabrao/la
* samostalno organizirati čitanje izvan nastave, u sklopu istraživačke projektne aktivnosti doma
* samostalno čitati odabrani e-naslov na ORC-u koristeći se svim funkcionalnostima digitalne knjižnice
* za vrijeme samostalnog čitanja pronaći i spremiti nepoznate riječi, rješavati zadatke razumijevanja, vokabulara i gramatike te zapisati 10-15 pitanja i odgovora na temelju onog što je pročitao/la
* u parovima ili grupama diskutirati o pročitanom/poslušanom i razgovarati o iskustvu ekstenzivnog čitanja
* osmisliti, izraditi i prezentirati društvenu igru vodeći se uputama i predloškom
* komentirati i isprobati društvene igre drugih učenika i izabrati najzanimljiviju
* izraditi online kviz (alternativa izradi društvene igre)
* napisati post-it u obliku facebook/instagram statusa o iskustvu s radionice

**KLJUČNI POJMOVI:** *Tales; Story Collection; Board Games; Game Pieces; Rules; Instructions(...)*

**POTREBNI MATERIJALI**:

* Kompjuter, laptop, tablet ili mobitel
* Projektor ili pametna ploča
* Internetska veza
* Oxford Reading Club i pojedinačni pristupni digitalni kodovi
* Slušalice (opcionalno)
* Materijal za izradu društvene igre
* Samoljepljivi listići za post-it aktivnost

PRIJEDLOG TIJEKA AKTIVNOSTI (Lesson 1):

1. Učenik/ica pregledava ORC s ciljem pronalaženja e-naslova koji pripaduju sljedećim kategorijama (Tales, Story Collections, World Literature).
2. Učenik/ica izabire naslov koji pripada jednoj od gore navedenih kategorija.
3. Učenik/ica gleda video uratke o pantomimi imitirajući ono što vidi.
4. Učenik/ica u grupi mimikom pokušava drugima objasniti koji je naslov izabrao/la. Ostali pogađaju.
5. Učenik/ica čita dio e-naslova (onoliko koliko stigne na satu), pronalazi nepoznate riječi i podcrtava najzanimljivije dijelove.
6. Učenik/ica crta scenu/lika ili pronalazi pjesmu koja bi odgovarala onom što je pročitao/la. Pokazuje i objašnjava to što je napravio/la ostatku grupe.

Alternativna aktivnost: Učenik/ica u grupi raspravlja o pročitanom.

1. Učitelj naglašava učeniku/icu da treba donijeti materijal za izradu društvene igre (hamer papir, figurice za igru, flomastere u boji, škare...) na sljedeću radionicu.
2. Učenik/ica ima zadatak ostatka e-naslova pročitati doma.
3. Učitelj daje zadatak učenicima da za sljedeću radionicu zapišu 10-15 pitanja i odgovora o pročitanoj knjizi. Naglašava da će im pitanja biti potrebna za izradu društvene igre.

PRIJEDLOG TIJEKA AKTIVNOSTI (Lesson 2):

1. Učenik/ica individualno ili u manjim grupama izrađuju društvenu igru vodeći se uputama.
2. Prije izrade, gleda video uratke kako napraviti društvenu igru i komentira u svojoj grupi.
3. Učenik/ica prezentira svoju društvenu igru. Učitelj snima prezentaciju i fotografira društvene igre, a snimke šalje na mail:[strana-izdanja@profil-klett.hr](mailto:strana-izdanja@profil-klett.hr)
4. Učenik/ica šeta razredom i isprobava različite društvene igre.
5. Učenik na samoljepljivim listićima piše dojmove sa radionice u obliku facebook statusa ili instagram posta i lijepi svoj listić na ploču.

Alternativno: koristi online aplikaciju preko koje dijeli svoje dojmove.