

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Ella Rakovac Bekeš
Zvanje	mr.sc.
Naziv škole u kojoj ste trenutčno zaposleni	I. gimnazija Osijek
Adresa elektroničke pošte	ella.rakovac@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Zavrti kockice!
Predmet (ili međupredmetna tema)	Matematika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1.razred gimnazije
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	<p><b>MAT SŠ A.1.1.</b></p> <p><b>MAT SŠ B.1.1.</b></p> <p><b>Primjenjuje potencije s cjelobrojnim eksponentima.</b></p>
Tijek nastavnog sata	<p>uvod,</p> <p>čitanje uputa i upoznavanje s pravilima igre,</p> <p>igranje igre,</p> <p>rješavanje problema (popunjavanje radnog listića) uz vrednovanje</p> <p>popunjavanje izlazne kartice</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>Nastavnik izvodi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uvodna aktivnost - upoznavanje učenika s organizacijom sata</li> <li>• ponavljanje - odabire nasumično nekoliko učenika za kratko usmeno ponavljanje računskih operacija s potencijama</li> <li>• učenicima dijeli radne listiće i upozorava ih na potrebu prikaza postupka</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• bilježi aktivnost i sudjelovanje učenika</li><li>• ukoliko je potrebno, pruža pomoć</li><li>• dijeli i prikuplja izlazne kartice u obliku semafora</li></ul> <p>Učenici:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ponavljanje - prisjećaju se računskih operacija s potencijama</li><li>• podijeljeni u parove pokreću digitalne sadržaje i upoznaju se s pravilima i načinu igre</li><li>• rješavaju zadane probleme</li><li>• popunjavaju radni listić</li><li>• vrše vršnjačko vrednovanje</li><li>• popunjavaju izlaznu karticu u obliku semafora</li></ul>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	radni listić - <a href="#">tablica</a> za igrače interaktivna <a href="#">ploča</a> s kockicama i zadacima <a href="#">izlazna kartica</a> u obliku semafora
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	Vrednovanje kao učenje - vršnjačko vrednovanje. Svaki učenik pojednostavi prvo svoj problem, a tada uspoređuje rješenje sa svojim parom. Iako različiti problemi, moraju dobiti isto rješenje. Ukoliko to nije tako, učenici obrazlažu svoj postupak, traže pogrešku i nađenu pogrešku ispravljaju.  Vrednovanje za učenje - učenici popunjavaju izlaznu karticu kako bi dobili povratnu informaciju o tome što su naučili, što su već znali i što još trebaju utvrditi
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	Zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Igranjem ove igre učenik oblikuje osjećaj vlastite vrijednosti, izgrađuje samopouzdanje, te time ostvaruje očekivanja <b>MPT osr A.4.1. Razvija sliku o sebi.</b>  vršnjačkim vrednovanjem, vraćanjem na problem dok se ne postigne točno rješenje, učenik prati svoj napredak, uči iz pogrešaka, ustrajan je u dostizanju cilja, te time ostvaruje očekivanja <b>MPT pod B.4.2. Planira i upravlja aktivnostima.</b>

<sup>1</sup> Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obavezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodčkih preporuka.



	Učenik mora ostvariti uspješnu interakciju sa svojim parom kako bi obrazložio odgovor i/ili argumentirao točnost te time ostvaruje očekivanja <b>MPT uku D.4/5.2.2. Suradnja s drugima</b>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	vizualizacija materijala kao prilagodba učenicima s disleksijom, te onima sa slušnim poteškoćama.  korištenje digitalnih sadržaja i digitalne igr omogućuje uvećavanje sadržaja kao prilagodbu slabovidnim učenicima
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	učenje temeljeno na igri
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	<a href="https://view.genial.ly/5ce518959d5aca0f71f4b196/game-potencije">https://view.genial.ly/5ce518959d5aca0f71f4b196/game-potencije</a>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	