**БРАНИСЛАВ НУШИЋ: „АУТОБИОГРАФИЈА“**

ПРОЈЕКТНА НАСТАВА У ШЕСТОМ РАЗРЕДУ

**НАЗИВ ПРОЈЕКТА:** **Бранислав Нушић „Аутобиографија“**

(Обрада школске лектире кроз активно стваралаштво ученика. Снимање и приказ филма чији је сценарио писан на основу Нушићеве књиге „Аутобиографија“ која се обрађује у шестом разреду)

**ЦИЉ ПРОЈЕКТА**: Упознавање ученика са животом и делом Бранислава Нушића примењујући НТЦ систем учења; развијање емоционалности и емпатије, као и развијање стваралаштва кроз снимање филма по узору на роман; повезивање знања из различитих области како би се постигло функционално знање; уочавање историјских оквира у којима је дело настало и у којима је писац живео кроз дигиталну игру.

**Операционализовани исходи који се остварују током реализације пројекта**:

Ученици ће бити у стању да:

\* доживљено пренесу у сопствено искуство и стваралаштво

\* аргументовано износе своје мишљење

\* читају са разумевањем и опишу свој доживљај дела

\* разликује појам писца и појам приповедача/наратора

**Продукт(и) пројекта**: филм, плакат, позивнице, вест, дигитална игрица

**Дужина трајања пројекта:** 2 месеца

**Активности ученика током пројекта**: Ученици читају књигу, уче текст за филм; снимају поједине сцене (у групи); шаљу обрађени материјал наставнику; истражују занимљивости везане за писца Бранислава Нушића, воде час; проналазе мудрости овог писца и представљају их другарима, праве плакат за премијеру филма; пишу вест о филму, праве трејлер за књигу.

**Активности наставника током пројекта**: Планира и припрема пројектну наставу, одређује циљ, пише сценарио за филм; ради са ученицима на драматизацији филма; заједно са ученицима вежба глуму и снима поједине делове филма; монтира материјал и израђује филм у програму за прављење филма; помаже ученицима у вођењу часа и на основу прикупљеног материјала од ученика, прави ППТ презентацију; прави дигиталну игрицу.

**Начин презентације пројекта:** По завршетку пројекта организује се угледни интерактивни час на којем се пушта ученички филм.

**Потребни ресурси**: породица, библиотеке, Интернет, камера, телефон...

**Планирани начини вредновања пројекта:**

По завршетку часа и гледања филма, ученици раде занимљиву дигиталну игру „Са ким је Нушић могао да пије кафу“. Да би правилно решили слагалицу, потребно је да повежу стечено знање са самог часа, али и да употребе знање стечено на часовима Историје и часовима Српског језика и књижевности.

**Пројектне активности**

\*Ученици шестог разреда читају лектиру „Аутобиографија“ Бранислава Нушића

\*На основу датог сценарија ученици се организују и снимају делове филма

\*Ученици на драмској секцији вежбају своје улоге у филму

\*Ученици пишу вест о догађају када ће бити приказан филм

\*Ученици праве дигиталне новине у којима најављују догађај, говоре о занимљивостима са снимања филма, говоре о проблемима на које су наилазили; праве паралелу између изгледа школе некада и сада

\*Ученици истражују занимљивости из биографије писца и припремају се за вођење часа по НТЦ систему учења

\*Ученици уче мудрости Бранислава Нушића

\*Ученици праве трејлер за књигу и за филм

\*Ученици праве плакат за филм

\*Ученици праве позивнице за ученике, наставнике и родитеље

**Међупредметне компетенције:**

* Сарадња
* Комуникација
* Естетичка компетенција
* Дигитална компетенција
* Компетенција за учење

**Међупредметна корелација:** Историја (Први светски рат; владавина Милана Обреновића), Ликовна култура (Израда плаката; цртежи за новине), Грађанско васпитање (Комуникација, сарадња, толеранција) , Техника и технологија (Израда сценографије), Информатика (монтажа филма; израда трејлера; израда дигиталних позивница; дигиталне игре)

***ПРАЋЕЊЕ И ВРЕДНОВАЊЕ***

Показатељи на основу којих може да се процени успешност пројекта:

* Ученици умеју да повежу текстове из књижевности са резултатима истраживачких задатака
* Ученици умеју да одреде и повежу временске и историјске одреднице (функционално знање)
* Ученици снимајући филм могу сопствено искуство да повежу са темом романа
* Ученици умеју да саставе вест
* Ученици се друже током снимања и увежбавања сцена, састављају извештај о томе и кроз игру уче
* Ученици изражавају своју креативност кроз ликовне радове (плакат), кроз трејлер за књигу, кроз позивнице које праве

**ПРИПРЕМА ЗА УГЛЕДНИ ИНТЕРАКТИВНИ ЧАС**

Наставник: Јелена Трошић Разред: ШЕСТИ Одељење: 6/3

Наставни предмет: Српски језик и књижевност Датум:.29. 01. 2020.

|  |  |
| --- | --- |
| Ред. бр. наставне теме/области I | Ред. бр. часа у години: 79 |

|  |  |
| --- | --- |
| *Наставна тема/област*: Изазов сазнања | |
| *Наставна јединица*: Наставно проучавање романа *Аутобиографија* Бранислава Нушића | |
| * *Циљ часа*: упознати ученике са животом и радом Бранислава Нушића; тумачењем романа и гледањем ауторског филма развијати емоционалност и емпатију, смисао за хумор; оспособљавати ученике за разумевање и самостално тумачење књи­жевног дела; повезујући знање из различитих области подстицати функционално знање код ученика. * *Исходи:* ученик ће бити у стању дадоживљено пренесе у сопствено стваралаштво; да аргументовано износи своје ставове; образлаже написано; да чита са разумевањем и опише свој доживљај дела; да разликује појам писца и појам приповедача/наратора; | |
| *Планирани начини провере исхода:* кроз усмене одговоре ученика и успешно решавање дигиталне игрице на крају часа | |
| *Тип часа*: обрада | *Методе и технике наставе и учења:*  дијалошка, монолошка, рад на тексту, игровне активности: стваралачка, уметничка, драмска; метода демонстрације |
| *Облик рада*: фронтални, индивидуални | *Наставна средства/ресурси:*  роман, свеске ученика, ППТ презентација; ауторски ученички филм урађен у програму MovieMaker; дигитална игра за проверу знања урађена у програму LearningApps |
| *Међупредметне компетенције*:  естетичка компетенција, дигитална компетенција, компетенција за учење | |
| *Корелација*:  Српски језик (повезивање писаца које смо обрађивали са писцем Браниславом Нушићем/ повезивање ликова из Нушићевих дела које смо до сада обрађивали: Хајдуци, Аутобиографија, Кирија), Ликовна култура (цртање плаката за филм; идејна решења за новине, вест и позивницу), Информатика (монтажа филма; израда дигиталних позивница, дигитална игра), Историја (временски и историјски оквир Нушићевог живота – Први светски рат; владавина краља Милана Обреновића), Грађанско васпитање (снимање сцена; групни рад) | |

**ТОК ЧАСА**

|  |
| --- |
| **Уводни део часа (10 минута)**   * Најављивање циља часа који је рађен као пројектна настава. (предметни наставник) * Ученичко вођење часа кроз ППТ презентацију. (Ученици час воде примењујући НТЦ систем учења с циљем да се у решавање задатака активно укључе сви ученици) * Мудрости и занимљивости потекле од овог писца   **Главни део часа (30 минута)**   * Премијерно гледање ауторског филма Аутобиографија   **Завршни део часа (5 минута)**   * Дигитална игрица „Са ким је Нушић могао да пије кафу?“ и „Загонетна личност“ (Дигиталне игрице прављене у програму LearningApps. Правилно распоређујући знамените личности (фотографије) ученици откривају фотографију на којој се налази Бранислав Нушић. Како би знали да одреде ко је живео и стварао пре Нушића, ко после, а ко су му били савременици, неопходно је да ученици повежу знање о писцима и историјским личностима које су учили и обрађивали на часовима српског језика и на часовима историје. Друга игрица „Загонетна личност“ базира се на повезивању ликова са књижевним делима Бранислава Нушића које смо до сада обрађивали: „Хајдуци“, „Кирија“ и „Аутобиографија“ |

|  |
| --- |
| *Евалуација часа*:  *Самопроцена*: |