



Predložak za izradu scenarija učenja i poučavanja (Learning Scenario Template)

Naziv scenarija (Learning Scenario Title)	Zbrajanje i oduzimanje do 20 (ponavljanje)
Nastavni predmet/Razred (Course/ Grade)	Matematika, 1. razred
Ishodi učenja (Learning Outcomes)	<p><i>Ishodi učenja usmjereni na opće predmete</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokazati postupak zbrajanja brojeva do 20 • Pokazati postupak oduzimanja brojeva do 20 • Razvijati brzinu zbrajanja i oduzimanja • Usporediti i razlikovati točna i netočna rješenja • Prihvaćati dogovorena, zajednička pravila igre • Navesti korake za kretanje lijevo-desno, gore-dolje <p><i>Ishodi učenja usmjereni prema algoritamskom načinu razmišljanja</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Objasniti pojam algoritma • Opisati i navesti rješenja za postizanje određenog cilja
Cilj, zadaci i kratki opis aktivnosti (Aim, Tasks and Short Description of Activities)	<p>Na nastavnom satu Matematike učenici će za ponavljanje i uvježbavanje zbrajanje i oduzimanje do 20 igrati igru Matematički memory, rješavati listić te za kraj odigrati tombolu. Igranjem igara uz zadana pravila učenici ponavljaju nastavne sadržaje iz predmeta Matematike (zbrajanje i oduzimanje do 20).</p> <p>Učenici će se upoznati s pojmom algoritma kao nizom naredbi/pravila koje je potrebno izvršiti za ostvarivanje ciljeva.</p>
Ključni pojmovi (Keywords)	Zbrajanje i oduzimanje brojeva do 20, lijevo-desno, gore-dolje, algoritam, naredba
Korelacija i interdisciplinarnost (Correlation and Interdisciplinarity)	Priroda i društvo (Snalaženje u prostoru)
Trajanje aktivnosti (Duration of Activities)	45 minuta
Strategija i metode učenja i poučavanja (Learning and Teaching Strategy and Methods)	<p>Game Based Learning – igra</p> <p>Metoda dijaloga</p> <p>Metoda demonstracije</p> <p>Metoda rješavanja problema</p>



Oblici poučavanja (Teaching Forms)	Frontalni Rad u paru Individualni Grupni (svi učenici)	
Potrebni alati (Tools)	nema	
Materijali za nastavnike (Resources/materials for the Teacher)	Alati Canva, Microsoft Word za izradu radnih listića	
Materijali za učenike (Resources/materials for the Students)	Radni listić (labirint), kartončić za tombolu, Matematički memory bojice	
Razrada aktivnosti (Teaching summary)	Motivacija – uvod u aktivnost Učitelj će pitati učenike znaju li igrati igru Memory. Ponoviti će se pravila igre Memory, nakon čega će učitelj podijeliti kartice za Matematički memory . Učenici će igrati igru u parovima. Napomenut će se važnost poštivanja pravila igre. Ukoliko su neki parovi brži mogu ponoviti igru. Nakon odrađene igre učitelj i učenici razmjenjuju dojmove. Učitelj uvodi novi pojam ALGORITAM, te im objašnjava kako je to zapravo niz radnji ili pravila koje se treba poštivati i napraviti kako bi se izvršio određeni zadatak. Tim pojmom ih se uvodi u glavni dio sata i najavljuje nova aktivnost.	Trajanje (Duration) 10 minuta
	Provedba aktivnosti 1. aktivnost: Rješavanje radnog listića – labirint (individualni rad) Zadatak učenika je pomoći dječaku da pronađe točan put do sladoleda. Žutom bojom potrebno je bojati točna polja, ukoliko dijete pogriješi mora se vratiti na start i krenuti iz početka. Potrebno je doći što brže do cilja da se sladoled ne otopi. Nakon što svi završe, zajednički provjeravamo točan put ali koristeći pojmove lijevo-desno, gore-dolje. 2. aktivnost: Tombola (grupni rad) Svaki učenik dobiva karton s brojevima, učiteljica iz vrećice izvlači zadatak, npr. 12-6, točan odgovor je 6. Ukoliko dijete ima na kartonu broj 6 boja ga u crveno ako nema ne boja.	25 minuta



	Ako se na kartonu nalaze više istih brojeva smije se bojati samo jedan broj. Pobjednik je onaj koji prvi oboji sva polja.	
	Refleksija na provedenu aktivnost (evaluacija) Ponavlja se riječ algoritam i njegovo značenje. Potiče se djecu da zamisle neki zadatak koji koristi algoritam i dolazimo do zaključka da je algoritam sve oko nas, pa i sam prijelaz ceste. Navodimo zajednički pravila prelaska preko ceste.	10 minuta
Prilozi (Annexes)	Matematički memory, radni listić - labirint, kartice za tombolu, zadaci za tombolu	
Izvori i primjeri (Examples and game references)	Autorski memory, labirint i tombola	



2

6

10

10-2

1+1

8

9+1



5-5

5

2+3

0

3+3

CILJ	19	3+16	3	17-14	17				
		16			10+7			18	
		7+12	19	19-10	10	19-9	19	3+16	
19		7				19		3	
7+11	8	16-9	16	6+10		18+2	18	12-9	
7		16		6		18		12	
19-12	19	14+2		18-12		11+7	7	18-6	
		14		18		11		18	
	13	19-3	19	14+3	17	17-12	5	5+13	8
				START					

10		4			
6	5	17	18	13	6
			19		

10					
12	6	12	3	9	16
		5		17	

6	19				
	14	14	3	10	4
			5		18

12		1			
6	5	17	15	13	2
			19		

2					
5	6	7	3	1	16
		5		17	

2	19				
	14	1	3	10	11
			5		18

11		4			
2	5	17	18	1	6
			19		

2					
12	1	12	3	11	16
		5		17	

15	19				
	1	14	2	10	4
			5		18

10		4			
6	1	17	18	13	6
			19		

11					
12	6	12	3	9	16
		5		17	

6	19				
	14	14	3	11	4
			5		18

10		4			
1	5	17	18	2	6
			19		

10					
12	1	12	3	11	16
		5		17	

11	19				
	14	14	3	2	4
			5		18

11		4			
6	5	17	18	2	6
			19		

10					
12	6	12	3	9	16
		5		17	

6	19				
	14	14	3	10	4
			5		18

$17-10$ $17+2$ $8+4$

$16-10$ $11+8$ $5+7$

$13-7$ $7+12$ $8+6$

$12-6$ $9+7$ $7+7$

$11-5$ $16+3$ $19-7$

$19-16$ $13+6$ $19-3$

$18-13$ $8+10$ $8+5$

$19-14$ $14+4$ $9+9$

$17-13$ $16+1$

$20-10$ $17-8$

$13+4$ $17-11$