



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	Tajana Kradija
Zvanje	profesor engleskog jezika i književnosti i povijesti
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Osnovna škola „Tin Ujević“, Osijek
Adresa elektroničke pošte	<a href="mailto:tajana.kradija@gmail.com">tajana.kradija@gmail.com</a> <a href="mailto:tajana.kradija@skole.hr">tajana.kradija@skole.hr</a>
Naslov Metodičkih preporuka	Aesop's Fable: The Hare and The Tortoise
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	-
Razred	5. razred
<b>OBVEZNI ELEMENTI</b>	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	OŠ (1) EJ A.5.1. Učenik razumije kratak i jednostavan tekst poznate tematike pri slušanju i čitanju.
Tijek nastavnog sata	<p><u>UVOD (5 min)</u></p> <p>1 VOCABULARY TENNIS – igra ponavljanja naziva za životinje dobacivanjem loptice</p> <p><u>GLAVNI DIO (30 min)</u></p> <p>1 STORIES – brainstorming (rad u paru)</p> <p>2 AESOP'S FABLES – razgovor o Ezopovim basnama</p> <p>3 VOCABULARY – spajanje pojmljiva na engleskom i hrvatskom jeziku (rad u paru)</p> <p>4 VIDEO: THE HARE AND THE TORTOISE (2 min) - gledanje video zapisa priče na tabletima (rad u paru)</p> <p>5 KEY WORDS – izdvajanje ključnih pojmljiva iz basne (rad u paru)</p> <p>6 THE STORY OUTLINE – slaganje priče kronološkim</p>



	<p>redoslijedom 1-10 (rad u paru)</p> <p>7 THE LESSON OF THE STORY – zaključivanje o pouci ove basne (rad u paru), povezivanje s primjerom iz vlastitog života</p> <p><u>ZAKLJUČAK (10 min)</u></p> <p>1 BOARD GAME – procjena razumijevanja priče igrom na ploči (rad u paru)</p> <p>2 SELF-CHECK – razgovor o vlastitom razumijevanju priče i znanju pokazanom u igri na ploči</p>
<p><b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b></p>	<p><b>VOCABULARY TENNIS</b> – Na početku sata, učenici igraju igru ponavljanja naziva za životinje dobacivanjem loptice. Učenik kaže naziv jedne životinje, a zatim dobaci lopticu drugom učeniku koji kaže naziv neke druge životinje. Igra se nastavlja sve dok se učenici ne mogu sjetiti niti jednog novog naziva ili dok neki igrač ne ponovi već spomenutu životinju. Može se igrati i u skupinama.</p> <p><b>STORIES: BRAINSTORM</b> – Učenici u paru na papir zapisuju temu <i>STORIES</i>, zaokruže je i oko nje zapisuju sve vrste priča koje poznaju (<i>horror, detective, romance, science fiction, fairy tales, adventure, fables</i>, itd.). Nakon oluje ideja, parovi učenika naglas čitaju vrste priča koje su zapisali.</p> <p><b>AESOP'S FABLES</b> – Učitelj objasni da će na današnjem satu učenici obraditi basnu. Učenici odgovaraju na učiteljeva pitanja: <i>What is a fable? Who wrote many fables? Do you know any of his fables? Today we are going to talk about one of his fables - can you guess which one?</i> Učenici pogadaju basnu koju će danas obraditi – <i>The Hare and The Tortoise</i>.</p> <p><b>VOCABULARY</b> - Učenici u paru spajaju pojmove (<i>decide, make fun of, arrogant, have a race, challenge, amused, an umpire, rivals, take a break, take a nap, reach the finish line, weakness, apologize, rude behaviour</i>) iz priče u dva stupca – na engleskom i na hrvatskom jeziku. Zatim naglas provjeravaju rješenje zadatka s ostatkom razreda.</p> <p><b>VIDEO: THE HARE AND THE TORTOISE</b> – Učenici gledaju video zapis priče na tabletima u paru preko poveznice. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pjokVI0LJzw">https://www.youtube.com/watch?v=pjokVI0LJzw</a></p> <p><b>KEY WORDS</b> – Učenici u paru izdvajaju desetak ključnih</p>



pojmova iz priče, a zatim ih čitaju naglas (e.g. *The Hare, The Tortoise, a race, challenge, a nap, grass, the finish line, faster, slow, arrogance*).

**THE STORY OUTLINE** – U paru učenici slažu sažetak priče kronološkim redoslijedom 1-10. Nakon slaganja priče, svaki par učenika čita jednu rečenicu sažetka.

- 1 One day, The Hare and The Tortoise decided to have a race.
- 2 The Hare was making fun of The Tortoise because he was slow.
- 3 The angry Tortoise decided to challenge The Hare and teach him a lesson.
- 4 The race started as expected – The Hare was much faster.
- 5 Then, The Hare decided to take a nap.
- 6 The Tortoise went on towards his goal.
- 7 When The Hare awoke, he realized that The Tortoise passed him.
- 8 He ran as fast as he could.
- 9 When he reached the finish line, The Tortoise was already there waiting for him.
- 10 The Hare learned his lesson: Never make fun of anyone's weakness.

Učitelj obilazi parove učenika, promatra njihov rad i pomaže pri slaganju priče po potrebi.

**THE LESSON OF THE STORY** – Učitelj podsjeti učenike da svaka Ezopova basna ima na kraju svoju pouku. Učenici u paru zaključuju i dogovaraju se koja je pouka obrađene Ezopove basne. Kada su se dogovorili, učenici naglas govore svoje pouke. Učitelj naglasi kako glasi najčešće spominjana pouka ove basne: *Slow and steady wins the race*. Učenici zaključuju kada bi oni mogli ovu pouku vrlo dobro primjeniti, a učitelj pita podsjeća li ih ova pouka na neki primjer iz vlastitog života. Ako se ne dosjete sami, učitelj im pomaže potpitanjem - tko im često govori da moraju redovito nešto raditi, a ne dan prije sve odjednom? *Does the lesson sound familiar to you? Does anyone ever tell you to do something slowly and continuously? For example, what do your parents and teachers tell you about studying? Are you The Tortoise or The Hare?* Učenici zaključuju da je pouka primjenjiva na učenje pred ispit - bolje je redovito učenje svaki dan pomalo, a ne sve odjednom dan prije ispita.

**BOARD GAME** – Učitelj objasni da će učenici sada imati



	<p>vlastitu utrku. U paru igraju kviz znanja u igri s pločom. Svaki par ima ploču s poljima i listić s pitanjima o basni.</p> <p><b>BOARD GAME: QUIZ - Student A)</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 What is a fable?</li><li>2 Name 3 Aesop's fables.</li><li>3 Which two animals have a race?</li><li>4 Who is faster (generally speaking)?</li><li>5 Which animal makes fun of which animal?</li><li>6 Who is the winner?</li><li>7 Who decided to take a nap?</li><li>8 What is The Tortoise doing while The Hare is taking a break?</li><li>9 What does The Hare do in the end?</li><li>10 What is the lesson of the story?</li></ol> <p><b>BOARD GAME: QUIZ - Student B)</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 Who was Aesop?</li><li>2 Name 3 Aesop's fables.</li><li>3 Which two animals have a race?</li><li>4 Who is slower (generally)?</li><li>5 Who is the loser?</li><li>6 Why does The Hare make fun of The Tortoise?</li><li>7 Who decides to take a break?</li><li>8 Who is the umpire?</li><li>9 What does The Hare realize when he wakes up?</li><li>10 What is the lesson of the story?</li></ol> <p>Na ploči su nacrtana polja, početak i završetak utrke. Jedan učenik u paru je <i>The Tortoise</i> (Kornjača), a drugi je <i>The Hare</i> (Zec). Prvi učenik postavlja pitanja s listića, a drugi odgovara na zadana pitanja. Za svaki točan odgovor pomiče se za 1 mjesto, a za svaki netočan pomiče se unatrag. Za pomicanje umjesto figurica mogu koristiti gumice, šiljila ili nekakav sličan manji predmet. Učenici imaju 2 minute da se pomaknu za što veći broj polja. Nakon isteka vremena, učenici se zamijene. Na kraju igre, učenici govore koliko su daleko dospjeli i je li itko uspio doći do završetka utrke.</p> <p><b>SELF-CHECK</b> - Učenici zatim sami procjenjuju svoje razumijevanje ove basne te naglas govore koliko su zadovoljni svojim pokazanim znanjem u kvizu znanja, ima li mjesta za napredak te kako bi mogli poboljšati svoj rezultat u igri.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	Ezopova basna „Zec i kornjača“ <i>- stories (horror, detective, romance, science fiction, fairy tales, adventure, fables...)</i>



	<p>- <i>Aesop, a fable, the lesson; The Hare and The Tortoise; The Fox and The Stork, The Lion and The Mouse</i></p> <p>- <i>decide, make fun of, arrogant, have a race, challenge, amused, an umpire, rivals, take a break, take a nap, reach the finish line, weakness, apologize, rude behaviour</i></p> <p>- <i>Slow and steady wins the race.</i></p>
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p><u>Vrednovanje za učenje:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• promatranje učenika tijekom rada u paru, praćenje sudjelovanja učenika u razrednim raspravama</li></ul> <p><u>Vrednovanje kao učenje</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• procjena vlastitog razumijevanja priče davanjem odgovara na pitanja u igri na ploči (do kojega sam polja uspio doći)</li><li>• SELF-CHECK – razgovor, samoprocjena vlastitog razumijevanja priče i rada na današnjem satu</li></ul> <p><u>Vrednovanje naučenoga</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• brojčana ocjena „odličan“ učenicima koji su u igri na ploči točno odgovorili na svih 10 pitanja i stigli do cilja</li></ul>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p><u>Problemski:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Are you The Hare or The Tortoise? Why?</i> (Jesi li ti Zec ili Kornjača? Objasni zašto.)</li></ul> <p><u>Kritičko razmišljanje:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Is it all right to make fun of others? How do you feel when someone makes fun of you?</i> (Je li u redu ismijavati druge? Kako se osjećaš kada te netko ismijava? Kakve posljedice može imati ismijavanje i zadirkivanje?)</li></ul> <p><u>Kreativnost:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• osmišljavanje plakata kojim se pozivaju šumske životinje na utrku Zeca i Kornjače</li></ul> <p><u>Istraživački:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• pronaći razliku između sličnih životinja: <i>What's the difference between them?</i> 1) <i>a tortoise – a turtle</i> <i>(a tortoise - a land animal,</i></li></ul>



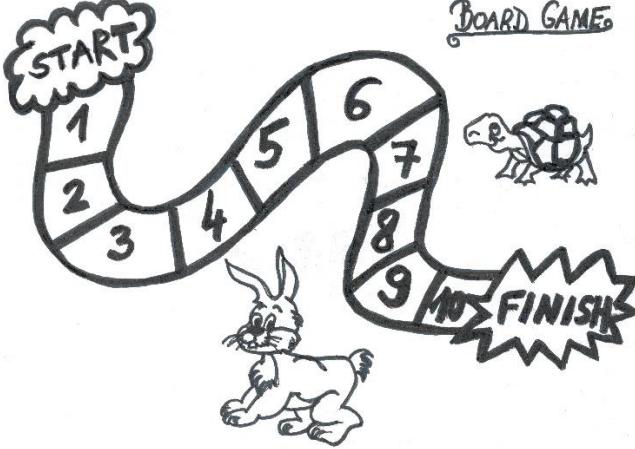
	<p><i>a turtle - a water animal)</i> 2) <i>a hare – a rabbit</i> (<i>a hare - bigger, longer ears,</i> <i>a rabbit – smaller</i>) • istražiti nešto više o Ezopu</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p><b>HRVATSKI JEZIK</b> OŠ HJ A.5.2. Učenik sluša tekst, izdvaja ključne riječi i objašnjava značenje teksta. OŠ HJ B.5.1. Učenik obrazlaže doživljaj književnoga teksta, objašnjava uočene ideje povezujući tekst sa svjetom oko sebe.</p> <p><b>OSOBNI I SOCIJALNI RAZVOJ</b> osr B.2.2. Učenik razvija komunikacijske kompetencije.</p> <p><b>UČITI KAKO UČITI</b> uku B.2.4. 4. Samovrednovanje/samoprocjena Na poticaj učitelja, ali i samostalno, učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate te procjenjuje ostvareni napredak. uku D.2.2. 2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spremjan je zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p><b>UPORABA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE TEHNOLOGIJE</b> ikt A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p><b>Hrvatski jezik</b> – nabranjanje vrsti priča, objašnjavanje književne vrste basna, likovi u basni, kronološki redoslijed priče, određivanje pouke priče</p> <p><b>Povijest</b> – povezivanje Ezopa s književnošću starih Grka i razdobljem antike</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenici rade na sažetku priče s pojednostavljenim tekstrom u sadašnjem vremenu (the Present Simple Tense). Prije čitanja priče, spajaju zadane pojmove s hrvatskim prijevodima ( <i>a hare, a tortoise, have a race,</i>

<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.



	<p><i>make fun of, take a nap, the finish line, the winner, a lesson).</i> Zatim čitaju priču i prepričavaju je učitelju na hrvatskom jeziku.</p> <p><u>Tekst za učenike:</u></p> <p><i>One day, The Hare and The Tortoise have a race. The Tortoise is slow and The Hare makes fun of him. The Tortoise is angry. He wants to have a race with The Hare. The race starts. At first, The Hare is faster. Then, The Hare takes a nap. The Tortoise doesn't take a nap. He walks on slowly. When The Hare wakes up, he sees that The Tortoise is near the finish line. He runs as fast as he can. When he comes to the finish line, The Tortoise is already there. The Tortoise is the winner! The Hare learns his lesson: Never make fun of anyone.</i></p> <p>Učenici izvlače ključne pojmove iz ovog teksta, a pouku priče objašnjavaju na engleskom ili hrvatskom jeziku.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p><u>The Hare and The Tortoise (rad na izvornoj priči)</u></p> <p>- pročitati originalni tekst ove Ezopove basne</p> <p>- pronaći u tekstu sljedeće pojmove i objasniti ih svojim riječima:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>to ridicule -</i></li><li>• <i>swift -</i></li><li>• <i>to regret -</i></li><li>• <i>to nibble -</i></li><li>• <i>a shady spot -</i></li><li>• <i>confident -</i></li><li>• <i>meanwhile -</i></li><li>• <i>comfortably -</i></li></ul> <p>-prepričati basnu koristeći ove pojmove</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>5 – Učenik je imao 10/10 točnih odgovora u igri.</p> <p>4 – Učenik je imao 9/10 ili 8/10 točnih odgovora u igri.</p> <p>3 – Učenik je imao 7/10 ili 6/10 točnih odgovora u igri.</p> <p>2 – Učenik je imao 5/10 točnih odgovora u igri.</p> <p>1 – Učenik je imao manje od 5 točnih odgovora u igri.</p> <p><i>Preporuka: brojčano ocijeniti samo učenike koji su se iskazali rezultatom 10/10.</i></p>



Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p><u>Aesop's Fables</u></p> <p>Učenici u paru obrađuju još jednu Ezopovu basnu. Parovi učenika za projektni zadatak ostaju kao i danas.</p> <p>Učenici istraže koje je sve basne Ezop napisao, izabiru jednu koju će pročitati (ili poslušati) i za koju će izraditi plakat.</p> <p>Učenici mogu posjetiti mrežnu stranicu <a href="http://www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm">www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm</a> ili mrežnu stranicu BBC-a na kojoj se mogu poslušati pojednostavljeni tekstovi.</p> <p>Story It website:</p> <p><a href="https://www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm">https://www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm</a></p> <p>Zvučni zapisi basni: BBC School Radio</p> <p><a href="https://www.bbc.co.uk/programmes/p05415y7?page=2">https://www.bbc.co.uk/programmes/p05415y7?page=2</a></p> <p>Izabranu basnu učenici pročitaju i zapišu sažetak svojim riječima na plakat. Zatim ukrašavaju plakat ilustracijama. Vremenski rok za izvršenje zadatka je dva tjedna, a tada učenici donose završeni plakat u školu i izlažu basnu pred razredom.</p>
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<p>Video zapis priče (učenici na satu prate ovu priču):</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pjokVI0LJzw">https://www.youtube.com/watch?v=pjokVI0LJzw</a></p> <p>Drugi video zapis priče:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-HSdqyHDDHc">https://www.youtube.com/watch?v=-HSdqyHDDHc</a></p> <p>Zvučni zapis priče: BBC School Radio:</p> <p><a href="https://www.bbc.co.uk/sounds/play/p01k38gr">https://www.bbc.co.uk/sounds/play/p01k38gr</a></p> <p>Board game:</p> 



Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>1. <i>Aesop's Fables</i>. Story It website: <a href="https://www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm">https://www.storyit.com/Classics/Stories/aesop.htm</a></p> <p>2. Zvučni zapisi Ezopovih basni: <i>Aesop's Fables</i>. BBC School Radio, BBC website: <a href="https://www.bbc.co.uk/programmes/p05415y7?page=2">https://www.bbc.co.uk/programmes/p05415y7?page=2</a></p> <p>3. Aesop. <i>Aesop's Fables</i>. London: Penguin Books (1996.)</p>
---	--