



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Martina Jeren
Zvanje	Dipl. učiteljica razredne nastave s pojačanim programom iz engleskog jezika
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ Ksavera Šandora Đalskog, Donja Zelina
Adresa elektroničke pošte	martina.jeren@gmail.com
Naslov Metodičkih preporuka	Supermarket revision
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. r. OŠ
OBVEZNI ELEMENTI	



Odgajno- obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupred metnih tema objavljenih u NN)	Ishodi iz predmetnog kurikuluma Engleski jezik A.1.1. Učenik neverbalno i verbalno reagira na izgovorene riječi te vrlo kratke i jednostavne upute i pitanja. 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. A.1.5. Učenik razgovara s drugom osobom te s njom razmjenjuje naučene vrlo kratke i jednostavne rečenice. B.1.1. Učenik uočava međukulturna iskustva u poznatom kontekstu te prepoznaže osnovne činjenice i obilježja kultura ciljnoga jezika ili drugih kultura i uočava sličnosti s vlastitom kulturom B.1.2. Učenik prepoznaže i oponaša osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranim i/ili stvarnim međukulturalnim susretima. C.1.1. Učenik uočava i koristi se najosnovnijim kognitivnim strategijama učenja jezika. C.1.3. Učenik uočava i koristi se najosnovnijim društveno-afektivnim strategijama učenja jezika. C.1.6. Učenik prepoznaže različite izvore informacija.
Tijek nastavnog sata	0 - 3 Učenici u grupama od 5 slušaju učiteljičine upute za rad po stanicama. 4 - 45 Učenici rade po stanicama: <ul style="list-style-type: none">• Stanica Igrač - učenik rješava digitalni kviz i podiže "novac"• Stanica Kupac - učenik kupuje sve što je zadano popisom za kupovinu• Stanica Prodavač - učenik prodaje proizvode i ispisuje račun• Stanica Vršnjačko vrednovanje - učenik vrednuje svog prijatelja – kupca
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nast avnik)	Učenici su za domaću zadaću dobili listić s novčanicama (listić 2, linkovi na sve lističe nalaze se u rubrici poveznice) izrezali ga i obojali prema kodu. (S obzirom da nakon svake cjeline možemo upriličiti igru dućana i kupovati „vokabular“ iz tematske cjeline ovaj ćemo zadatak izrade novčanica napraviti jednom, a novčanice čuvati u školi u „banci“ za daljnje korištenje. Na isti način u ovoj igri svaki put vježbamo dijalog između prodavača i kupca. Ovaj sat je zamišljen kao ponavljanje sadržaja na kraju nastavne godine.) (0-3) Učiteljica svrstava učenike u grupe po pet učenika. Objašnjava učenicima da će ići u kupovinu. Ipak, prvo moraju „zaraditi novac“ igrajući kviz na tabletu. Zatim će izvući jednu od pripremljenih <i>shopping lists</i> (listić 1). Bit će im ponuđeno na izbor koristiti košaricu ili plastičnu vrećicu za kupovinu. Učenici će obaviti kupovinu vježbajući pritom dijalog između prodavača i kupca. Učiteljica objašnjava obavezu uzimanja računa kada obavimo kupovinu.



	<p>(4 – 45) Rad u stanicama – igrač/kupac/prodavač/vrednovanje vršnjaka</p> <p>U svakoj grupi jedan učenik kreće kao prodavač i njegov je zadatak na svoju klupu („dućan“) posložiti uredno i pregledno sve što će prodavati. Materijal: popisi za kupovinu (listić 1) košarica, plastične vrećice (za zamrzavanje), blokić, olovka te stvari s popisa koje su prikazane sličicom na kojoj je uz crtež i broj, koji predstavlja cijenu (listić 1). Učiteljica pomaže pri organizaciji „dućana“ ukoliko je to potrebno.</p> <p>Stanica – igrač. Od preostalih četvero učenika jedan rješava kviz (link 1) na tabletu. Ostali pomažu slagati „dućan“. Učenici s teškoćama rješavaju kviz u kojem nema vremenskog ograničenja od 5 sekundi (link 2). Daroviti učenici rješavaju poseban kviz u kojem se nalaze osim crteža i riječi na pojedinim zadatcima(link 3). Po završetku igre igrač osvaja određeni broj bodova. Odlazi u „banku“ podići svoju „plaću“ gdje učiteljica provjerava broj bodova i učeniku isplaćuje toliko novaca (funti, dolara,kuna.. odlučiti prema potrebi). Učenik resetira igricu, predaje tablet sljedećem učeniku u grupi.</p> <p>Stanica – kupac. Učenik kreće u „supermarket“. Prvo izvlači popis za kupovinu na kojem su zadane stvari koje mora kupiti te uzima košaricu/plastičnu vrećicu. Učenik kupac pozdravlja i traži stvari sa svojeg popisa. Pritom svaki crtež imenuje i obraćajući pozornost na količinu koju također imenuje. Dijalog mora sadržavati glavne dijelove: Greetings, Can I have..?, Here you are. Thank you. Twenty (pounds), please. Nakon što učenik obavlja kupovinu postaje prodavač.</p> <p>Stanica – prodavač. Prodavač dodaje tražene sličice kupcu i bilježi na blokić cijenu svake stvari koju kupac želi kupiti te zbraja konačni iznos koji kupac treba platiti. (Materijal je pripremljen na način da je iznos svakog računa 20). Nakon što je kupac platio, prodavač daje račun iz blokića kupcu.</p> <p>Stanica – vršnjačko vrednovanje. Nakon što je obavio ulogu prodavača učenik sjeda u poseban kutak i vrednuje svojeg vršnjaka kojeg je posluživao u „supermarketu“ uz pomoć listića za procjenu (listić 3). Nakon vrednovanja učenici se vraćaju na stanicu – kupac.</p> <p><i>Napomena: Materijal i igra su pripremljeni na način da se nesmetano mogu odigrati dva kruga, listić 1 potrebno je kopirati onoliko puta koliko ima grupa. Listić 2 i 3 kopirati za svakog učenika. Druga opcija je da u drugom krugu učenici proizvoljno kupuju što žele, bez popisa za kupovinu.</i></p> <p>Tijekom rada po stanicama učiteljica je zadužena za „banku“ no ujedno nadzire igru i pomaže učenicima tamo gdje je potrebno. Ukoliko je potrebno može iskoristiti listić za vrednovanje za učenje (listić 4) te pratiti učenike i vrednovati ih. Pripremljeni kviz učiteljica može iskoristiti za vrednovanje naučenog kao ispit slušanja s razumijevanjem, a popunjene liste za vršnjačko vrednovanje dijeli na kraju sata te ih naredni sat zajednički s učenicima komentira.</p>
Sadržaji koji se koriste u	Vokabular vezan uz sve tematske cjeline koje su obrađene u 1.r. Dijalog prodavača i kupca



aktivnostima	<p>(Svi su listići autorski)</p> <p>Listić 1 – <i>shopping lists, supermarket items</i></p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:b/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EUXFAIRYJr5Hp9ltNtK4_8EBa1M9KjlUVcfbKukzpNsow?e=t7TegL</p> <p>Listić 2 – <i>money</i></p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:b/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EabpqVtyEmZOsb4_wpB7pFoBGoFdtmdsAmpx0qhis4VD7g?e=CdIF8t</p> <p>Listić 3 – vršnjačko vrednovanje</p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:w/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EU-VC0bRogtNhC_mO_bM3gAB5puc9ypAvdi3E7U3WhML3Q?e=i3E9ga</p> <p>Listić 4 – vrednovanje za učenje</p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:w/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EV3J6SJ8SJDutZ5UcvQylwBl3nvcU1CyRSdPOMgW0FGoA?e=s5Teyb</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanjem a kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Listić 3 – vršnjačko vrednovanje</p> <p>Listić 4 – vrednovanje za učenje</p> <p>Link 2 – pptm prezentacija, kviz – provjera razumijevanja slušanjem – vrednovanje naučenoga</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Igra dućana (po stanicama) uključuje razvijanje komunikacijske kompetencije, upoznavanje osnova poduzetništva – potreba privređivanja novca, promicanje demokratskih pravila te izgrađivanje dobrih odnosa prema prirodi i drugima.</p>



DODATNI ELEMENTI¹

Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupred metnih tema	<p>Matematika</p> <p>A. 1. 4 Zbraja i oduzima u skupu brojeva do 20.</p> <p>D. 1. 2 Služi se hrvatskim novcem u jediničnoj vrijednosti kune u skupu brojeva do 20.</p> <p>Učiti kako učiti</p> <p>C.1.1. VRIJEDNOST UČENJA Učenik može objasniti vrijednost učenja za svoj život.</p> <p>D.1.1. FIZIČKO OKRUŽENJE UČENJA Učenik stvara prikladno fizičko okruženje za učenje s ciljem poboljšanja koncentracije i motivacije.</p> <p>D.1.2. SURADNJA S DRUGIMA Učenik ostvaruje dobру komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p>Poduzetništvo</p> <p>A – 1.2. Snalazi se s neizvjesnošću i rizicima koje donosi.</p> <p>B – 1.2. Planira i upravlja aktivnostima.</p> <p>C – 1.1. Prepoznaće važnost ljudskog rada i stvaranja dobara za osiguranje sredstava za život pojedinca i dobrobit zajednice.</p> <p>C – 1.2. Prepoznaće osnovne pojmove tržišta.</p> <p>C – 1.3. Upoznaje funkciju novca.</p> <p>Uporaba IKT-a</p> <p>A 1. 1. Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p> <p>A 1. 2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.</p> <p>A 1. 3. Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima.</p> <p>Osobni i socijalni razvoj</p> <p>B 1.2. Razvija komunikacijske kompetencije.</p> <p>C 1.2. Opisuje kako društvene norme i pravila reguliraju ponašanje i međusobne odnose.</p> <p>C 1.3. Pridonosi skupini.</p> <p>Zdravlje</p> <p>B.1.3. A Prepoznaće igru kao važnu razvojnu i društvenu aktivnost.</p>
Aktivnost u kojima je	Igra dućana podrazumijeva korištenje sadržaja iz engleskog jezika i matematike

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

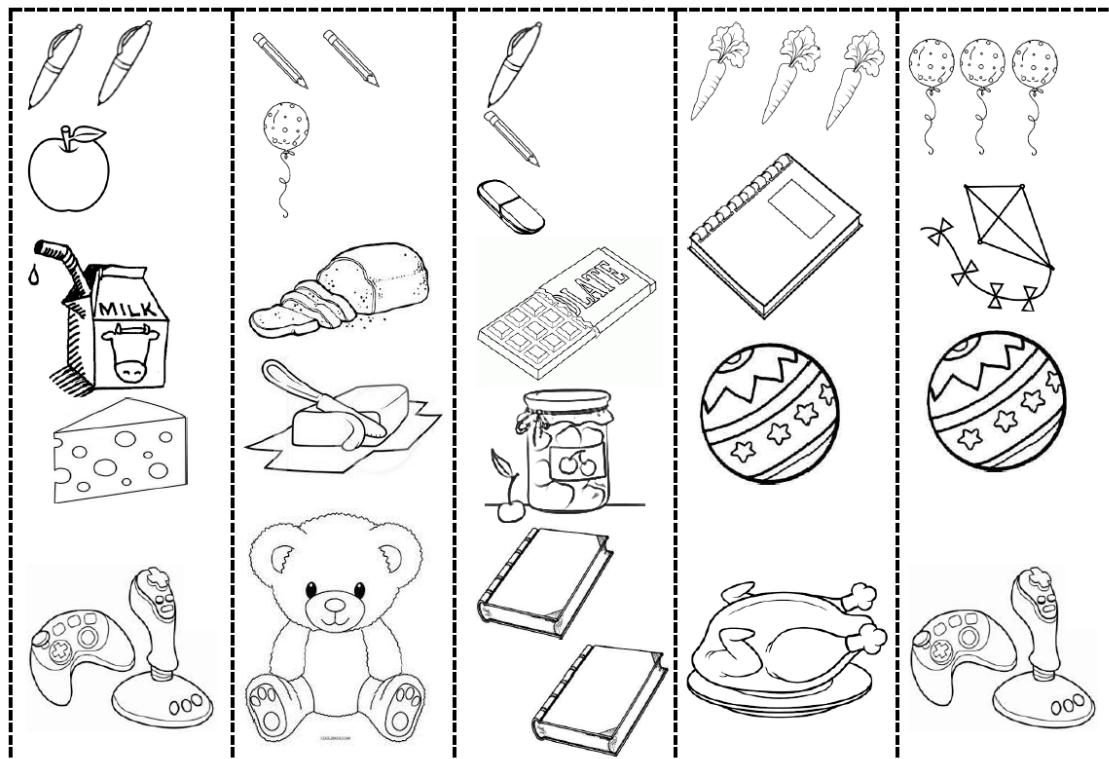


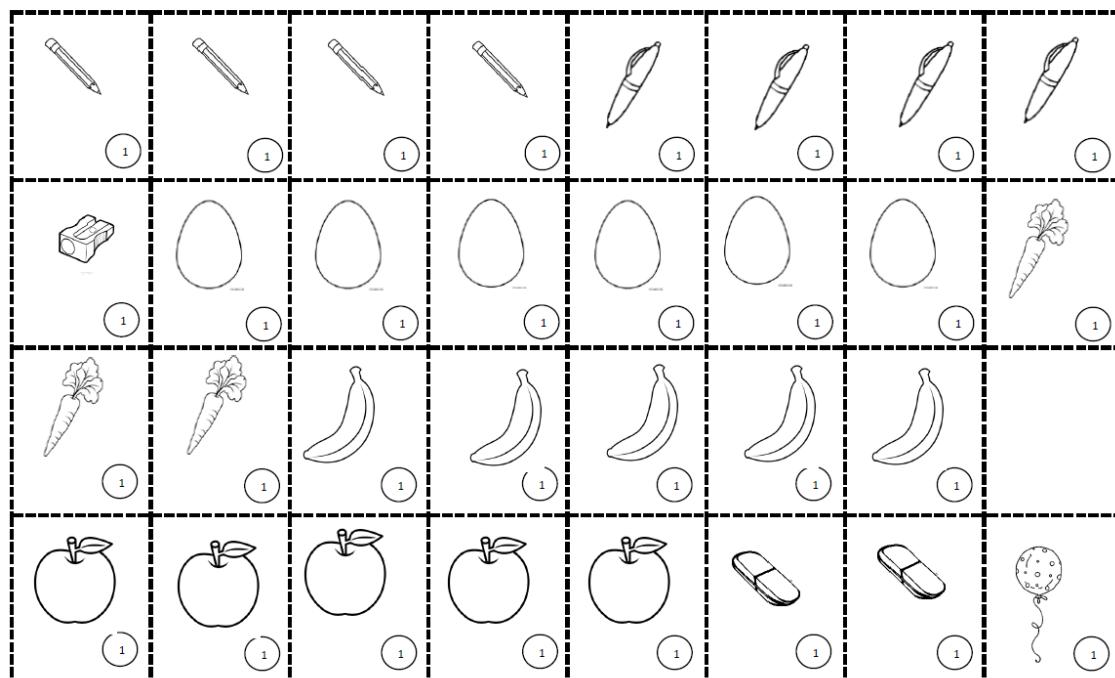
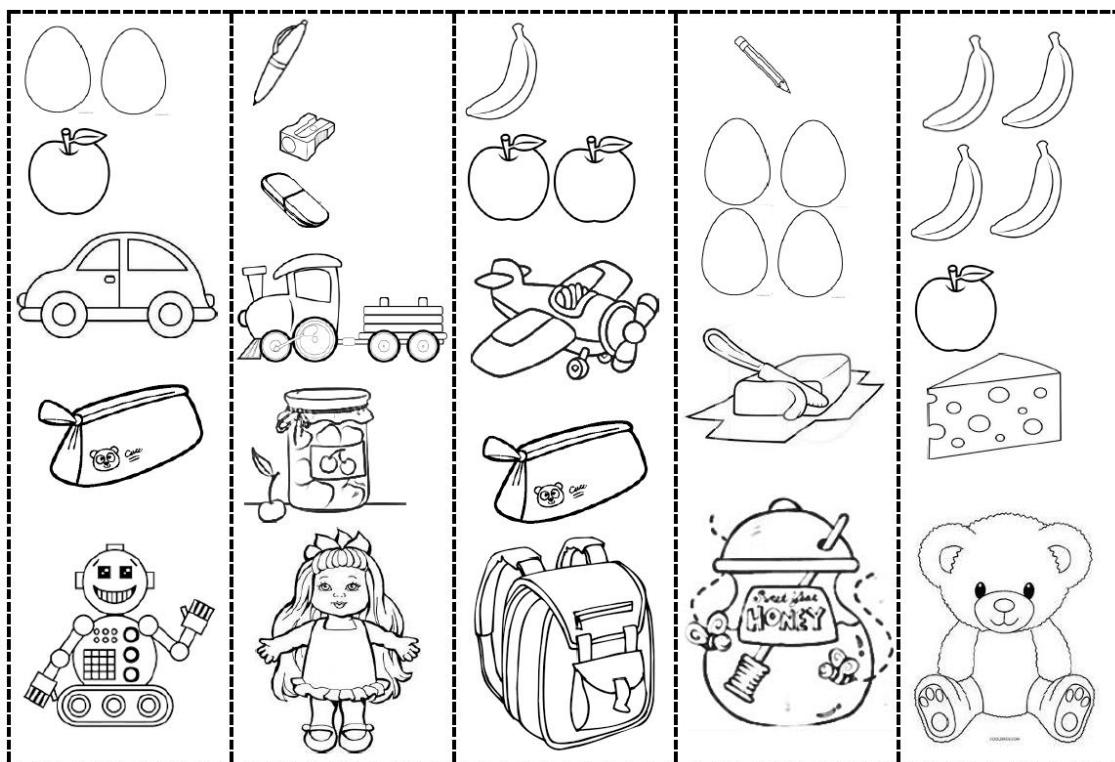
vidljiva interdiscipli narnost	
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenici s teškoćama rješavaju posebni kviz bez vremenskog ograničenja (link2)
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici rješavaju posebni kviz u kojem se nalaze osim crteža i riječi na pojedinim zadatcima (link 3)
Upute za kriterijsko vrednovanj e kompleksni h i problemски h zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Listić 3
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenski m okvirima)	
Poveznice na multimedijis ke i interaktivne sadržaje	S obzirom da se radi o (autorskim) PPTM prezentacijama koje sadrže makronaredbe potrebno je prezentaciju preuzeti, omogućiti uređivanje, omogućiti sadržaje te pokrenuti dijaprojekciju Link 1 - kviz

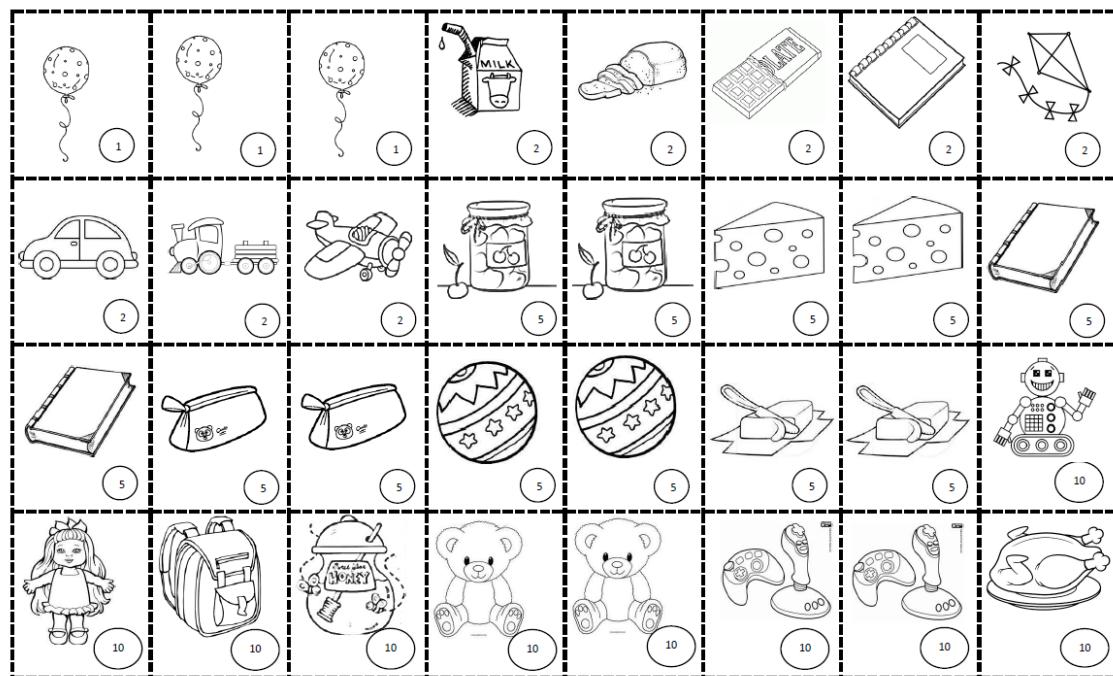


	<p>https://carnet-my.sharepoint.com/:p/g/personal/martina_jeren_skole_hr/Ef92TMuCr2dHpEANbsOrNwYBLh6obd0N_T8WdWjz51WaFg?e=hNpLQq</p> <p>Link 2 - kviz za učenike s teškoćama</p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:p/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EV4GAd2NovJliI2fpY8U3FoBgQFxdJYFIi7DcM1BbGW2A?e=LczWiH</p> <p>Link 3 - kviz za darovite učenike</p> <p>https://carnet-my.sharepoint.com/:p/g/personal/martina_jeren_skole_hr/EWxT-Mj3gFFPrUAkH7rQrrcBOTbBT7aCOJKw3Ry6cp-l3g?e=wvMQax</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>https://elt.oup.com/student/happystreet/level1/stories_01/story_04?cc=ru&selLanguage=ru</p>

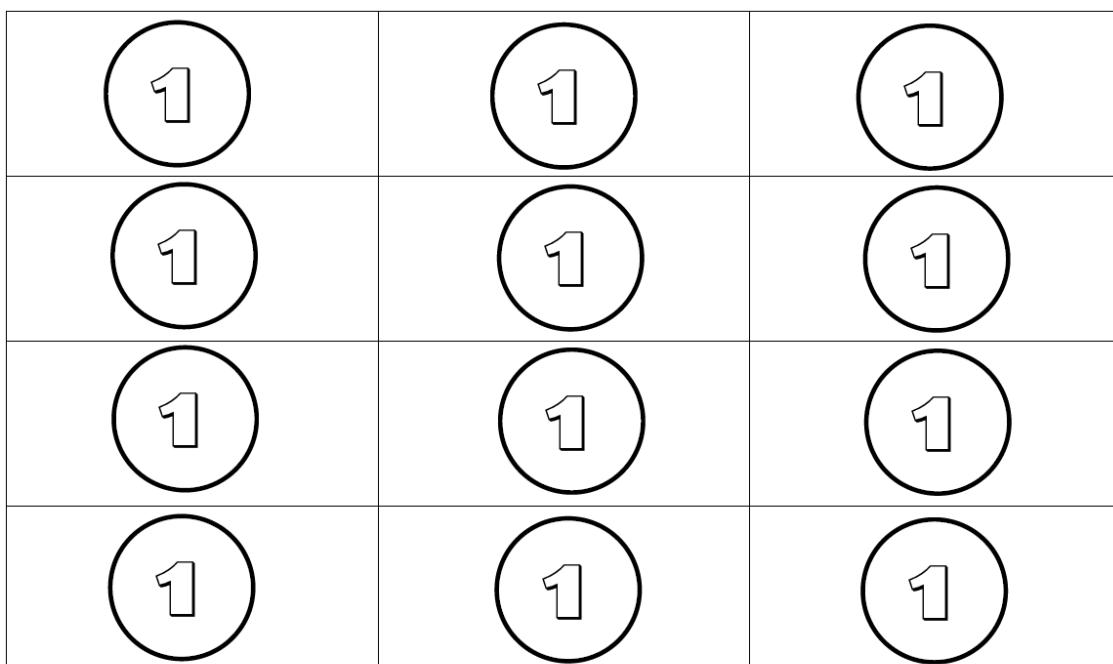
Listić 1







Listić 2





1	1	1

5	5	5
5	5	5
10	10	10
10	UPUTE: OBOJI NOVČANICE PREMA KLJUČU PA IH IZREŽI 1 – YELLOW 5 – BLUE 10 – RED	



Listić 3

Listić za vršnjačko vrednovanje

Učenik će prvo upisati svoje ime, a zatim ime učenika iz razreda s kojim je igrao igru dućana, u kojoj je učenik koji ispunjava tablicu bio prodavač, a učenik kojeg vrednuje kupac.

Moje ime je:			
Ime i prezime <i>kupca</i> kojeg sam upravo poslužio u dućanu:			
Zaokruži u svakom redu rečenicu s kojom se slažeš.			
*	*	X	
Kupac je uljudno pozdravio na početku i na kraju razgovora.	Kupac je pozdravio samo na početku razgovora	Kupac je pozdravio samo na kraju razgovora	Kupac nije pozdravio
Kupac je točno imenovao sve stvari s popisa za kupovinu	Kupac je točno imenovao nekoliko stvari s popisa za kupovinu		Kupac nije imenovao stvari s popisa za kupovinu
Kupac je samostalno izbrojio novac i platio račun	Kupac je uz pomoć izbrojio novac i platio račun		Kupac nije platio račun
Koristio je košaricu pri kupovini			Koristio je plastičnu vrećicu pri kupovini
Kupac je uzeo račun			Kupac nije uzeo račun



Listić 4

Listić za učiteljicu - vrednovanje za učenje

Učiteljica će ispod imena učenika kojeg prati i vrednuje ubilježiti jedan od tri znaka.

Zadovoljna sam *



Ima prostora za napredak



Potrebno poraditi na sadržaju —

Učenik...	Prezime:	1.	2.	3.	4.	5.
	Ime:					
Pozdravlja						
Imenuje vokabular						
Točno izražava količinu						
U razgovoru koristi strukture:	Can I have...?					
	Please, thank you, here you are					
	Twenty (kunas), please.					