

Obrazac Metodčkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Ivana Štiglec
Zvanje	Prof. engleskog i njemačkog jezika
Naziv škole u kojoj ste trenutčno zaposleni	I.gimnazija Osijek
Adresa elektroničke pošte	stiglecivana@gmail.com
Naslov Metodčkih preporuka	<b>St. Patrick's Day Gamified Parade</b>  Tema: I to je u kalendaru
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 srednje škole
OBVEZNI ELEMENTI	
<b>Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )</b>	SŠ (1) EJ A.1.1. Analizira jednostavan prilagođen ili izvoran tekst srednje dužine pri slušanju i čitanju. SŠ (1) EJ B.1.1. Raspravlja o informacijama o zemljama ciljnoga jezika i drugim kulturama. SŠ (1) EJ C.1.1. Prepoznaje i koristi se složenim kognitivnim strategijama učenja jezika. SŠ (1) EJ C.1.2. Prepoznaje i koristi se složenim metakognitivnim strategijama učenja jezika. SŠ (1) EJ C.1.3. Prepoznaje i koristi se složenim društveno-afektivnim strategijama učenja jezika. SŠ (1) EJ C.1.4. Izabire različite tehnike kreativnoga izražavanja i koristi se njima: tumači i vrednuje postojeće i osmišljava nove ideje povezane s osobnim iskustvima i poznatim temama. SŠ (1) EJ C.1.6.



	Izabire i organizira informacije iz različitih vrsta tekstova i izvora, uočava osnovna pravila za citiranje izvora te izvodi duže prezentacije srednje složenih sadržaja.
<b>Tijek nastavnog sata</b>	Obrnuta učionica- prije nastavnog sata učenici kod kuće pripremaju temu  Uvodni dio- osmosmjerka(ključni pojmovi)  Glavni dio- obilazak pet postaja na kojima se primjenjuje igrifikacija  Završni dio- Genially digitalna igra na ploči u paru  Vrednovanje
<b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b>	Prije ovog sata nastavnik učenicima daje linkove na video, infografike i tekstove koje sami kod kuće moraju obraditi( obrnuta učionica- učenici preuzimaju odgovornost za svoje učenje). Na cijelom nastavnom satu primjenjuje se igrifikacija kroz koju se analizira ono što su učenici kod kuće samostalno obradili. U uvodnom dijelu učenici na tabletima u paru rješavaju osmosmjerku u kojoj moraju pronaći deset ključnih riječi vezanih za Dan sv. Patrika. Nakon toga nastavnik učenike dijeli u skupine i određuje pet učenika koji vode pet različitih postaja na kojima se igraju igre vezane za Dan sv. Patrika. Učenici u skupinama trebaju obići svih pet postaja i odigrati svih pet igrica na tabletu.Učenici koji vode igre na svakoj postaji bilježe za svaku skupinu bodove i vrijeme potrebno za rješavanje. Za najbolju skupinu nastavnik može pripremiti nagradu(npr. ispeći Irish scones). U završnoj aktivnosti učenici se u paru natječu igrajući na tabletu Genially board game.  Vrednovanje
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Obrnuta učionica(materijali koje učenici trebaju obraditi kod kuće):  <a href="https://vwm.com/blog/st-patricks-day-and-the-birth-of-infographics/">https://vwm.com/blog/st-patricks-day-and-the-birth-of-infographics/</a>  <a href="https://www.thesqua.re/blog/10-facts-about-st-patricks-day-infographic/">https://www.thesqua.re/blog/10-facts-about-st-patricks-day-infographic/</a>  <a href="http://learnenglish.britishcouncil.org/magazine/saint-patricks-day?_ga=2.191443821.659085520.1561044662-1664827991.1548785447">http://learnenglish.britishcouncil.org/magazine/saint-patricks-day?_ga=2.191443821.659085520.1561044662-1664827991.1548785447</a>



	<p><a href="https://www.britannica.com/topic/Saint-Patricks-Day">https://www.britannica.com/topic/Saint-Patricks-Day</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LmNc-NTfmPc">https://www.youtube.com/watch?v=LmNc-NTfmPc</a></p> <p>Igre koje je nastavnica izradila u alatima Genially, Wordwall i Learning Apps:</p> <p><a href="#">St. Patrick's Day Wordsearch</a></p> <p><a href="#">Correct order of events</a></p> <p><a href="#">True/False Game</a></p> <p><a href="#">Crossword Puzzle</a></p> <p><a href="#">Memory game</a></p> <p><a href="#">Quiz</a></p> <p><a href="#">Board game</a></p>
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p><b>Vrednovanje za učenje</b></p> <p>Svaki učenik individualno izrađuje One Pager u koji treba uključiti ključne riječi, ključne informacije, ilustracije, citate...Prema sadržaju One Pagera nastavnik utvrđuje što i koliko su učenici usvojili.</p> <p><b>Vrednovanje kao učenje</b></p> <p>Samovrednovanje vlastitog rada koristeći listu procjene</p> <p><a href="#">Self-assessment</a></p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p>Metodom obrnute učionice učenici samostalno istražuju temu koristeći predložene izvore i vlastite izvore, te na taj način preuzimaju odgovornost za vlastito učenje.</p> <p>Aktivnost izrade One Pagera potiče kreativnost kod učenika.</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p><b>UPORABA IKTa</b></p> <p>ikt B.4.2.</p> <p>Učenik samostalno surađuje s poznatim i nepoznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.</p> <p>ikt C.4.2.</p>

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

	<p>Učenik samostalno provodi složeno pretraživanje informacija u digitalnome okružju. ikt C.4.3.</p> <p>Učenik samostalno kritički procjenjuje proces, izvore i rezultate pretraživanja, odabire potrebne informacije.</p> <p><b>OSOBN I SOCIJALNI RAZVOJ</b></p> <p>osr B.4.2.</p> <p>Suradnički uči i radi u timu.</p> <p><b>UČITI KAKO UČITI</b></p> <p>uku A.4/5.1.</p> <p>1. Upravljanje informacijama Učenik samostalno traži nove informacije iz različitih izvora, transformira ih u novo znanje i uspješno primjenjuje pri rješavanju problema. uku A.4/5.2.</p> <p>2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema Učenik se koristi različitim strategijama učenja i samostalno ih primjenjuje u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja. uku B.4/5.1.</p> <p>1. Planiranje Učenik samostalno određuje ciljeve učenja, odabire pristup učenju te planira učenje.</p> <p><b>SŠ KV</b></p> <p>D.1.3.</p> <p>Učenik predstavlja i vrednuje doprinose Katoličke Crkve i kršćanstva, kao i doprinose drugih svjetskih religija u društvenom i kulturnom životu pojedinih naroda u prošlosti i sadašnjosti.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Cijeli nastavni sat je primjena igrifikacije u nastavi-prožimanje predmeta informatika i engleski jezik.
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	/
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici mogu izraditi dodatne igre vezane za ovaj praznik u nekom od web alata, te ih podijeliti s ostalim učenicima.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	/



<p>Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)</p>	<p>Proslava Dana sv. Patrika u razredu</p> <p>Učenici se pripremaju tjedan dana za proslavu. Nastavnik dijeli zadatke po skupinama prema interesima učenika: jedna skupina je zadužena za uređenje učionice u zelenoj boji(izrađuju postere,dekoracije, uređuju pano), druga skupina je zadužena za izradu irskih voćnih kolača(Irish scones) prema receptu na engleskom jeziku, treća skupina je zadužena za glazbu i ples( moraju pripremiti tradicionalni irski ples), četvrta skupina priprema tekst i izvodi kratku predstavu(skeč) na engleskom jeziku o sv.Patriku. Na Dan sv. Patrika učenici u razredu obilježavaju taj dan prezentirajući rezultate svog mini-projekta.</p>
<p>Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje</p>	<p><a href="#">St. Patrick's Day Wordsearch</a></p> <p><a href="#">Correct order of events</a></p> <p><a href="#">True/False Game</a></p> <p><a href="#">Crossword Puzzle</a></p> <p><a href="#">Memory game</a></p> <p><a href="#">Quiz</a></p> <p><a href="#">Board game</a></p>
<p>Prijedlozi vanjskih izvora i literature</p>	<p>FLIPPED CLASSROOM</p> <p><a href="https://omerad.msu.edu/teaching/teaching-strategies/27-teaching/162-what-why-and-how-to-implement-a-flipped-classroom-model">https://omerad.msu.edu/teaching/teaching-strategies/27-teaching/162-what-why-and-how-to-implement-a-flipped-classroom-model</a></p> <p>WHAT IS GAMIFICATION?</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=BgyvUvxOx0M">https://www.youtube.com/watch?v=BgyvUvxOx0M</a></p> <p>ONE PAGER</p> <p><a href="https://www.cultofpedagogy.com/one-pagers/?fbclid=IwAR2w1tGygswlSeTT-4O7CACbdmOBYworCZsIOIx2Xy-WrnKeyg7EvVcg4mc">https://www.cultofpedagogy.com/one-pagers/?fbclid=IwAR2w1tGygswlSeTT-4O7CACbdmOBYworCZsIOIx2Xy-WrnKeyg7EvVcg4mc</a></p>