



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
<b>OSNOVNI PODATCI</b>	
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	Where Do Animas Live?
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
<b>OBVEZNI ELEMENTI</b>	
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.  A.1.7. UČENIK PRESLIKAVA JEDNOSTAVNE UČESTALE RIJEČI  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.



	<p>Korelacija s informatikom: C. 1. 1 uz podršku učitelja koristi se predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima.</p> <p>Korelacija s prirodom i društвом: A.1.1 Učenik usporeђuje 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> <p>Učiti kako učiti:</p> <p>Primjena strategija učenja i upravljanja informacijama- primjena strategija učenja i rješavanje problema</p> <p>Upravljanje svojim učenjem- praćenje</p> <p>Stvaranje okruženja za učenje- fizičko okruženje učenja, suradnja s drugima</p>
<b>Tijek nastavnog sata</b>	<p><b>UVODNI DIO:</b></p> <p>Pozdravljam učenike. Govorim im da ћemo danas ponoviti životinje i njihova staništa*1 koje smo učili na prijašnjim satovima. Zajednički rješavamo zadatak u Lino alatu. Otvaram zadatak na pametnoj ploči i učenicima objašnjavam da najprije spoje sličice životinja*2 i njihove nazive te ih zatim pridruže staništu životinja- jungle, farm, forest-field-water:</p> <p><a href="http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals">http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals</a></p> <p>Učenicima čitam napisane riječi, učenici ponavljaju za mnom te nakon što spoje životinju sa staniшtem izgovaraju rečenicu prema mojem primjeru- npr. A</p>



bear lives in the forest.

GLAVNI DIO:

Govorim učenicima da sklone sa stola sve što bi ih moglo ometati u radu te ostave samo olovku i gumicu. Idući zadatak raditi će u paru. Svaki par dobiti će papir s tablicom koja ima 3 stupca: always-sometimes-never\*3.

Tablica uvijek, ponekad, nikad- ŽIVOTINJE.docx

Isto tako, dobivaju i napisane nazive životinja koje trebaju preslikati u stupce ovisno o tome živi li ta životinja na farmi uvijek, ponekad ili nikad. Zajednički pročitamo riječi naglas.

životinje.docx

Učenike upozoravam da je važno pisati točno i uredno jer će se i to kasnije vrednovati.

Kada su završili rad u paru, zamijeniti će riješene listove s parom iza sebe te slijedi vršnjačko vrednovanje. Svaki par procjenjuje zadatak para ispred sebe tako da popuni tablicu vrednovanja.

Vršnjačko vrednovanje- ANIMALS.docx

Učenicima objašnjavam kako ispuniti tablicu. Najprije trebaju pročitati što piše u lijevom stupcu- što će vrednovati. Nakon toga proučavaju zadatak dobiven od para ispred sebe i odlučuju kod kojeg elementa će kvačicu staviti u prvi, drugi ili treći stupac. Obilazim učenike i dajem povratne informacije te provjeravam jesu li dobro vršnjački vrednovali par ispred sebe. Na kraju svaki par tablicu vršnjačkog vrednovanja daje onom paru kojeg je vrednovao.

ZAVRŠNI DIO:

Sada ćemo 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.

<https://create.kahoot.it/details/animals/cd4d4dd1-b4b5-4a6c-aa03-d6fae4a199d7>

Učenici rješavaju listić samoprocjene- stavljuju kvačicu u onaj stupac kod kojeg smatraju da znaju



	<p>učiniti ono što na vrhu stupca piše.</p> <p><a href="#"><u>Listić samoprocjene-životinje.docx</u></a></p> <p>Na kraju učenicima dijelim izlazne kartice na kojima nazive životinja trebaju spojiti s njihovim staništem:</p> <p><a href="#"><u>Where do animals live- izlazne kartice.docx</u></a></p> <p>Radi mojeg lakšeg snalaženja, upućujem ih da pri spajanju koriste bilo koje tri boje po svom izboru te da jednom bojom spoje živojine koje žive na farmi, drugom koje žive u džungli itd. Ako smatraju da neke životinje mogu živjeti na više mjesta, slobodno spoje više odgovora.</p> <p>Uzimam izlazne kartice i pozdravljam učenike.</p>
<b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b>	<p>Učenicima govorim da ćemo najprije zajednički riješiti zadatak u alatu Lino. Otvaram zadatak na pametnoj ploči. Prozivam učenike koji dolaze pred ploču te najprije spajaju sličice životinja s njihovim nazivima a zatim i sa staništem. Učenicima čitam napisane riječi, učenici ponavljaju za mnom te nakon što spoje životinju sa staništem izgovaraju rečenicu prema mojem primjeru- npr. A bear lives in the forest.</p> <p>Zatim učenicima u paru dijelim tablice always-sometimes-never i papire s nazivima životinja. Zajednički čitamo nazive životinja koje trebaju uredno i točno preslikati u odgovarajući stupac ovisno o tome živi li životinja na farmi uvijek, ponekad ili nikad. Zatim predaju svoj papir paru iza sebe koji će ih vršnjački vrednovati pomoću tablice. Dajem upute o vrednovanju i objašnjavam elemente iz tablice. Kada završe s vrednovanjem, tablicu predaju paru kojeg su vrednovali. Za vrijeme preslikavanja životinja i vršnjačkog vrednovanja obilazim učenike i dajem im povratne informacije o njihovom radu.</p> <p>Učenicima govorim da ćemo sada riješiti Kahoot kviz. Ja otvaram kviz na pametnoj ploči a učenicima dajem upute da uzmu tablete, uključe ih, utipkaju u tražilicu Kahoot te unesu kod koji im je prikazan na pametnoj ploči. Svaki odgovor analiziramo i prikazujem rezultate.</p> <p>Učenici rješavaju listić samoprocjene. Učenicima čitam napisano na listiću i dajem upute kako ga</p>



	<p>riješti listić- s lijeve strane napisane su životinje a učenici stavlju kvačicu u onaj stupac kod kojeg smatraju da znaju učiniti ono što na vrhu stupca piše.</p> <p>Na kraju sata, učenicima dajem izlazne kartice. Objavljavam im da životinje trebaju povezati s njihovim staništem koristeći se bojama- za svako stanište izaberu jednu boju. Ako smatraju da životinja može živjeti na različitim mjestima, mogu ju spojiti s više staništa.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	<p>Lino zadatok</p> <p><a href="http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals">http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals</a></p> <p>Tablica za rješavanje problemskog zadatka</p> <p><a href="#">Tablica uvijek, ponekad, nikad- ŽIVOTINJE.docx</a></p> <p>Nazivi životinja</p> <p><a href="#">životinje.docx</a></p> <p>Tablica vršnjačkog vrednovanja</p> <p><a href="#">Vršnjačko vrednovanje- ANIMALS.docx</a></p> <p>Kahoot kviz</p> <p><a href="https://create.kahoot.it/details/animals/cd4d4dd1-b4b5-4a6c-aa03-d6fae4a199d7">https://create.kahoot.it/details/animals/cd4d4dd1-b4b5-4a6c-aa03-d6fae4a199d7</a></p> <p>Listić samoprocjene</p> <p><a href="#">Listić samoprocjene-životinje.docx</a></p> <p>Izlazne kartice</p> <p><a href="#">Where do animals live- izlazne kartice.docx</a></p>
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p>Vrednovanje kao učenje- vršnjačko vrednovanje- svaki par procjenjuje tablicu para ispred sebe tako da popuni tablicu vrednovanja.</p> <p><a href="#">Vršnjačko vrednovanje- ANIMALS.docx</a></p> <p>Učenicima objavljavam kako ispuniti tablicu. Najprije trebaju pročitati što piše u lijevom stupcu- što će vrednovati. Nakon toga proučavaju zadatok dobiven od para ispred sebe i odlučuju kod kojeg elementa će kvačicu staviti u prvi, drugi ili treći stupac.</p> <p>Vrednovanje kao učenje- listić samoprocjene- učenici stavlju kvačicu u onaj stupac kod kojeg</p>



	<p>smartađu da znaju učiniti ono što na vrhu stupca piše.</p> <p><a href="#"><u>Listić samoprocjene-životinje.docx</u></a></p> <p>Vrednovanje za učenje-izlazne kartice- nazive životinja trebaju spojiti s njihovim staništem.</p> <p><a href="#"><u>Where do animals live- izlazne kartice.docx</u></a></p> <p>Vrednovanje za učenje-za vrijeme preslikavanja životinja i vršnjačkog vrednovanja obilazim učenike i dajem im povratne informacije o njihovom radu.</p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p>Učenicima u paru dijelim tablice always-sometimes-never i papire s nazivima životinja. Nazive životinja trebaju uredno i točno preslikati u odgovarajući stupac ovisno o tome živi li životinja na farmi uvijek, ponekad ili nikad. Zatim predaju svoj papir paru iza sebe koji će ih vršnjački vrednovati pomoću tablice. Dajem upute o vrednovanju i objašnjavam elemente iz tablice. Kada završe s vrednovanjem, tablicu predaju paru kojeg su vrednovali. Za vrijeme preslikavanja životinja i vršnjačkog vrednovanja obilazim učenike i dajem im povratne informacije o njihovom radu.</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Informatika- rješavanje zadatka u alatu Lino i Kahoot  Priroda i društvo- životinje i njihovo stanište
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Učenici povezuju nazive životinja na engleskom jeziku s njihovim staništem te rješavaju zadatke u web alatima.
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenici s teškoćama ne trebaju preslikavati zadane životinje već samo zalijepiti njihove nazive koje dobiju izrezane s papira ili ih sami režu. Ako je potrebno, umjesto napisanih i izrezanih riječi, mogu dobiti sličice koje prikazuju određene životinje i njih ljepiti.  <a href="#"><u>životinje.docx</u></a>  <a href="#"><u>Uvijek- ponekad- nikad- životinje pp.docx</u></a>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim	Daroviti učenici mogu u tablicu sami napisati još

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



učenicima	nekoliko životinja i pročitati ih.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<u><a href="#">Vršnjačko vrednovanje- ANIMALS.docx</a></u> Učenicima objašnjavam kako ispuniti tablicu. Najprije trebaju pročitati što piše u lijevom stupcu - što će vrednovati. Nakon toga proučavaju zadatak dobiven od para ispred sebe i odlučuju kod kojeg elementa će kvačicu staviti u prvi, drugi ili treći stupac. Obilazim učenike i dajem povratne informacije te provjeravam jesu li dobro vršnjački vrednovali par ispred sebe. Na kraju svaki par tablicu vršnjačkog vrednovanja daje onom paru kojeg je vrednovao.
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<u><a href="http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals">http://linoit.com/users/pinki28/canvases/Animals</a></u> <u><a href="https://create.kahoot.it/details/animals/cd4d4dd1-b4b5-4a6c-aa03-d6fae4a199d7">https://create.kahoot.it/details/animals/cd4d4dd1-b4b5-4a6c-aa03-d6fae4a199d7</a></u>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Čajo- Andel, Kristina; Domljan, Daška; Knezović, Ankica; Singer, Danka: New Building Blocks 1, Profil Klett, 1. izdanje, 2018., Zagreb Internet Internet stranica University of Cambridge, NRICH

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

\*2- Sličice preuzete s Interneta

\*3- Ideja preuzeta s internet stranice University of Cambridge, NRICH

Napomena:

Za slučaj da se poveznice na dokumente ne žele otvoriti, ispod prilažem otvorene dokumente:



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



Nazivi životinja za preslikavanje

A ZEBRA

A LION

A COW

A HORSE

A CAT

A BAT

A BUNNY

A SHEEP

A BEAR

A FROG

A BUTTERFLY

A TIGER

### Tablica vršnjačkog vrednovanja

	SVE RIJEČI	DOSTA RIJEČI	BAŠ I NE
PRESLIKANE SU SVE RIJEČI			
RIJEČI SU PRESLIKANE TOČNO			
RIJEČI SU PRESLIKANE UREDNO			
RIJEČI SU PRESLIKANE NA PRAVO MJESTO			

### Listić samoprocjene

	Znam koja je to životinja	Znam gdje životinja živi	Znam riječ točno i uredno preslikati
A ZEBRA			
A HORSE			
A BUNNY			
A TIGER			
A CAT			
A FROG			
A COW			



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja

Izlazne kartice



Name and surname:

A ZEBRA

A CAT

**JUNGLE**

A BUNNY

A HEN

A BEAR

A FROG

A DOG

A TIGER

A BUTTERFLY

A BAT

A PARROT

**FARM**

A PIG

A COW

A HORSE

A SHEEP

A MOUSE

**FOREST, FIELD, WATER**



Sadržaj za učenike s teškoćama





ALWAYS	SOMETIMES	NEVER

Tablica za rješavanje problemskog zadatka