



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Gracijela Orobabić
Zvanje	Profesor engleskog jezika i književnosti i njemačkog jezika i književnosti
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ Gornja Vežica, Rijeka
Adresa elektroničke pošte	gracijela.orobabic@skole.hr ili gracijela.orobabic@gmail.com
Naslov Metodičkih preporuka	Pets
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. razred osnovne škole
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgovno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>OŠ (1) EJ A.1.1. Neverbalno i verbalno reagira na izgovorene riječi te vrlo kratke i jednostavne upute i pitanja.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.2. Upotrebljava učestale riječi oponašajući engleski sustav glasova.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.4. Prepoznaje grafijske slike jednostavnih riječi.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.7. Preslikava jednostavne učestale riječi.</p> <p>OŠ (1) EJ B.1.2. Prepoznaje i oponaša osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranim i/ili stvarnim međukulturnim susretima.</p> <p>OŠ (1) EJ C.1.5. Uočava činjenice i mišljenja u vrlo kratkim učestalim jednostavnim izrazima i rečenicama.</p> <p>OŠ (1) EJ C.1.6. Prepoznaje različite izvore informacija.</p>
Tijek nastavnog sata	<p>Uvodni dio sata: Ponavljanje gradiva prošlog sata pomoću 6 slikovnih kartica učestalih kućnih ljubimaca (a dog, a cat, a bird, a fish, a mouse, a bunny) 1. aktivnost: učenik dobrovoljac imenuje kojeg ljubimca prikazuje slikovna kartica stavljena na magnetsku ploču, učiteljica palcem</p>



	<p>gore pokazuje da je dobro i razred točno ponovi riječ za svojim suučenikom, odnosno palcem dolje ako je netočno i drugi učenik dobrovoljac pokušava i postupak ponavljamo za svih 6 riječi</p> <p>2.aktivnost (TPR activity): Igra „Jump or Duck“ - učenici stoje okrenuti prema ploči, učiteljica govori razne ranije usvojene riječi na temu hrana, boje, brojevi i kućni ljubimci, ako je riječ jedna od 6 sa ploče, dakle novije riječi, učenici poskoče, a ako nije čučnu. Učenici koji pogriješe kod treće eventualne pogreške ispadaju iz igre.</p> <p>Glavni dio sata: 3. aktivnost: učiteljica pokazuje kartice s riječima jednu po jednu i razgovorom navodi učenike da dođu do zaključka o vezi grafijske i zvučne slike riječi - često isto prvo slovo i glas mogu pomoći u rješavanju te tako potiče učenike na razmišljenje o učenju (učiti kako učiti) no ističe iznimku (a cat) Zatim učenici razmišljaju i samostalno odlučuju koja grafijska slika najbliže odgovara poznatoj im zvučnoj te učenik dobrovoljac izgovara riječ i smješta napisanu riječ ispod odgovarajuće sličice na magnetskoj ploči. Ostali učenici podižući kartončić sa zelenom kvačicom ili kartončić sa crvenim križićem (kartončiće uvijek imaju jer smo ih zajednički napravili i koristili već na prijašnjim satovima) tj. odlučuju je li rješenje točno (vrednovanje kao učenje – vršnjačko vrednovanje). Učenik može promijeniti mišljenje na osnovu te povratne informacije svojih suučenika i staviti riječ ispod druge sličice te poet tražiti mišljenje ostalih učenika kartončićima. Nakon toga učiteljica potvrđuje točnost rješenja. Učenik zahvaljuje razredu ranije naučenim ljubaznim izrazom „Thank you for your help“ Razred zahvaljuje učeniku koji je rješavao izrazom „Thank you + ime“, a učenik odgovara ranije naučenim izrazom „You're welcome“. Postupak ponavljaju za svih 6 riječi. Učenici pojedinačno, a zatim skupno čitaju riječ. Učenici pomažu spremiti slike i kartice s riječima na odgovarajuće mjesto.</p> <p>4. aktivnost: Učiteljica na pametnoj ploči otvara digitalnu interaktivnu igru “Pets”</p> <p>https://learningapps.org/7608460</p>
--	--



	<p>(moj autorski audiovizualni interaktivni sadržaj u alatu LearningApps) Ovakav tip igre im je već poznat, često smo ga koristili „read,listen and match“ – igra spajanja riječi i sličice povlačenjem riječi do sličice, pokraj napisane riječi stoji i crni znak „i“ to je zvučni zapis riječi (mogu ga koristiti kao podršku oni učenici kojima treba). Učenici dolaze do pametne ploče jedan po jedan (paziti da ne budu svi isti iz prošle aktivnosti) i rješe primjer po izboru. Sama igra daje povratnu informaciju nakon što sve riješe (zelenom bojom označeno točno, crvenom netočno) i pohvalom „Well done“ . Na kraju igre ako ima grešaka učenici komentiraju na što treba paziti i čime se služiti. Učenici s teškoćama igraju jednostavniju verziju igre, koju sam kreirala za njih, u kojoj i uz sličicu postoji audio zapis ispod znaka „i“ pa mogu slušno povezati riječ i sličicu (lakša verzija igre jer je audio i uz sličicu i uz riječ). Učenici na svojim tabletima otvaraju igru prema uputama učiteljice i odlučuju koju razinu težine od dvije ponuđene žele igrati. Igraju dva puta i u bilježnicu zapišu svoj rezultat te se prema tome samovrednuju crtajući 3 zvjezdice za sve točno, dvije za 3 do 4 pogreške i jednu zvjezdicu za samo nekoliko točnih riječi u dva pokušaja (vrednovanje kao učenje - samovrednovanje).</p> <p>5. aktivnost: Učenici u drugom obrazovnom materijalu, radnoj bilježnici, rješavaju zadatak podebljavanja grafijske slike riječi uz sličicu ljubimaca, a zatim drugi zadatak preslikavaju riječi ispod odgovarajuće sličice. Učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada, a usredotočuje se na odabranu skupinu učenika tijekom prošle i ove aktivnosti, zapisuje bilješke te daje učeniku povratnu informaciju kojom će se usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju npr. Učenik dobro povezuje grafijsku sliku riječi sa slikom odgovarajućeg ljubimca, no valja uvježbati točno preslikavanje slova u riječi (vrednovanje za učenje – bilješka i u e-imenik). Učiteljica se obraća pojedinim učenicima uvježbanim ljubaznim komunikacijskim predloškom - izrazom „Do you need help?“ a oni odgovaraju „Yes, please /No, thank you“ te vizualno provjerava točnost i usmjerava pažnju</p>
--	--



na ispravak pogrešaka. **DAROVITI** i oni čenici koji su ranije gotovi sa zadatkom (early finishers and gifted) dobiju link za težu verziju igre koju sam kreirala „Pets crossword“ gdje vide sličicu ljubimca no moraju točno napisati riječ u križaljci bez korištenja bilo kakvog predloška.

6.aktivnost: Rad u paru „Pets – Memory game“ – Učiteljica je pripremila i izrezala materijal, 6 parova sličice i riječi, koji je samostalno izradila - poveži grafijsku sliku riječi i sličicu (prilog za print



Pets - memory
game.pdf

) Učenici se u paru poigraju

dva puta i pomažu jedan drugome komentarima, povratnom informacijom i prijedlozima. Učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada učenika tijekom aktivnosti. Pomažu spremiti igru na predviđeno mjesto za sljedeći sat.

7.aktivnost: Samostalni kreativni rad učenika - Učiteljica objašnjava da je zadnja aktivnost izrada postera i predstavljanje postera govorenjem te projicira na pametnoj ploči predložak za nadopunjavanje - kratke učestale jednostavne izraze naučene u prijašnjim temama koje učenici mogu koristiti u svojoj djelatnosti govorenja nadopunivši riječ koja nedostaje (This is my ...; I like...; It is + boja/opisni pridjev(ponuđeni)/imenica (ponuđeno); His/her name is ...; He/she likes + hrana/aktivnost; I like to play with..) Najavljuje da mogu za govorenje dobit ocjenu na ovom satu, ako žele pokušati. Učenici izrađuju poster vlastitog ili željenog kućnog ljubimca, od 6 ponuđenih, na papiru formata A4 crtaju i bojaju omiljenog ljubimca i koju hranu voli jesti te pišu riječi - naziv hrane (npr. pizza, cheese, sandwich, koje znaju od prije, ili cat food, dog food) i ljubimca (a dog, a cat...) kojeg su nacrtali.

Učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada učenika tijekom aktivnosti daje povratnu informaciju i pruža pomoć. Učenici koji to žele, govorno predstavljaju svoj poster kućnog ljubimca - u djelatnosti govorenja mogu koristiti neke od napredloženih izraza projiciranih na pametnoj



	<p>ploči i nadopunjavaju riječi, no mogu spontano i kreativno dodavati još izraza u govorenju npr broj i dijelove tijela i sl. Učiteljica daje učeniku povratnu informaciju, kojom će ga usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju, te kako će se pripremiti za sumativno vrednovanje na slijedećem satu, ili mu daje brojčanu ocjenu odličan ukoliko je to izvrsno odradio (vrednovanje za učenje i sumativno vrednovanje djelatnosti govorenja) UČENICI S TEŠKOĆAMA u ovoj aktivnosti ješavaju posebno prilagođeni radni listić na kom bojaju ljubimce i sklapaju ponuđene riječi (boja i ljubimac) u kraće izraze prema predlošku, a kao govornu djelatnost kazuju rečenice sa sastavljenim izrazima i dodaju svoje osjećaje (This is a brown dog. I like it. /It is nice.) te također dobiju povratnu informaciju ili su sumativno vrednovani. DAROVITI učenici će vjerojatno biti prvi koji će odraditi govornu djelatnost pa će im biti ponuđen dodatni radni listić printan (u prilogu) u kom upisuju kratki odgovor, kao i digitalna igra povezivanja s još nekoliko novih ljubimaca s istog izvora. Za oba dodatna zadatka trebati će se za nove im riječi služiti online rječnikom na svom tableta, no naučili su već ranije kako.</p> <p>Završni dio sata: učiteljica zadaje domaći uradak (jedan zadatak u radnoj bilježnici za vježbanje grafijske slike riječi, i igranje digitalne igre još nekoliko puta svaku razinu – laku, srednju i težu) Također trebaju vježbati govorenje o ljubimcu (na satu korišten model dostupan u razrednoj virtualnoj učionici) i još doraditi poster po potrebi te ga tako pripremiti za učenički portfolio</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>1.aktivnost: učiteljica postavlja slikovne kartice i daje uputu o aktivnosti, te povratnu informaciju o točnosti učenici upotrebljavaju riječi oponašajući engleski sustav glasova, pridonose radu skupine</p> <p>2.aktivnost(TPR): učiteljica daje uputu i izgovara riječ te prati točnost učenici neverbalno reagiraju tjelesnom aktivnošću skok ili čučanj</p> <p>3.aktivnost: učiteljica daje uputu, prati i podržava učenike učenici razmišljaju, koriste jednostavnim strategijama učenja i rješava</p>



	<p>probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja, prepoznaju grafijsku sliku riječi, rješavaju, upotrebljavaju riječi oponašajući engleski sustav glasova, prepoznaju i oponašaju osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranoj situaciji, prate točnost rješenja i vrednuju vršnjake, sudjeluju u zajedničkom radu u razredu</p> <p>4.aktivnost: učiteljica pojašnjava digitalnu igru i prati i podržava učenike učenici služe se pametnom pločom i tabletom tj. IKT tehnologijom, razmišljaju, prepoznaju grafijsku sliku riječi, surađuju, prepoznaju različite izvore informacija, slušaju, rješavaju, vršnjački vrednuju i samovrednuju te prate svoje učenje</p> <p>5.aktivnost: učiteljica daje uputu o rješavanju zadatka, formativno vrednuje – vrednovanje za učenje učenici razmišljaju, prepoznaju i podebljavaju a zatim preslikavaju grafijske slike riječi, prepoznaju i oponašaju osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranoj situaciji, na poticaj i uz pomoć učiteljice prate svoje učenje DAROVITI učenici rješavaju težu verziju digitalne igre Pets Crossword</p> <p>6. aktivnost: učiteljica daje uputu o igri te prati rad učenika i sluša njihove komentare učenici igraju Memory u paru, prepoznaju grafijske slike riječi i spajaju ih sa sličicama, surađuju i vršnjački vrednuju pozitivnim komentarima i ohrabrenjima te tako oblikuju i izražavaju svoje misli i osjećaje</p> <p>7. aktivnost: učiteljica daje detaljnu uputu učenicima, daje predložak za nadopunjavanje riječi za djelatnost govorenja, formativno i sumativno vrednuje, te ističe važnost sustavnog i redovitog učenja zadajući domaći uradak učenici kreativno crtaju i bojaju te pišu poznate riječi (hrana, ljubimac), koriste se jednostavnim strategijama učenja pri rješavanju zadatka, spontano i kreativno oblikuju i govorno izražavaju svoje mišljenje, slušaju i prate govorenje vršnjaka UČENICI S TEŠKOĆAMA kreativno rješavaju prilagođeni listić i govore o njemu jednostavnim kratkim izrazima po predlošku DAROVITI učenici rješavaju dodatni listić, služe se online rječnikom, igraju dodatnu</p>
--	--



	online igru s otvorenog izvora British Council LearnEnglishKids
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Vokabular: a dog, a cat, a bird, a fish, a mouse, a bunny</p> <p>Izrazi i strukture za ljubazno obraćanje: Thank you (for your help) You're welcome. Yes, please. No, Thank you.</p> <p>Izrazi i strukture za izražavanje mišljenja i aktivnosti: This is my ...; I like...; It is + boja/opisni pridjev/imenica; His/her name is ...; He/she likes + hrana/aktivnost; I like to play with..</p> <p>Igre: "Jump or Duck" TPR game, Pets - Memory game, Pets digitalna audiovizualna interaktivna igra</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje za učenje:</p> <p>1.u aktivnostima 4 i 5 učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada učenika i vodi bilješke o tim zapažanjima, te daje učeniku povratnu informaciju kojom će se usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju (učiteljica je usredotočen na nekoliko učenika i piše bilješku u e-imenik)</p> <p>2.U aktivnosti 7 učenicima, koji nisu govorili za odličnu ocjenu, učiteljica daje povratnu informaciju, kojom će ga usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju i kako će se pripremiti da budu uspješniji slijedeći put</p> <p>Vrednovanje kao učenje:</p> <p>1.U aktivnosti 1. učiteljica palcem gore i dolje daje podršku</p> <p>2.U aktivnosti 3. učenici kroz razgovor s učiteljicom dolaze do zaključka kako bolje povezivati grafijsku i zvučnu sliku riječi (učiti kako učiti) i na taj način dobiju uputu o svom dalnjem učenju.</p> <p>3.u aktivnosti tri učenici kartončićima s crvenim križićem ili zelenom kvačicom vršnjački vrednuju točnost odgovora</p> <p>4.u aktivnosti 4 na temelju rezultata dobivenih u igri učenici formiraju povratnu informaciju i</p>



	<p>samovrenju se crtanjem 3, 2 ili 1 zvjezdice s obzirom na točnost svojih odgovora</p> <p>5. u aktivnosti 6 učenici igraju igru u paru i vršnjački vrednuju hvaleći i komentirajući točnost rješenja svog partnera</p> <p>Sumativno vrednovanje: vrednovanje naučenog - ocjenjuje se djelatnost govorenja (učenik govori nadopunjavajući riječi u predložak – produkcija riječi i kraćih učestalih izraza)</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>Likovna kultura: OŠ LK A.1.1. učenik prepozna umjetnost kao način komunikacije i odgovara na različite poticaje likovnim izražavanjem</p> <p>Hrvatski jezik: OŠ HJ A.1.4. Učenik piše školskim formalnim pismom slova, riječi i kratke rečenice u skladu s jezičnim razvojem</p> <p>Međupredmetne teme:</p> <p>osr A.1.1. Razvija sliku o sebi</p> <p>osr A.1.3. Razvija svoje potencijale</p> <p>osr B.1.2. Razvija komunikacijske kompetencije</p> <p>osr C.1.3. Pridonosi skupini</p> <p>ikt A.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka</p> <p>ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima (poznaće osnovnu primjenu programa, spremi i pronalazi prethodno pohranjeni sadržaj</p> <p>goo C.1.1. Sudjeluje u zajedničkom radu u razredu</p> <p>uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema. Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.</p> <p>uku A.1.3.3. Kreativno mišljenje Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p>uku A.1.4.4. Kritičko mišljenje Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje</p>

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



	<p>uku B.1.2.2. Praćenje Na poticaj i uz pomoć učitelja prati svoje učenje.</p> <p>uku B.1.4.4. Samovrednovanje/ samoprocjena Na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio.</p> <p>uku C.1.4.4. Emocije Učenik se koristi ugodnim emocijama i raspoloženjima tako da potiču učenje te kontrolira neugodne emocije i raspoloženja tako da ga ne ometaju u učenju.</p> <p>uku D.1.2.2. Suradnja s drugima. Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spremjan je zatražiti i ponuditi pomoć.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Interdisciplinarnost: 1.Učenik koristi informatičku tehnologiju za rješavanje zadataka u digitalnoj audiovizualnoj interaktivnoj igri te korištenju pametne ploče i tableta</p> <p>2.Primjenjuje znanja o likovnom izražavanju pri crtanju i bojanju postera</p> <p>3.Primjenjuje znanja iz predmeta hrvatski jezik vezana uz točno pisanje slova</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>1.Autorska digitalna audiovizualna interaktivna igra povezivanja grafijske i zvučne slike riječi sa sličicom lakša razina igre, jer je audio i uz riječ i uz sličicu : „Pets (SEN - Special Educational Needs)“ https://learningapps.org/7608471</p> <p>2.Prilagođeni radni listić u aktivnosti 7 „Pets worksheet (SEN) Colour, choose and copy“</p> <p> PETS WORKSHEET (SEN) COLOUR, CHO (printati za učenika)</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>1.Autorska digitalna interaktivna igra pisanja obrađenih riječi u križaljku (teža razina igre): „Pets crossword (gifted)“ https://learningapps.org/7608901</p> <p>2. Dodatni radni listić u pdf formatu</p> <p> PETS AND OTHER ANIMALS WORKSHE (printati za učenika)</p> <p>3.Interaktivna igru otvorenog izvora British Councila LearnEnglishKids</p>



	https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/pets
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 multimedijске i interaktivne sadržaje	<ol style="list-style-type: none">1. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps „Pets“ https://learningapps.org/76084602. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps „Pets (SEN)“ za učenike s teškoćama https://learningapps.org/76084713. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps „Pets (gifted)“ za potencijalno darovite učenike https://learningapps.org/76089014. Poveznica na interaktivnu igru otvorenog izvora British Council LearnEnglishKids https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/pets
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Višnja Anić „Igra je igra je igra“ priručnik za nastavnike stranih jezika, Školska knjiga, 1985.</p> <p>Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby „Games for Language Learning“ Cambridge University Press, 2006.</p> <p>Online ESL Games: https://www.gamesforlearning.com</p>