



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu

OSNOVNI PODATCI

Ime i prezime	Tatjana Antić
Zvanje	Profesor savjetnik
Naziv škole u kojoj ste trenutno zaposleni	V.gimnazija, I.tehnička škola Tesla, Glazbeno učilište Elly Bašić
Adresa elektroničke pošte	tatjana.antic@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	26 Rollen – (VER)KAUFEN
Predmet (ili međupredmetna tema)	Njemački jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. r. gimnazije, 2. strani jezik

OBVEZNI ELEMENTI

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>SŠ (2) NJ A.1.3. Učenik sudjeluje u kratkoj i vrlo jednostavnoj govornoj interakciji. <i>Pokušava samostalno produktivno upotrijebiti uvježbana preporučena jezična sredstva za produkciju novih, neuvježbanih iskaza.</i></p> <p>SŠ (2) NJ B.1.3. Učenik reagira otvoreno i s interesom na strane i nerazumljive sadržaje, ponašanja i situacije.</p> <p>SŠ (2) NJ C.1.1. Učenik primjenjuje različite strategije učenja i uporabe jezika u skladu sa zadatkom.</p>
---	---



Tijek nastavnog sata	<p>UVOD (trajanje cca 5 minuta):</p> <p>Nastavnik s osmjehom ulazi u razred i obraća se učenicima navodeći im da je tema sata kupnja i prodj, da će svatko dobiti svoj zadatak, a da je način izvršenja zadatka – igranje uloga.</p> <p>Kako bi učenicima jednostavnije objasnio intervenciju u prostoru (razmještaj razrednog namještaja prema ciljnoj sceni) može uz pomoć LCD projektora prikazati Plan razredne scene ili im objasniti razmještaj pokazujući na 4 klupe koje valja razmjestiti na 4 strane svijeta, uz ostavljanje slobodnog prostora u sredini.</p> <p>Dok učenici raspoređuju klupe odnosno grade scenu, nastavnik dodjeljuje „uloge“ razdiobom 26 papirnatih „rezanaca“ (uskih traka papira izrezanih prema crtama tablice u Wordu, na svakoj je otisnut jedinstven zadatak za svakog učenika u razredu) (26 zadataka za kreiranje uloga)</p> <p>SREDIŠNJI DIO SATA (oko 30-35 minuta)</p> <p>IGRANJE ULOGA: zajedničko kreiranje razredne scene, nastavnik u ulozi redatelja scene, učenici u ulogama prodavača i kupaca te aktivnih promatrača.</p> <p>Opis aktivnosti:</p> <p>Prije početka igranja uloga nastavnik objašnjava učenicima što je njihov cilj A:</p> <ol style="list-style-type: none">1. kupiti ono što piše na rezancu,2. ponašati se kao u stvarnom dućanu - od pozdrava preko koštanja robe, pakiranja, kupnje, zahvaljivanja do pozdrava na odlasku. Pazi, na primjenu osobne zamjenice iz poštovanja (Sie) .3. igrati ulogu kipa i poslušati sve ostale (glasovanje na kraju mentimetrom) odnosno objašnjava im <p>B: prema kojim kriterijima će sumativno vrednovati njihovo igranje uloga. Obraća im se ovim riječima: Po prvi put igramo uloge i morate znati prema kojim kriterijima ćete dobiti ocjene. Osnovni kriteriji su (valja pročitati i pojasniti značenja)</p> <ol style="list-style-type: none">1. izvršenje zadatka (da li si izvršio ono što piše na tvom papiriću),2. uspostavljanje dijaloške strukture s drugim likom upotrebom primjerenih jezičnih struktura (to znači da igraš ulogu kao u stvarnom životu, osobu ne poznaš, pozdravljaš je, obraćaš se zamjenicom Sie – dakle Vi, kupuješ, biraš... dakle kao stvarna kupnja u Austriji ili Njemačkoj)3. točnost upotrebe jezičnih struktura i tečnost prilikom govorenja (to znači da upotrebljavaš rečenice ili dijelove rečenica za koje znaš da su točne, da paziš na jezičnu točnost različitih malih dijelova i da to izgovaraš tako da čujemo i razumijemo). <p>UVODNA AKTIVNOST</p> <p>Uvodna aktivnost i zagrijavanje za scenu. Kažete učenicima da je uvodna zadaća svakog učenika-kupca potražiti svog prodavača hodajući od pulta do</p>
-----------------------------	--



pulta i postavljajući pitanja „Guten Tag! Haben Sie Jacken? Nein? Danke, Auf Wiedersehen!“ sve dok ne pronađe prodavača koji prodaje odjeću koja njemu treba za izvršenje zadatka.

SREDIŠNJI DIO

Nakon što svi učenici pronađu svog prodavača, staju u red ispred tog pulta, a nastavnik započinje scenu uzvikujući npr. „Verkäufer 1“ . Cijela se pozornost time usmjeri na pult 1, na kojem jedan učenik kupuje kod prodavača za pultom broj 1. Nakon što se prodavač 1 i kupac postave u scenu kupnje nastavnik se obraća učenicima na hrvatskom i govori da je sljedeća naredba „Einfrieren!“, da se nakon što se kaže „Einfrieren“ svi osim dva učenika u središnjoj sceni moraju „zaleđiti u sceni“ odnosno „ukočiti se u pokretu kao da su kipovi“. Nastavnik zatim kaže „Da vidim kako igrate uloge kipova kad ja kažem „Einfrieren!“ i svi se zalede. Nastavnik nastavlja: „Bravo Ana, bravo Bero. Danke, idemo igrati uloge“ Tako učenici smatraju da nešto rade dok drugi govore, da nastavnik prati i njihovo zaleđivanje u sceni – a ja samo podcrtavam da mada stoje shodno Planu razredne scene jako blizu – ne pričaju jedni s drugima – jer im je zadatak glumiti kipove.

Zatim izvode dijalog prema zadatku dobivenom na rezancu (papiriću) - [26 zadataka za kreiranje uloga](#).

DINAMIKA AKTIVNOSTI

Kada čitamo sva objašnjenja čini nam se da učenici ne dolaze do riječi, ali ovo je obično prvi složeniji zadatak u početnom učenju njemačkog, ima puno uputa, ali samo pazimo da ih odmah primijenimo pa ih učenici tako zapamte („learnig by doing“).

Dinamika aktivnosti postiže se brzim izmjenama prebacivanja fokusa na jedan od četiri pulta tako što nastavnik izgovara naredbe (Verkäufer 1, Stop-Danke, Einfrieren itd.) koje učenici prate, a nakon svakog novog Einfrieren! većina ih zastane u nekom novom pokretu – zaleđivanje je isto tako aktivnost pa nam je dinamika sata prisutna u svim vidovima.

Kad nastavnik kaže „Stop-Danke“ tada završava scena koju su odigrali prodavač i kupac. To je naredba koja je već sigurno bila upotrebljavana i kojoj ne treba daljnje pojašnjenje.

[Primjer igranja uloga](#) je primjer idealno odigrane scene, shodno vokabularu i iskustvima jako dobrih učenika, koje treba prozvati kako bi prvi odigrali scenu i poslužili kao model slabijim učenicima.

Nastavnik prati dijaloge i vrednuje igranje uloga te uz ime svakog učenika daje znakove plus (potpuno) pola plusa (djelomično) i minus (treba popraviti) u svoju tablicu [Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje](#)

Prema mom iskustvu je to najbolje – za drugo nema vremena na satu.

Osnovni kriteriji su



	<p>1. izvršenje zadatka,</p> <p>2. uspostavljanje dijaloške strukture s drugim likom upotrebom primjerenih jezičnih struktura</p> <p>3. točnost upotrebe jezičnih struktura i tečnost prilikom govorenja.</p> <p>Vrednovanje naučenog bilježi se u priloženu tablicu, bez prekidanja igranja scena, jer se učenici izvode scene jedni za drugima, u nizu. Nakon završetka igranja i posljednje scene, nastavnik upoznaje učenike s ocjenama, a nakon sata (nastavnog dana) ocjena se u upisuje u element vrednovanja „Govorenje“ uz odgovarajuću bilješku.</p> <p>ZAVRŠNI DIO SATA:</p> <p>VRŠNJAČKO VREDNOVANJE (trajanje cca 5-8 minuta): refleksija o viđenom igranju uloga kao glasovanje za tri najbolje izvedene uloge - učenici će glasovati za najboljeg učenika-glumca na svakom od slajdova na poveznici Mentimeter - vršnjačko vrednovanje.</p> <p>Ukoliko je nakon odigranih dijaloga preostalo svega nekoliko minuta (prekratko za računalni pristup) svaki će učenik na poleđini svog „rezanaca“ (papirića sa zadatkom) upisati ime najboljeg učenika. Nastavnik će prikupiti papiriće, prebrojati glasove nakon sata i tek sljedeći sat objaviti koja su tri učenika svoje uloge odigrala najbolje prema procjeni razrednih kolega.</p> <p>ZADNJA MINUTA – uputa učenicima da kliknu na anketu u Loomenu koju učenici moraju popuniti prije sljedećeg sata https://loomen.carnet.hr/mod/feedback/edit.php?id=412619&do_show=edit koju ovdje donosim u Wordu Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga . Ova anketa ima svrhu unapređenja budućeg igranja uloga i počiva na samoovrednovanju, bavi se i vršnjačkim vrednovanjem, a nastavnika upozorava što bi možda trebao izmijeniti.</p> <p>Granično pripada ovom satu, jer učenici procjene izvode primjenom iskustava s ovog sata. Igranje uloga i način vrednovanja igranja uloga je u stranom jeziku izuzetno važno, stoga i dajem pitanja iz ankete u Wordu i upućujem sve kolege koji često koriste igranje uloga da je ako se ne koriste loomenom provedu makar na papiru. Ja sam je provela kao anketu u loomenu, pa sam svima dostavila excell tablicu s rezultatima, a učenici su zatim još jednom u svojoj bilježnici u OneNotu, na dijelu Bilješke davali svoje procjene ankete, sata, vlastitog doprinosa – odnosno razmišljajući naučili puno o sebi i utvrdili štošta o drugima.</p>
<p>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</p>	<p>Nastavnik prije sata pogleda prezentaciju Prikaz sata u Prezi i ima na umu da je prezentacija napravljena s pozicije dramskog pedagoga koji shvaća da je igranje uloga način učenja jezika, ali razmatra i neke druge aspekte. To je dodatak, i bez njega se prema navedenim uputama može izvesti ovaj sat po formuli – pročitam, razmislim, primijenim na razred. One kojeg zanima dramskopedagoški aspekt upućujem na poveznicu na dio iz NOK-a 2011. dr Vladimira Krušića, u pdf na poveznici u zadnjoj kućici.</p>



AKTIVNOSTI NASTAVNIKA

- davanje uputa na hrvatskom o tijeku i cilju sata te kriterijima prema kojem će se vrednovati igranje uloga (vrednovanje naučenog)
- davanje uputa o načinu razmještanja razreda uz sliku na LCD projektoru [Plan razredne scene](#) ili pokazujući na 4 klupe koje valja razmjestiti na 4 strane svijeta, uz ostavljanje slobodnog prostora u sredini.
- uloga redatelja
- razdjeljuje učenicima uloge na izrezanim komadima papira - vidi na [26 zadataka za kreiranje uloga](#) – pazeći prema širini „rezanca“ (komada papira) koju će ulogu dati kojem učeniku (uži papirići manje motiviranima ili učenicima s teškoćama, a širi papirići više motiviranim učenicima ili darovitim učenicima)
- prebacuje fokus zbivanja sa jedne skupine koja igra svoje uloge na drugu naredbama - primjerice Verkäufer 1! Stop, Danke! Stop, einfrieren! – pazeći da se prodavači ne izmjenjuju po nizu 1-2-3-4 kako bi postojala napetost iščekivanja i vladala šutnja
- omogućuje vršnjačko vrednovanje pomoću aplikacije Mentimeter
- tijekom sata nastavnik upisuje plus, minus ili pola plusa (kao vrednovanje naučenog) svim učenicima u tablicu [Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje](#) –ocjena se nakon sata prebacuje u e-imenik, a nekim učenicima se kao formativno vrednovanje dodaje i bilješka (dodatni opis u bilješke mora sadržavati samo poticajne izričaje, pohvalu za igranje uloge u dijalogu bez ijedne jezične pogreške i sl.)

AKTIVNOSTI UČENIKA

- prilagođuju razmještaj namještaja zadanoj sceni
- čitaju svoje zadatke na izrezanim komadima papira i odlučuju na koji način će izvršiti zadatak
- ugrijavaju se u scenu odlazeći od jednog do drugog prodavača i utvrđujući mjesto na kojem se kupuje ono što oni shodno zadatku na rezancu od papira moraju kupiti
- staju u red jedan iza drugoga ispred pulta svog prodavača
- reaguju na naredbe koje izvikuje nastavnik (aktivno slušanje)
- upravljaju svojom scenom od početka – pozdravljaju, razgovaraju, plaćaju – do kraja kad odlaze iz dućana (odnosno na kraj svog reda)
- u fazi „Einfrieren“ (zaleđivanje) moraju zastati u vlastitom pokretu i istovremeno pratiti dijaloge koji se odvijaju kako bi ih mogli vrednovati



	<p>- provode vršnjačko vrednovanje Mentimetrom na kraju sata Mentimeter - vršnjačko vrednovanje</p> <p>- nakon završenog sata vrednuju anketom ono što su iskusili igrajući uloge i promišljaju o sličnim budućim aktivnostima, a analizu sata provode anketom u loomenu danoj u Wordu Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>prezentacija sata – tijek, ishodi, objašnjenja, dramskopedagoški pristup nastavnika - Prikaz sata u Prezi</p> <p>prikaz plana izgleda razreda Plan razredne scene</p> <p>IZREZANI KOMADI PAPIRA – 26 uloga odnosno zadataka koje učenici trebaju izvršiti 26 zadataka za kreiranje uloga</p> <p>Dotatna objašnjenja i primjeri Primjer igranja uloga</p> <p>Vrednovanje kao učenje – kritičko razmišljanje, prikaz ankete iz loomena u Wordu Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga</p> <p>Vršnjačko vrednovanje mentimetrom Mentimeter - vršnjačko vrednovanje</p> <p>Vrednovanje naučenog uz pomoć tablice u Wordu za nastavnika Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>VREDNOVANJE</p> <ol style="list-style-type: none">1. Vršnjačko vrednovanje (vrednovanje kao učenje) Mentimeter - vršnjačko vrednovanje. Učenici procjenjuju koji učenici su najbolje odigrali scene, a aplikacija odmah pokazuje njihov izbor. Alternativa je glasovanje na poledini papirića na kojem je otisnut pojedinačni zadatak, a na tom se papiriću upisuje ime učenika koji je dotičnom učeniku bio najbolji.2. Analiza sata i igranja uloga kao metode u učenju anketom u Loomenu danom u Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga3. Vrednovanje naučenog (sumativno, nastavnik) uz pomoć dokumenta ispisanog na papiru Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje kojim nastavnik na kraju sata izvješćuje učenike o sumativnom vrednovanju, što se prepisuje u e-dnevnik pri čemu se dodaje formativno vrednovanje onima koje se može pohvaliti – samo pozitivno! Kao opis u bilješku.
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog	<p>Zadatak dan u jednoj rečenici kojeg treba kreirati u suradnji s drugim učenikom koji ne zna zadatak prvog, a koji prodaje upravo ono što učenik-kupac mora kupiti. Scena mora biti odigrana u ulozi shodno iskustvu kupnje kojeg učenici imaju odnosno shodno odgojno-obrazovnim očekivanjima međupredmetne teme Socijalni i osobni razvoj u domeni „Ja i drugi“.</p>



<p>razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</p>	<p>Zadatak za poticanje kritičkog razmišljanja – analiza osobnog doprinosa kreiranju razredne scene kupnje, analiza doprinosa vršnjaka kao vid domaće zadaće. U tu se svrhu može provesti kratka anketa u Loomenu kao analiza igranja uloge kao metode pa je time riječ o vrednovanju kao učenju, na što se nadostavlja domaća zadaća - analiza vrednovanja svih učenika, učenicima dostavljena u excell tablici, u vlastitoj virtualnoj bilježnici u OneNote</p>
<p>DODATNI ELEMENTI¹</p>	
<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<p>Tema može biti na isti način obrađena u svim stranim jezicima na početnom učenju, budući da je riječ o međupredmetnoj temi Socijalni i osobni razvoj koja se domenom Ja i drugi (B 2.2.) realizira. Učenik aktivno sluša, a iz prethodnog iskustva suradničkog učenja stvara dijalog primjenom naučenog vokabulara i iskustva kupnje.</p> <p>Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije kao međupredmetna tema se javlja kroz vrednovanje za učenje (vršnjačko vrednovanje mentimetrom) i vrednovanje kao učenje (anketom u loomenu) u domeni čime je zadatak dio međupredmetne teme Uporaba IKT u domeni Funkcionalna i odgovorna uporaba IKT-a (A .2.3).</p>
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>Igranje uloga (role play) se smatra načinom poduke stranih jezika, nastavnici često primjenjuju dramskopedagoške alate intuitivno, no ovdje je dana svjesna primjena dramskopedagoških alata kojim se vrednuje naučeno i regulira tijek sata. Rubrike za vrednovanje sam napravila u skladu s postavkama Škole za život, aplikacijom mentimetar se izvodi impulzivno vršnjačko vrednovanje kao kratka refleksija na kraju sata, a kao okvir vrednovanja kao učenje učenici za zadaću izražavaju iskustvo, stavove i mišljenja o satu anketom u loomenu. Ovo vrednovanje uz dodatnu analizu u virtualnoj bilježnici učeniku pomaže pri usvajanju metode igranja uloga. Kurikulum dramskog odgoja još nije gotov, ali smatram da sam svojim rubrikama vrednovanja postigla ono najbitnije što veže strani jezik i dramsku pedagogiju – mi vrednujemo izvršenje zadatka, uspostavu interakcija i tečnost i točnost, a nikako glumu kao talent.</p> <p>Smatram da su upravo zbog interdisciplinarnosti gotovo svi učenici imali osjećaj uspješnosti, stekli motivaciju za daljnje učenje, pri čemu dakako ne valja zanemariti njihovu kreativnu dimenziju.</p>
<p>Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama</p>	<p>Isječke od papira nastavnik dodjeljuje okrenute tekstem nadolje, ali isječki su kreirani tako da njihova širina (do 2 cm) pokazuje jednostavniji zadatak – uži papirići se daju učenicima koji imaju poteškoće ili su manje motivirani. Jednostavan način prilagodbe pri čemu se u vrijeme kada svi učenici čitaju svoje zadatke učenike s užim papirićima može kontaktirati potihom na hrvatskom kako bi se provjerilo je li im zadatak napisan na njemačkom jasan. Učenici ne uočavaju prilagodbu i smatraju se srećkovićima, motiviraniji su jer im je zadatak jasan – pa vrednovanje naučenog rezultira višom sumativnom</p>

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



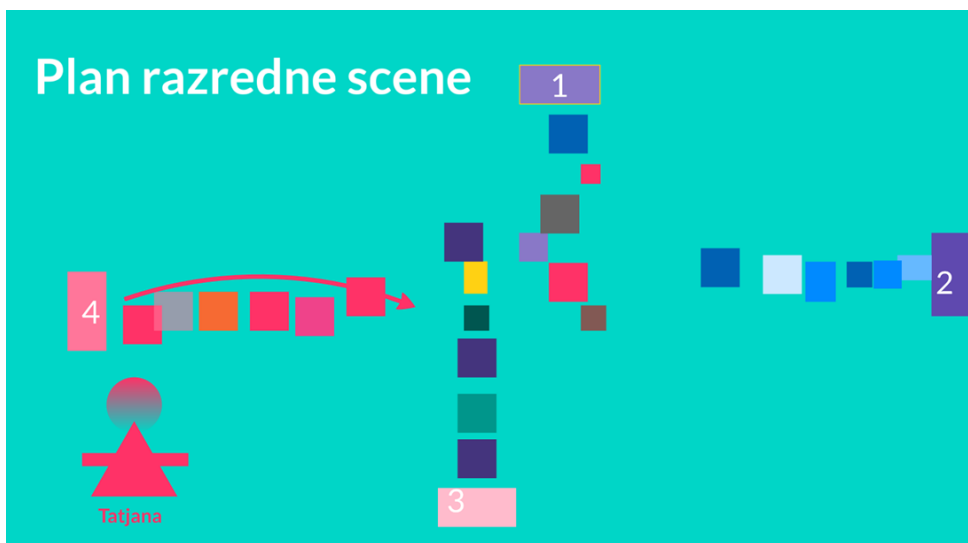
	<p>ocjenom. Osjećaj uspješnosti je ono što potiče motivaciju, a učinak se tog malog trika najčešće kao povećanje motivacije („zbog dobivanja dobre ocjene“) obično reflektira i na buduće učenje.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Svatko od boljih odnosno motiviranijih učenika mora dobiti zadatak kreiran na isječku papira veće širine (što znači kompleksniji zadatak). Iako je riječ o govorenju kratkih tekstova, sve je bazirano na interakciji pa daroviti učenici mogu razvijati svoju ulogu do 3 minute! (Napomena: Upravo zbog činjenice da darovite zadatakom potičemo na kreiranje duljih scena i kompleksniju suradnju (budući da su i 4 prodavača daroviti učenici) zadnji dio sata ima dva moguća završetka.)</p> <p>Osim toga vidi opis u dijelu Projektni zadaci.</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>Kriteriji vrednovanja naučenog su dani na poveznici Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje.</p> <p>Vrednovanje naučenog oznakama plus (potpuno), pola plusa (djelomično) i minus (treba popraviti) vrlo brzo pretvorimo u ocjene od 1 do 5. Tri plusa su petica, dva plusa i jedna polovina četvrtica, jedan plus i dvije polovice ili dva plusa i jedan minus su trica, a ukoliko nema ni jednog plusa onda je to dvica. postavljen je kroz 1. izvršenje zadatka s papirića, 2. uspostavljanje dijaloške strukture s drugim likom, 3. točnost jezičnih struktura i tečnost u govorenju</p> <p>Iskustvo nas uči da ćemo na takav način uspjeti upisati nakon nastavnog dana i dodatne bilješke u e-imenik (formativno). Dodatne pohvale za bilo koji od elemenata koje učenici pročitaju daje im osjećaj uspješnosti što povećava motivaciju za učenje tog predmeta.</p> <p>Učeničko vrednovanje igranja uloga kao metode prema postavkama Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga odnosno pisanje mišljenja u virtualnu bilježnicu kao vid analize igranja uloga vrednujte formativno i u OneNote napišite samo signal da ste pročitali, kao vid povratne informacije. No učenici znaju razmišljati u toj svezi i procjenjivati „cijeli njemački“, a sve onda preraste u „rad s tabletima“ i koliko je to super.</p> <p>To je sve važno, pročitajte, primijenite ako se može, a onda neće samo učenik koji Vam je dao naputak imati osjećaj važnosti i uspješnosti – nego će i svi ostali imati osjećaj da ste Vi osoba koja ih sluša i podupire u njihovom učenju.</p>
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>Daroviti učenici vole dodatne zadatke odnosno mini projekte što možemo u okviru teme potaknuti na sljedeći način.</p> <p>U roku od sljedećih 15 dana prodavač i kupac/kupci mogu računalom snimiti scenu prodavanja i kupovanja koristeći se onim što su naučili na tom satu, a roba može biti bilo što. Ukoliko učenici pristanu napraviti mini projekt u njihov OneNote će biti postavljene upute.</p> <p>Upute na hrvatskom</p> <ul style="list-style-type: none">• Kreirajte scenu razgovora pazeći na jezične zakonitosti.• Podijelite uloge, uvježbajte tekst čitanjem.



	<ul style="list-style-type: none"> Namjestite kameru računala, laptopa ili mobitela na takav način da se snimaju sve osobe. Snimljeno valja prebaciti na oblak (OneDrive) ili na google disc Poveznicu za dijeljenje učinite dostupnom (dajte dopuštenje za pregledavanje svakom tko ima poveznicu) Poveznicu postavite u virtualnu bilježnicu – na novu stranicu u dio Video-Uradci. (Stranicu imenuj prezimenima učenika koji se javljaju u videu.) Rok za dva tjedna u 18 sati. <p>NAPOMENA: obrađivanje videa ne ulazi u ocjenu, ali je dopušteno.</p>
<p>Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje</p>	<p>prezentacija sata – tijek, ishodi, objašnjenja Prikaz sata u Prezi</p> <p>prikaz plana izgleda razreda Plan razredne scene</p> <p>PEDAGOŠKI REZANCI – 26 uloga odnosno zadataka koje treba izvršiti 26 zadataka za kreiranje uloga</p> <p>Dodatna objašnjenja i primjeri Primjer igranja uloga</p> <p>Vrednovanje kao učenje – kritičko razmišljanje, prikaz ankete iz loomena Anketa s prikazom u Wordu - vrednovanje igranja uloga</p> <p>Vršnjačko vrednovanje Mentimeter - vršnjačko vrednovanje</p> <p>Vrednovanje (sumativno) naučenog uz pomoć tablice u Wordu za nastavnika Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje</p>
<p>Prijedlozi vanjskih izvora i literature</p>	<p>Za sve one koji žele pročitati više o razlici između glume i igranja uloga dajem poveznicu na kojoj dr Vladimir Krušić, predavač na Poslijediplomskom specijalističkom studiju dramske pedagogije na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, dio NOKa iz 2011 obrazlaže razliku između igranja uloga i glume.</p>

Neki od materijala (privitci)

Privitak 1





<p>Du bist Verkäufer / Verkäuferin 1. Du verkaufst Jacken. Du hast Größen 38, 40, 42.</p>
<p>Du möchtest eine Jacke in Grün. Du probierst die Jacke an. Sie ist perfekt.</p>
<p>Du möchtest eine Jacke in Weiß. Du probierst die Jacke an. Sie ist dir zu eng.</p>
<p>Du möchtest die Jacke in Blau. Die Jacke ist im Schaufenster.</p>
<p>Du möchtest eine Jacke in Schwarz. Die Jacke in dem Geschäft ist nicht schön.</p>
<p>Du möchtest eine Jeansjacke für Sommer. Die steht dir nicht gut.</p>
<p>Du bist Verkäufer / Verkäuferin 2. Du verkaufst Röcke. Du hast Größen 34, 36, 42.</p>
<p>Du möchtest einen Rock in Rot. Du probierst den Rock an. Der Rock ist dir zu eng.</p>
<p>Du möchtest einen Rock in Gelb. Der Rock ist teuer aber so schön.</p>
<p>Du möchtest einen Rock in Rosa. Der Rock in dem Geschäft ist nicht modern.</p>
<p>Du möchtest einen Rock für Winter. Der Rock ist zu elegant.</p>
<p>Du möchtest einen Rock in Braun. Der ist dir zu klein.</p>
<p>Du möchtest einen Rock in Blau. Der ist dir zu groß.</p>
<p>Du bist Verkäufer / Verkäuferin 3. Du verkaufst T-Shirts. Du hast Größen 38, 40, 42.</p>
<p>Du möchtest ein T-Shirt. Du probierst drei T-Shirts an. Das T-Shirt ist dir zu bunt.</p>
<p>Du möchtest ein T-Shirt in Gelb. Das T-Shirt ist billig. Du kaufst zwei T-Shirts.</p>



Du möchtest ein T-Shirt in Pink. Das T-Shirt ist in Lila.

Du möchtest ein T-Shirt mit langen Ärmeln. Das T-Shirt ist dir zu groß.

Du möchtest ein T-Shirt in Grau. Das T-Shirt ist nicht schön.

Du möchtest ein T-Shirt in Rot. Das T-Shirt ist dir zu teuer

Du bist Verkäufer / Verkäuferin 4. Du verkaufst Unterhosen. Du hast alle Größen. In jeder Packung sind 3 oder 5 Unterhosen.

Du möchtest 5 Unterhosen. Die Packung hat 2 Unterhosen in Schwarz und drei in Weiß. Du möchtest nur die Unterhosen in Schwarz.

Du möchtest 4 Unterhosen in Beige. Die Packungen mit 3 Unterhosen haben zwei Unterhosen in Beige und eine Unterhose in Weiß.

Du möchtest 5 Unterhosen in Pink mit gelben Punkten. Die Packung hat drei Unterhosen mit gelben Punkten und zwei mit grünen Punkten.

Du möchtest 2 Unterhosen. Du trägst nur Unterhosen in Weiß.

Du möchtest 3 Unterhosen in Blau. Die Unterhosen in Dreierpackung sind nicht schön. Die Verkäuferin hat eine Packung mit 5 Hosen in Blau. Du möchtest nur drei Unterhosen.

Privitak 3

Primjer igranja uloge u skladu sa zadatkom.

Primjer za nastavnika:

Rezanac prodavača – zadatak

- **Du bist Verkäufer / Verkäuferin 1. Du verkaufst Jacken. Du hast Größen 38, 40, 42.**

Rezanac kupca 1 – zadatak

- **Du möchtest eine Jacke in Grün. Du probierst die Jacke an. Sie ist perfekt.**

Verkäufer/in 1: Guten Tag.



Kunde 1: Guten Tag.
 Verkäufer/in 1: Sie wünschen?
 Kunde 1: Ich möchte, bitte, die Jacke in Grün.
 Verkäufer/in 1: So bitte, die Jacke im Grün.
 Kunde 1: Wo sind die Umkleidekabinen?
 Verkäufer/in 1: Da links.
 Kunde 1: Ich möchte die Jacke anprobieren.
 Verkäufer/in 1: Und passt sie Ihnen?
 Kunde 1: Ja, sie ist perfekt. Wa kostet sie?
 Verkäufer/in 1: 84 Euro?
 Kunde 1: Bitte, da sind 100 Euro
 Verkäufer/in 1: Das hier ist Ihre Jacke. Und 16 Euro zurück.
 Kunde 1: Danke schön
 Verkäufer/in 1: Auf Wiedersehen
 Kunde 1: Auf Wiedersehen

NAPOMENE:

Kreiranje sata temeljem dramskopedagoškog alata je omogućio učenicima aktivno sudjelovanje u svim dijelovima sata.

1. Učenici u ovoj sceni moraju izvršiti zadatak, paziti na jezične zakonitosti (osobnu zamjenicu (Sie), rod imenica (der Rock), (die Jacke), (das T-Shirt) odnosno na množinu (die Unterhosen in bestimmter Packung), slušati jedni druge, da bi mogli vrednovati druge učenike (vidi tablicu koja je dana i u adekvatnom dijelu prijave

2. Ovoj su zadaći prethodili skupno kreiranje uloga prema udžbeniku na prethodnom satu pri čemu je svaka skupina imala 4 člana od kojih je svaki trebao imati svoju ulogu (jedan prodavač, a ostali kupci članovi obitelji ili prijatelji). Nakon kreiranja prema zadanim rečenicama, učenici su odigrali svoje kreirane uloge.

3. Sat prije toga su slušali tekst lekcije, a zatim spajali u loomenu hot potatoe zadatak tipa matching (slušanje s razumijevanjem), bez sumativnog vrednovanja, ali formativno vrednovanje detaljno je provela nastavnica. Osim toga su dobili quizlet s rječima te lekcije pa su na satu u dvoje učili riječi, samostalno rješavali testove quizleta i igrali se matching u quizletu. Dobili su preporuku da preko vikenda sami igraju sve vrste testića u quizletu (učenje riječi na različite načine), jer će ovaj sat sami kreirati dijaloge, pri čemu će nastavnica vrednovati naučeno odnosno da će dobiti ocjene.

Kriteriji ocjenjivanja su im bili postavljeni u OneNote, ali bez obzira kriterije iz [Tablica za praćenje dijaloga - podloga za vrednovanje](#) moraju biti iznova navedeni i objašnjeni na samo satu. Učenik se mora osjećati sigurno, a objašnjavanje kriterija za igranje uloga je zalog te sigurnosti.

Privitak 4

IGRANJE ULOGE: PLUS (potpuno), MINUS (treba popraviti), POLA PLUSA (djelomično)	izvršenje zadatka s rezanca	uspostavljanje dijaloške strukture s drugim likom upotrebom primjerenih jezičnih struktura	točnost upotrebe jezičnih struktura i tečnost prilikom govorenja
1. Prezime učenik 1			
2. Prezime učenik 2.			
3.			
4.			
5.			
6.			



7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			

Privitak 5 Anketa

Jesmo li uspješno izvršili zadatak?

- da
- djelomično
- treba popraviti

2. Je li svaki član svake grupe dao maksimalan doprinos izvršenju zadatka?

- da
- djelomično
- treba popraviti

3. Je li zadatak zahtijevao previše od nekih članova grupe?

- da
- djelomično
- treba popraviti

4. Jesu li svi članovi svake od grupa međusobno komunicirali isključivo na njemačkom?

- da
- djelomično



treba popraviti

5. Jesi li zadovoljan/a osobnim doprinosom izvršenju zadatka?

- da
 djelomično
 treba popraviti

6. Sviđa li ti se ovakav način učenja i poučavanja?

- da
 ne

7. Možeš li nakon ovog grupnog rada uspješno objasniti što si naučio/la?

- da
 ne

8. Procijeni uspješnost ovakvog učenja za tebe u odnosu na klasičan način.

- (1) 10%
 (2) 20%
 (3) 30%
 (4) 40%
 (5) 50%
 (6) 60%
 (7) 70%
 (8) 80%
 (9) 90%
 (10) 100%

9. Na što sam ja kao pojedinac osobito ponosan/-na pri kreiranju mog dijaloga s "mojim" prodavačem?

10. Što trebamo poboljšati da bi sljedeći grupni rad bio sistematičniji i primjenjiviji za usvajanje određenih sadržaja?