

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Sandra Barešić
Zvanje	učiteljica engleskog jezika
Naziv škole u kojoj ste trenutano zaposleni	Osnovna škola Rajić
Adresa elektroničke pošte	sandra.marencic@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Guess the animal Tema: Svijet oko mene
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	Engleski jezik
Razred	peti
OBVEZNI ELEMENTI	
<b>Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )</b>	<b>ENGLSKI JEZIK</b> A.5.3.Primjenjuje intonacijska obilježja jednostavne rečenice. A.5.5.Sudjeluje u kratkome i jednostavnome razgovoru poznate tematike. <b>B.5.2.</b> Održava kratku i jednostavnu komunikaciju koristeći se ključnim konvencijama uljudnoga ponašanja u međukulturnim susretima. <b>C.5.3.</b> Uočava i koristi se osnovnim društveno-afektivnim strategijama učenja jezika <b>MEĐUPREDMETNE TEME</b> <u>Osobni i socijalni razvoj</u> – <b>B 2.2.</b> razvija komunikacijske kompetencije <u>Uporaba IKT-a</u> <b>B 2.1</b> Učenik uz povremenu učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u digitalnom okruženju <b>B2.3.</b> Učenik primjenjuje komunikacijska pravila u digitalnom okruženju



<b>Tijek nastavnog sata</b>	<p><u>Uvodni dio</u></p> <p>Na prethodnom satu učenici su odabrali jednu životinju. Za domaću zadaću trebali su opisati tu životinju. Učenici su na prethodnom satu podijeljeni u parove.</p> <p>Na ovom satu koristimo Skype in the Classroom. U uvodnom dijelu satu povezujemo se koristeći Skype s nekim drugim razredom. Jedan učenik pozdravlja i predstavlja naš razred. Učiteljica objašnjava pravila igre.</p> <p><u>Glavni dio</u></p> <p>Učenici igraju igru <u>Mystery animal (Guess the animal)</u>.</p> <p>Učenici igraju Kahoot kviz.</p> <p><a href="https://create.kahoot.it/share/animals/d49c3297-8701-4ac2-b8df-e4905d3d033e">https://create.kahoot.it/share/animals/d49c3297-8701-4ac2-b8df-e4905d3d033e</a></p> <p><u>Završni dio</u></p> <p>Učenici razgovaraju o iskustvu u Skype susretu i popunjavaju listić za samovrednovanje.</p>
<b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b>	<p><u>Uvodni dio</u></p> <p>Jedan učenik pozdravlja i predstavlja naš razred.( Hello! Welcome to our classroom....) Učiteljica može pomoći učeniku u pripremi predstavljanja.</p> <p>Učiteljica objašnjava igru Mystery animal. Jedan učenik ima karticu s nekom životinjom. Učenici postavljaju da/ne pitanja te pokušavaju pogoditi životinju. Nakon što učenici iz druge škole pogode zamijenimo uloge. Mijenjamo se i igramo igru više puta. Ako se radi o većem broju učenika unaprijed ih podijelimo u parove u kojima jedan učenik odgovara, a drugi postavlja pitanja.</p> <p><u>Glavni dio</u></p> <p>Igra Mystery animal</p> <p>Jedan učenik iz Hrvatske postavlja pitanja, a učenici iz zemlje partnera u međukulturnom susretu odgovaraju na pitanja.</p> <p>Primjer: Q Is it big? A Yes,it is.</p> <p>Q Has it got big ears? A Yes, it has.</p> <p>Q Does it live in the jungle? A Yes, it does.</p> <p>Q Is it an elephant? A Yes, it is.</p> <p>Nakon što učenici pogode životinju zamijene uloge pa učenici iz Hrvatske odgovaraju. Učenici izmjenjuju uloge i pogađaju životinje nekoliko puta.</p>



	<p>Nakon igre učiteljica podijeli svoj zaslon na računalu i oba razreda zajedno igraju Kahoot kviz ( Guess the animal) u kojem pogađaju o kojoj se životinji radi. Učenici odgovaraju na pitanja koristeći svoj tablet.</p> <p><u>Završni dio</u></p> <p>Pozdravljamo se s drugim razredom.</p> <p>Učenici popunjavaju listić za samoprocjenu.</p>																					
<p><b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b></p>	<p>Jezični sadržaji:</p> <p>Vokabular: nazivi za životinje, riječi i izrazi vezani za opis životinja, nazivi za staništa životinja, opisni pridjevi</p> <p>Gramatičke strukture: pitanja i odgovori, upitni oblik glagola –to be/to have/can present simple-upitni oblik</p>																					
<p><b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b></p>	<p>Formativno vrednovanje:</p> <p>Vrednovanje za učenje-učiteljica prati rad učenika za vrijeme razgovora, ispravlja pogreške te daje savjete</p> <p>Vrednovanje kao učenje- listić za samovrednovanje</p> <div data-bbox="448 1084 1410 1787" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>TICK WHAT YOU CAN DO AFTER THIS LESSON.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;"></th> <th style="width: 25%; text-align: center;">I can </th> <th style="width: 25%; text-align: center;">I need more practice </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I can understand the question.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I can answer the question.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I can ask a question.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I can guess the animal.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I can describe animals.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I can speak with pupils from another country.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Sumativno vrednovanje ne provodimo na ovom satu.</p>		I can 	I need more practice 	I can understand the question.			I can answer the question.			I can ask a question.			I can guess the animal.			I can describe animals.			I can speak with pupils from another country.		
	I can 	I need more practice 																				
I can understand the question.																						
I can answer the question.																						
I can ask a question.																						
I can guess the animal.																						
I can describe animals.																						
I can speak with pupils from another country.																						



**Razrađeni  
problemski zadaci,  
zadaci za  
poticanje kritičkog  
razmišljanja,  
kreativnosti i/ili  
istraživački zadaci;  
ovisno o  
predmetu i  
nastavnoj temi**

Učenici za zadaću popunjavaju zadane **Give me five** kartice istražujući ( plavom bojom zapisuju riječi koje su znali prije, a crvenom one koje su pronašli koristeći Internet, rječnik ili neki drugi izvor). Na sljedeći sat donose popunjene kartice te u skupinama uspoređuju svoje odgovore. Mogu sami izraditi još kartica npr. sea animals, animals that only live in Australia, mammals.

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____	<b>Give me 5 ...</b>  <b>wild animals</b>
<b>Give me 5 ...</b>  <b>animals with a pouch</b>	<b>Give me 5 ...</b>  <b>animals with a beak</b>
1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____
<b>Give me 5 ...</b>  <b>animals with weird eyes</b>	1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____



**DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup>**

<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>										
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>Igra Mystery animal</p>									
<p>Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama</p>	<p>S učenicima možemo unaprijed pripremiti i zapisati pitanja. Pitanja mogu koristiti ako žele postaviti pitanja u igri ili mogu uz pomoć zapisivati odgovore i pokušati pogoditi životinju.</p> <table border="1" data-bbox="448 875 1139 1055"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 875 676 936">Is it .. ?</th> <th data-bbox="676 875 904 936">Can it ..?</th> <th data-bbox="904 875 1139 936">Has it got...?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 936 676 996">big</td> <td data-bbox="676 936 904 996">fly</td> <td data-bbox="904 936 1139 996">four legs</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 996 676 1059">dangerous</td> <td data-bbox="676 996 904 1059">swim</td> <td data-bbox="904 996 1139 1059">wings</td> </tr> </tbody> </table>	Is it .. ?	Can it ..?	Has it got...?	big	fly	four legs	dangerous	swim	wings
Is it .. ?	Can it ..?	Has it got...?								
big	fly	four legs								
dangerous	swim	wings								
<p>Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima</p>	<p>Mogu pripremiti uvodni govor, pozdraviti, predstaviti svoju školu i razred. Mogu pomagati ostalim učenicima u pogađanju životinja.</p>									
<p>Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa</p>										
<p>Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim</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.



okvirima)	
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	Kahoot kviz <a href="https://create.kahoot.it/share/animals/d49c3297-8701-4ac2-b8df-e4905d3d033e">https://create.kahoot.it/share/animals/d49c3297-8701-4ac2-b8df-e4905d3d033e</a>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Skype in the Classroom <a href="https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview">https://education.microsoft.com/skype-in-the-classroom/overview</a>