**NASTAVNI PREDMET: hrvatski jezik**

**ČUDNOVATE ZGODE ŠEGRTA HLAPIĆA**

**Ivana Brlić-Mažuranić**

**Provođenje aktivnosti**: 5 nastavnih sati

**ODGOJNO-OBRAZOVNI ISHODI:**

A.3. 1 Učenik razgovara u skladu sa zadanom ili slobodno odabranom temom, izražava svoje potrebe, misli i osjećaje te poštuje pravila uljudnoga ophođenja.

 A.3. 4 Učenik čita tekst s razumijevanjem i pronalazi važne podatke u tekstu.

B. 3. 1 Učenik iskazuje i objašnjava svoja zapažanja, misli i osjećaje nakon slušanja/čitanja književnoga teksta te povezuje sadržaj i temu teksta s vlastitim iskustvom.

B. 3. 5 Učenik se stvaralački izražava prema vlastitome interesu potaknut različitim iskustvima i doživljajima tijekom nastavnoga procesa.

C. 3. 2 Učenik razlikuje vrste medija primjerene dobi i interesima, izabire medijske sadržaje te iskazuje mišljenje o medijskim sadržajima.

**TIJEK AKTIVNOSTI:**

1. **AKTIVNOST** – Nakon pročitanog djela, interpretacija romana putem PPT prezentacije.
2. **AKTIVNOST** - „Pizza lektira“ – učenici su djelo interpretirali na način da su u svaki od 6 dijelova pizze upisali određeni zadatak ( - Naslov,pisac,ilustracija
* Odaberi 3 sporedna lika i napiši njihove osobine
* Opiši glavni lik i nacrtaj ga
* Odredi mjesto i vrijeme radnje ( ilustriraj mjesto radnje po odabiru)
* Odredi tijek događanja radnje
* Opiši najzanimljiviji dio romana
* Ilustriraj najzanimljiviji događaj u romanu)

Ukrasili su naslovnicu „pizza lektire“ po želji.

Svaki je učenik predstavio svoj rad, na način koji je želio.

1. **AKTIVNOST** – Projekcija filma Čudnovate zgode šegrta Hlapića i usporedba romana i filma.
2. **AKTIVNOST** – **SUDNICA** – Svaki je učenik dan prije obrade lektire odabrao određenu ulogu ( Hlapić, Gita, Grga,Crni Čovjek, sudac, porota, svjedoci, odvjetnici...).

Učenici su se odjenuli u skladu sa odabranom ulogom i glumili smo suđenje ( od uvodne riječi, iskaza, obrane,presude...) Grgi i Crnom Čovjeku.

1. **AKTIVNOST** – igra **Pogodi tko sam ja**?

Učenici sjede u krugu i opisuju lik iz romana ( izvukli su lik iz kartica u sredini kruga), opisuju ga, a učenici pogađaju po opisu o kojem je liku riječ. Učenik koji pogodi bira sljedeću karticu i opisuje sljedeći lik.