



Projektni zadatak izrade povijesne kutije

Valentina Milohanić, prof.
Osnovna škola Tar-Vabriga

Nastava povijesti trebala bi biti usmjerena i na poticanje kreativnosti učenika, a ne samo na učenje činjenica. Kroz stvaralačke aktivnosti može se potaknuti aktivno i kreativno učenje, a koje podrazumijeva istraživanje, kritičko razmišljanje i stvaranje. Učeničko stvaralaštvo i kreativnost mogu se vrednovati kroz element vrednovanja proceduralno znanje. Naime, proceduralno znanje obuhvaća poznavanje i primjenu odgovarajućih metoda, postupaka i procedura u istraživanju prošlosti. (1)

OPIS PROJEKTOG ZADATKA

Učenici 5. razreda uče u prvom polugodištu o povijesti Egipta, egipatskoj religiji, graditeljstvu i pismu. Kako bi se učenici potaknuli na kreativnost, ali i razvijali vještine aktivnog učenja, dobili su projektni zadatak izrade povijesne kutije o Egiptu. Učenicima je podijeljen nastavni listić (Slika 1) s uputama i kriterijima vrednovanja te objašnjen zadatak.

Projektni zadatak obuhvaćao je izradu i ukrašavanje povijesne kutije, izradu pet predmeta (od kartona, papira, glinamola itd.) koji se tiču Egipta te 5 kartica s pojmovima o Egiptu. Učenici su kroz istraživanje, planiranje i izrađivanje vlastitih modela predstavili ključne aspekte života u starom Egiptu pa su tako izradili vlastite modele piramida, sarkofaga, mumija, natpisa na hijeroglifima, papirusa itd. Povijesna kutija zamišljena je kao minijaturni izložbeni prostor za predmete i kartice s pojmovima o Egiptu (Slika 2, Slika 3, Slika 4, Slika 5 - na sljedećoj stranici). Učenici su za izradu zadatka dobili 3 tjedna te su kratkim izlaganjem, ne dužim od 3 minute, predstavili svoje povijesne kutije na satu ponavljanja.

Galerija učeničkih radova nalazi se na [poveznici](#).

Slika 1. Nastavni listić s opisom projektnog zadatka i kriterijima vrednovanja.

POVIJESNA KUTIJA

PROJEKTNI ZADATAK, 5. RAZRED

1. ZADATAK

Prouči nastavnu temu Civilizacije prvih pisama i lekcije koje se tiču Egipta.

- Odaberi 5 predmeta koji se tiču **Egipta** koje ćeš izraditi od kartona (ili nekog drugog materijala) i spremi u kutiju koju ćeš ukrašiti.



- Izradi 5 kartica s pojmovima i njihovim objašnjenjem (nije potrebno ukrašavati, kartice pišeš rukom, ne printaš)
o **Egiptu**.



- Pripremi kratko izlaganje o izrađenim predmetima u trajanju do 3 minute.

KRITERIJI ZA VREDNOVANJE

BODOVI

1. ZADATAK: 10 BODOVA (5 predmeta), 3 BODA (ukrašena kutija).
2. ZADATAK: 5 BODOVA (5 kartica)
3. ZADATAK: 2 BODA (izlaganje).

UKUPNO: 20 BODOVA.



Svi učenici su se jako potrudili i izradili prekrasne povijesne kutije te je ispred školske knjižnice postavljena izložba s povijesnim kutijama o Egiptu (Slika 6 - dolje).



PROJEKTNI ZADATAK I RAZVOJ VJEŠTINA

Učenici su izradom projektnog zadatka razvijali niz vještina:

- kreativnost: izrada predmeta zahtijevala je maštovitost i inovativnost
- istraživačke vještine: učenici su istraživali kako su Egipćani živjeli, što su gradili, kojim su pismom pisali i u što su vjerovali
- praktične vještine: korištenje kartona, glinamola, bojica i drugih materijala omogućilo je učenicima da razvijaju motoričke sposobnosti i nauče raditi s različitim materijalima
- komunikacija i prezentacija: tijekom izlaganja i prezentacije učenici su opisivali svoje radove te su na taj način razvijali prezentacijske vještine
- kritičko razmišljanje: umjesto mehaničkog pamćenja činjenica, učenici su razvijali razumijevanje povijesnih pojmova kroz praktičan rad.

PROJEKTNI ZADATAK I KURIKULUM

Izradom ovog projektnog zadatka učenici su ostvarili sljedeće ishode iz Kurikuluma:

DOMENA	ISHOD NA RAZINI DOMENE
A. DRUŠTVO	POV OŠ A.5.1. Učenik objašnjava dinamiku i promjene u pojedinim društvima u prapovijesti i starome vijeku.
C. ZNANOST I TEHNOLOGIJA	POV OŠ C.5.1. Učenik obrazlaže važnost širenja izuma i tehnologije u prapovijesti i starome vijeku.
E. FILOZOFSKO-RELIGIJSKO-KULTURNO PODRUČJE	POV OŠ E.5.1. Učenik obrazlaže važnost povijesti, uspoređuje različite ideje, umjetnosti, predmete svakodnevnice uporabe te pojavu pismenosti u prapovijesti i starome vijeku. POV OŠ E.5.2. Učenik objašnjava obilježja religija u civilizacijama i kulturama staroga svijeta. (2)

PROJEKTNI ZADATAK I PROCEDURALNO ZNANJE

Izradom ovog projektnog zadatka učenici su ocijenjeni iz elementa vrednovanja proceduralno znanje.

Proceduralno se znanje bavi nizom koraka (vještina, tehnika i metoda) koji slijede jedan iza drugog i dovode do određenog rezultata. (3) Izrada povijesne kutije temeljila se upravo na proceduralnom znanju jer su učenici morali:

- prikupiti podatke o Egiptu
- obraditi podatke o Egiptu kako bi odabrali koje će podatke oblikovati kao predmete, odnosno kartice s pojmovima
- izraditi 5 predmeta i 5 kartica s pojmovima o Egiptu.

Kroz ova tri koraka koja slijede jedan iza drugoga učenici su ostvarili rezultat - povijesnu kutiju s predmetima i karticama o Egiptu.

VREDNOVANJE I OCJENJIVANJE PROJEKTNOG ZADATKA

Na nastavnom listiću (Slika 1) koji je učenicima podijeljen navedeni su kriteriji vrednovanja koji su i objašnjeni učenicima prilikom zadavanja zadatka:

1. ZADATAK: 10 BODOVA (5 predmeta), 3 BODA (ukrašena kutija).
2. ZADATAK: 5 BODOVA (5 kartica)
3. ZADATAK: 2 BODA (izlaganje).

UKUPNO: 20 BODOVA.

Na temelju bodova izrađena je i bodovna ljestvica na temelju koje su učenici ocijenjeni:

10 - 11 dovoljan (2)

12 - 15 dobar (3)

16 - 17 vrlo dobar (4)

18 - 20 odličan (5)

Primjer bilješke za eDnevnik:

Projektni zadatak izrade povijesne kutije o Egiptu.

Kriteriji vrednovanja: izrada 5 predmeta, ukrašena povijesna kutija, izrada 5 kartica s pojmovima, izlaganje.

Bodovi: 20/20

PRIJEDLOZI TEMA ZA IZRADU POVIJESNE KUTIJE

Teme na temelju kojih učenici mogu izraditi povijesne kutije

5. razred: prapovijest (starije i mlađe kameno doba, metalno doba), stari vijek

(stara Grčka, stari Rim)

6. razred: srednjovjekovno društvo, tehnološki napredak u srednjem i ranom novom vijeku (izum tiska, inovacije u poljoprivredi, gradnja utvrda, dvoraca i gradova), umjetnost (od predromanike do baroka)

7. razred: industrijske revolucije, umjetnost modernog doba

8. razred: znanost, tehnologija i mediji, umjetnost, religija i sport.

ZAKLJUČAK

Projektni zadatak izrade povijesne kutije o Egiptu primjer je dobre prakse jer povezuje teoriju i praktičan rad. Učenici su kroz istraživanje i stvaranje predmeta i kartica s pojmovima aktivno učili o Egiptu, umjesto da samo čitaju o Egiptu. Izradom povijesne kutije ostvarena je i međupredmetna korelacija s nastavnim predmetima Likovna kultura i Tehnička kultura.

Učenici su pokazali kako su kreativni i inovativni u izradi ovog zadatka, a zadatak su ocijenili kao zanimljiv, zabavan i kreativan, ali isto tako i malo težak jer je trebalo uložiti malo više truda u izradu povijesne kutije. Izrada ovog zadatka je posebno motivirala učenike i povećala interes za Egipat kod pojedinih učenika.

Ovaj zadatak omogućio je učenicima da kroz praktičan rad razvijaju niz vještina i da aktivno uče, ali i da inovativan način uče o staroegipatskoj civilizaciji.

Bilješke

1. Ministarstvo znanosti i obrazovanja (2019.) Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije. https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV_kurikulum.pdf (posjet 7. 5. 2025.)
2. Isto.
3. Marinović, Marijana (2014.) Nastava povijesti usmjerena prema ishodima učenja. https://www.azoo.hr/app/uploads/uvezeno/nastava_povijesti/07.html (posjet 7. 5. 2025.)

Prijedlog za citiranje (APA stil):

Milohanić, V. (2025). Projektni zadatak izrade povijesne kutije. *Poučavanje povijesti*, IV(1), 33–36.