



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Martina Tomorad
Zvanje	Diplomirani učitelj s pojačanim programom iz nastavnog predmeta engleski jezik
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ Stjepana Radića, Brestovec Orehovički
Adresa elektroničke pošte	martina.tomorad@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Numbers, Colours, Animals
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1.raz.OŠ
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	A.1.1. UČENIK NEVERBALNO I VERBALNO REAGIRANA IZGOVORENE RIJEČI TE VRLO KRATKE I JEDNOSTAVNE UPUTE I PITANJA. A.1.2. UČENIK PREPOZNAJE GRAFIJSKE SLIKE JEDNOSTAVNIH RIJEČI. A.1.3. UČENIK PONAVLJA RIJEČI I VRLO KRATKE I JEDNOSTAVNE REČENICE OPONAŠAJUĆI ENGLESKI SUSTAV GLASOVA. A.1.4. UČENIK UPOTREBLJAVA UČESTALE RIJEČI OPONAŠAJUĆI ENGLESKI SUSTAV GLASOVA. C.1.1. UČENIK UOČAVA I KORISTI SE NAJOSNOVNIJIM KOGNITIVnim STRATEGIJAMA UČENJA JEZIKA. C.1.2. UČENIK UOČAVA I KORISTI SE NAJOSNOVNIJIM METAKOGNITIVnim STRATEGIJAMA UČENJA JEZIKA. Korelacija s informatikom: C. 1. 1 uz podršku učitelja koristi se predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima.



	<p>Korelacija s matematikom: A. 1. 1 Opisuje i prikazuje količine prirodnim brojevima i nulom.</p> <p>Korelacija s prirodom i društvom: A.1.1 Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi opažajući neposredni okoliš.</p> <p>Međupredmetne teme:</p> <p>Osobni i socijalni razvoj-B 1.2. Razvija komunikacijske kompetencije.</p> <p>Građanski odgoj i obrazovanje-C.1.1. Sudjeluje u zajedničkom radu u razredu.</p> <p>Održivi razvoj- I.A.1. Prepoznaje svoje mjesto i povezanost s drugima u zajednici.</p> <p>Upotreba IKT-a- A 1. 2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.</p>
Tijek nastavnog sata	<p><u>UVODNI DIO:</u></p> <p>Pozdravljam učenike. Govorim im da ćemo danas ponoviti brojeve, boje i životinje *1koje smo učili na prošlim satovima te ćemo najprije riješiti Kahoot kviz. Učenicima dajem upute da uključe tablete i na stranici kviza Kahoot unesu kod za ulaz u kviz. Istovremeno, ja prikazujem kviz na pametnoj ploči te im čitam zadatke kako slijede.</p> <p>https://create.kahoot.it/details/animals/c7ec48f7-e3e6-46bc-a679-9b00df3505e2</p> <p>Učenici trebaju nastaviti niz te iza svakog odgovora objasniti po kojem su kriteriju izabrali odgovor. Zatim slijedi ponavljanje brojeva i boja, također pomoću kviza Kahoot. Učenici unose novi kod za ulazak u igru. U svakom zadatku kvizova, riječ koja je odgovor izgovaramo svi zajedno.</p> <p>https://create.kahoot.it/details/99641a5d-0742-4d9a-830a-be48d8ae8c93</p> <p><u>GLAVNI DIO:</u></p> <p>Učenike smještam u grupe. Govorim im da ćemo sada grupno rješavati problemski zadatak. Dijelim</p>



im tablice*2 i izrezane riječi ponuđenih odgovora za uvrštavanje u tablicu. Učenici će među ponuđenim riječima pronalaziti odgovore te ih lijepiti na odgovarajuće mjesto u tablicu.

[ANIMALS - PROBLEMSKI ZADATAK2.docx](#)*2

[Riječi za problemski zadatak- Animals, Colours, Numbers.docx](#)

Na pametnoj ploči otvaram zadatak te učenicima objašnjavam kako će ga rješavati. Najprije detaljno prolazimo kroz elemente tablice i objašnjavam im svaki dio. Zatim čitam jednu po jednu rečenicu ispod tablice, objašnjavam značenje i usmjeravam učenike da potraže odgovor na svaku rečenicu među riječima koje su dobili izrezane. Kada se u grupi usuglase oko odgovora, lijepe ga na odgovarajuće mjesto u tablicu.

Nakon što popune cijelu tablicu, trebaju pogoditi o kojim se životinjama radi te konačna rješenja napisati na vrh svakog stupca. Svaka grupa mijenja tablicu s grupom pokraj svoje.

Zajednički prolazimo kroz zadatak na pametnoj ploči i otkrivamo rješenja i čitamo ih naglas. Učenici stavljaju kvačice pokraj točnih rješenja. Učenici predlažu konačna rješenja, provjeravamo odgovaraju li prema kriterijima opisa u problemskom zadatku te uvažavamo sve odgovore koji odgovaraju.

ZAVRŠNI DIO:

Svaka grupa dobiva listić kojim će vrednovati rad ispred sebe.

[Tablica vrednovanja- Animals- problemski zadatak.docx](#)

Objašnjavam rubrike u tablici, učenici zaokružuju svoje procjene te predaju tablice grupi čiji su rad vrednovali.

Učenici rješavaju izlazne kartice.

[F:\Animals, Numbers, Colours- izlazna kartica.docx](#)

U prvom zadatku u svakom redu trebaju zaokružiti sličicu koja odgovara mojem opisu- npr. two white bears. U drugom trebaju onom bojom koju kažem obojati određeni broj životinja-npr. one black bat.



	Ako u razredu ima učenika koji ne raspoznaju boje, označit će samo broj i životinju. Uzimam izlazne kartice i pozdravljam učenike.
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>U uvodnom dijelu sata rješavamo Kahoot kvizove kojima ponavljamo životinje, brojeve i boje koje smo učili na prethodnim satovima*1.</p> <p>Učenicima dajem upute da uključe tablete i na stranici kviza Kahoot unesu kod za ulaz u kviz. Istovremeno, ja prikazujem 1. kviz na pametnoj ploči te im čitam zadatke kako slijede.</p> <p>Učenici trebaju nastaviti niz te iza svakog odgovora objasniti po kojem su kriteriju izabrali odgovor.</p> <p>Zatim slijedi ponavljanje brojeva i boja, također pomoću kviza Kahoot. Učenici unose novi kod za ulazak u igru. U svakom zadatku kvizova, riječ koja je odgovor izgovaramo svi zajedno.</p> <p>U glavnom dijelu sata učenike smještam u grupe u kojima će rješavati problemski zadatak*2. Dijelim im tablice i izrezane riječi ponuđenih odgovora za uvrštavanje u tablicu. Učenici će među ponuđenim riječima pronaći odgovore te ih lijepiti na odgovarajuće mjesto u tablicu.</p> <p>Na pametnoj ploči otvaram zadatak te učenicima objašnjavam kako će ga rješavati. Najprije detaljno prolazimo kroz elemente tablice i objašnjavam im svaki dio. Zatim čitam jednu po jednu rečenicu ispod tablice, objašnjavam značenje i usmjeravam učenike da potraže odgovor na svaku rečenicu među riječima koje su dobili izrezane. Kada se u grupi usuglase oko odgovora, lijepe ga na odgovarajuće mjesto u tablicu.</p> <p>Nakon što popune cijelu tablicu, trebaju pogoditi o kojim se životinjama radi te konačna rješenja napisati na vrh svakog stupca. Svaka grupa mijenja tablicu s grupom pokraj svoje te slijedi vrednovanje.</p> <p>Zajednički prolazimo kroz zadatak na pametnoj ploči i otkrivamo rješenja. Učenici stavlju kvačice pokraj točnih rješenja. Učenici predlažu konačna rješenja, provjeravamo odgovaraju li prema</p>



	<p>kriterijima opisa u problemskom zadatku te uvažavamo sve odgovore koji odgovaraju. Svaka grupa dobiva listić kojim će vrednovati rad druge grupe.</p> <p>Objašnjavam rubrike u tablici, učenici zaokružuju svoje procjene te predaju tablice grupi čiji su rad vrednovali.</p> <p>Na kraju sata svakom učeniku dajem izlaznu karticu. Objašnjavam kako će ju riješiti- u prvom zadatku u svakom redu trebaju zaokružiti sličicu koja odgovara mojem opisu- npr. two white bears. U drugom trebaju onom bojom koju kažem obojati određeni broj životinja-npr. one black bat. Ako u razredu ima učenika koji ne raspoznaju boje, označit će samo broj i životinju.</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Kahoot kvizovi</p> <p>https://create.kahoot.it/details/animals/c7ec48f7-e3e6-46bc-a679-9b00df3505e2</p> <p>https://create.kahoot.it/details/99641a5d-0742-4d9a-830a-be48d8ae8c93</p> <p>Problemski zadatak</p> <p>ANIMALS - PROBLEMSKI ZADATAK2.docx*2</p> <p>Riječi za problemski zadatak- Animals, Colours, Numbers.docx</p> <p>Tablica vršnjačkog vrednovanja problemskog zadatka</p> <p>Tablica vrednovanja- Animals- problemski zadatak.docx</p> <p>Izlazna kartica</p> <p>F:\Animals, Numbers, Colours- izlazna kartica.docx</p> <p>Zadatak za učenike s teškoćama</p> <p>F:\Animals, Numbers, Colours- sličice pp.docx</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje kao učenje- tablica vršnjačkog vrednovanja problemskog zadatka</p> <p>Tablica vrednovanja- Animals- problemski zadatak.docx</p>



	Vrednovanje za učenje- izlazne kartice F:\Animals, Numbers, Colours- izlazna kartica.docx
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Učenike smještam u grupe. Govorim učenicima da ćemo sada grupno rješavati problemski zadatak*2. Dijelim im tablice i izrezane riječi ponuđenih odgovora za uvrštavanje u tablicu. Učenici će među ponuđenim riječima pronalaziti odgovore te ih lijepiti na odgovarajuće mjesto u tablicu.</p> <p>ANIMALS - PROBLEMSKI ZADATAK2.docx*2</p> <p>Na pametnoj ploči otvaram zadatak te učenicima objašnjavam kako će ga rješavati. Najprije detaljno prolazimo kroz elemente tablice i objašnjavam im svaki dio. Zatim čitam jednu po jednu rečenicu ispod tablice, objašnjavam značenje i usmjeravam učenike da potraže odgovor na svaku rečenicu među riječima koje su dobili izrezane. Kada se u grupi usuglase oko odgovora, lijepe ga na odgovarajuće mjesto u tablicu.</p> <p>Nakon što popune cijelu tablicu, trebaju pogoditi o kojim se životinjama radi te konačna rješenja napisati na vrh svakog stupca. Svaka grupa mijenja tablicu s grupom pokraj svoje te slijedi vrednovanje.</p> <p>Zajednički prolazimo kroz zadatak na pametnoj ploči i otkrivamo rješenja. Učenici stavlju kvačice pokraj točnih rješenja. Učenici predlažu konačna rješenja, provjeravamo odgovaraju li prema kriterijima opisa u problemskom zadatku te uvažavamo sve odgovore koji odgovaraju.</p> <p>ANIMALS - PROBLEMSKI ZADATAK2-RJEŠENJE.docx</p>
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Matematika- brojevi Priroda i društvo- životinje Informatika- upotreba web alata
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Učenici pomoći web alata rješavaju zadatke o životinjama, bojama i brojevima

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



Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Ako u razredu ima učenika koji ne raspoznaju boje, na izlaznoj kartici označit će samo broj i životinju. Učenici s teškoćama rješavati će poseban zadatak: F:\Animals, Numbers, Colours- sličice pp.docx Pokraj svake sličice sa životinjom lijepe ponuđene riječi koje ju opisuju.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici mogu pismeno ili usmeno opisati jednu ili više životinja po svom izboru tako da u rečenicama obavezno koriste brojeve i boje.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Svaka grupa dobiva listić kojim će vrednovati rad druge grupe. Tablica vrednovanja- Animals- problemski zadatak.docx Objašnjavam rubrike u tablici, učenici zaokružuju svoje procjene te predaju tablice grupi čiji su rad vrednovali.
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	Kahoot kvizovi https://create.kahoot.it/details/animals/c7ec48f7-e3e6-46bc-a679-9b00df3505e2 https://create.kahoot.it/details/99641a5d-0742-4d9a-830a-be48d8ae8c93
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Čajo- Andđel, Kristina; Domljan, Daška; Knezović, Ankica; Singer, Danka: New Building Blocks 1, Profil Klett, 1. izdanje, 2018., Zagreb Internet Internet stranica Brainzilla

*1- Čajo- Andđel, Kristina; Domljan, Daška; Knezović, Ankica; Singer, Danka: New Building Blocks 1, Profil Klett, 1. izdanje, 2018., Zagreb

*2- Ideja preuzeta s Internet stranice Brainzilla i prilagođena temi



Napomena:

Sve sličice korištene za izradu sadržaja koji se koriste u aktivnostima preuzete su s Interneta.

U slučaju da se poveznice na dokumente ne žele otvoriti, ispod prilažem otvorene dokumente.

Odgovori za problemski zadatak:

GREEN, BLUE, YELLOW, RED, PINK

BROWN, BLACK, WHITE

WHITE, BLACK

JUNGLE

FARM

FARM

WINGS- YES

WINGS- NO

WINGS- NO

TWO LEGS

FOUR LEGS

FOUR LEGS

SMALL

BIG

SMALL

Problemski zadatak:



	ANIMAL 1	ANIMAL 2	ANIMAL 3
1. COLOUR- BOJA			
2. LIVES- ŽIVI			
3. WINGS- KRILA			
4. LEGS- NOGE			
5. SIZE- VELIČINA			

Animal 1 can be the colour of grass, sky, sun or a flower.

Animal 1 lives where zebras, lions, elephants...live.

Animal 2 can be the colour of chocolate (3 colours).

Animal 2 lives where cats, dogs, hens...live.

Animal 3 is mostly white but it can be black, too.

Animal 3 lives in the same place as animal 2.

Animal 3 has 4 legs.

Animal 2 is big.

Animal 2 has the same number of legs as animal 3.

Animal 1 is small.

Animal 1 has 2 legs.

Animal 3 is the same size as animal 1.

Animal 1 has got wings.

Animals 2 and 3 don't have wings.



Tablica vrednovanja problemskog zadatka:

Elementi	✓ ✓ ✓	✓ ✓	✓
Točnost	Sve ili skoro sve riječi zalipljene su na pravo mjesto.	Dio riječi je zalipljen na pravo mjesto, dio ne.	Riječi uglavnom nisu zalipljene na pravo mjesto.
Konačan odgovor	Pogođeni su svi konačni odgovori.	Pogođena su jedno ili dva konačna odgovora.	Nije pogodjen niti jedan odgovor.

Zadatak za učenike s teškoćama:

A PIG

FOUR LEGS

FOREST

BROWN

A BEAR

GREY

JUNGLE

RED, YELLOW, BLUE

AN ELEPHANT

FARM

A PARROT

FOUR LEGS

JUNGLE

TWO LEGS

FOUR LEGS

WINGS

PINK



Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja

ŠKOLA
za život

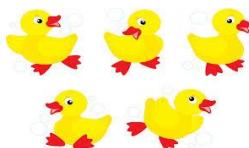


Izlazna kartica:

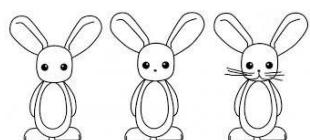
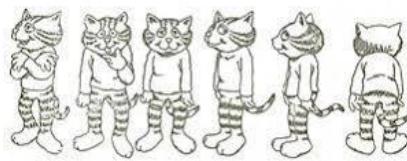
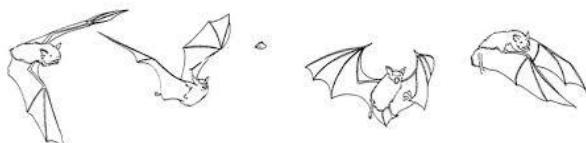


NAME AND SURNAME:

1. ZAOKRUŽI PREMA UPUTAMA UČITELJICE!



2. OBOJI PREMA UPUTAMA UČITELJICE:



Sličice preuzete s interneta.



Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja

