

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Dijana Gašparac
Zvanje	učiteljica engleskog jezika, savjetnik
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	IV.OŠ Varaždin
Adresa elektroničke pošte	gasparac.d@gmail.com
Naslov Metodičkih preporuka	Places in a town
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	5.r.
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	A.5.1. Učenik razumije kratak i jednostavan tekst poznate tematike pri slušanju i čitanju EJ C.5.3. Uočava i koristi se društveno-afektivnim strategijama učenja jezika (radi u paru u pojedinim zadacima) EJ C.5.2. Uočava i koristi se osnovnim metakognitivnim strategijama učenja jezika (prepoznaje svoj trenutni položaj u procesu učenja – kroz kviz i popratne aktivnosti, prihvaća naputke za uspješnije rješavanje zadataka)
Tijek nastavnog sata	ARTIKULACIJA NASTAVNOG SATA 1. UVODNI DIO (NAJAVA)



-sat ponavljanja i u vježbavanja nastavnog sadržaja (places in a town) koji slijedi nakon sata usvajanja novog nastavnog sadržaja

-učitelj učenike upućuje u način nastavnog rada (naputci za rad): uglavnom rade samostalno na računalima, laptopu ili tablet računalu jer ih interaktivni nastavni listić vodi i objašnjava što trebaju

-učenici sami biraju redoslijed kojim će zadatke rješavati

-učiteljica/učitelj promatra rad učenika, pomaže oko tehničkih pitanja ili daje dodatna objašnjenja

2. GLAVNI DIO NASTAVNOG SATA

-učenici otvaraju školski mail na kojem pronalaze link interaktivnog nastavnog listića (najbolje radi na računalu ili laptopu)

<https://app.wizer.me/preview/JBPUE1>

1. Prvim zadatkom učenici provjeravaju poznavanje vokabulara vezanog uz "Places in a town" tako da svrstavaju svaku riječ u određenu kategoriju te pronalaze riječi-uljeze.
2. Drugi zadatak kombinacija je razumijevanja čitanjem te vježba govornog i pisanog izražavanja. Nakon što učenik samostalno pročita uputu i pitanja, postavlja ih svojem prijatelju, sasluša njegove odgovore (drugi učenik sluša pitanja te a njih odgovara) te ih zapiše u predviđeni prostor ili u svoju bilježnicu. Odgovore zapisuje u 3.licu jednine. Zatim se zamijene za uloge- drugi učenik postavlja pitanja, a prvi na njih odgovara.
3. Treći se zadatak sastoji od nekoliko kraćih odlomaka koji opisuju neko od mjesta u gradu. Učenik ih samostalno čita te povezuje opis s točnom riječju (lijevu i desnu stranu). Ovaj zadatak može također raditi u paru tako da jedan učenik čita opis, a drugi učenik traži i odgovara točnu riječ (npr. bakery, post office itd).

(spajanje riječi odvija se klikom na točku na tekstu te povlačenjem do određene riječi- na nekim tabletima ne radi, na računalima radi)



4. Četvrti zadatak ponovo traži da *učenik razumije pročitane rečenice-pitanja te da na njih usmeno i/ili pisano odgovori. Ponovo koristi vokabular koji se nastavnim satom ponavlja, a učitelj dobiva I povratnu informaciju o pisanom izražavanju učenika (redosljed riječi u rečenici, spelling, glagolsko vrijeme, 3.l.j. Present Simple, Going to Future i slično)*

5. UČENICI KOJI MOGU VIŠE:

Peti zadatak je namijenjen učenicima koji mogu više te jako znatiželjnim učenicima (dobri čitači) ali svatko tko želi, može pokušati riješiti zadatak. *Učenik samostalno čita rečenice te prema uputama dopisuje odgovarajuće nazive za mjesta u gradu (klikne na točku koja titra i unese riječ)*

6. Šesti zadatak opet zahtijeva razumijevanje pročitanih rečenica koje učenik pokazuje crtežom- crta prema naptcima. Zadatak može izraditi i u bilježnici umjesto u digitalnom obliku.
7. Posljednji zadatak je čitanje i razumijevanje pročitanoog stripa. Strip je izrađen u Cartoon Story Maker-u te unesen u Nearpod kako bi ga mogli listati. *Nakon što su pročitali strip te odgovorili na dva pitanja unutar samog stripa, učenici mogu odglumiti scene iz stripa uz mijenjanje elemenata u stripu- unose svoje riječi i rečenice. Učiteljica ih sluša, promatra i daje povratnu informaciju o njihovoj izvedbi.*

Aplikacija "wizer.me" u upgrade verziji omogućuje učitelju primanje informacije o svakom učeniku I njegovom rad una nastavnom listiću

Besplatna verzija "wizer.me" aplikacije nema opciju praćenja napretka svakog učenika te je potrebno da učitelj prati rad svakog učenika tijekom nastavnog rada, a učenikm može i screenshotom dokazati svoj rad

-potrebno je zajedno s učenicima proći kroz sve zadatke kako bi znali što je bilo točno ili netočno u njihovom radu



Ovaj se nastavni listić može preko pametne ploče prezentirati I riješiti sa svim učenicima (sljedeći nastavni sat), ukoliko učitelj nema upgrade verziju I mogućnost personaliziranih interaktivnih listića

UČENICI S POTEŠKOĆAMA

-učenici otvaraju školski mail na koji im je poslan link:

1. Učenici ponavljaju vokabular s prethodnog nastavnog sata aplikacijom „Quizlet“. Na prethodnom nastavnom satu, učenici su samostalno unosili hrvstaki I engleski naziv za mjesta u gradu. *Danas će ponavljati te vidjeti koliko su uspjeli upamtiti. Aplikacija im daje povratne informacije o napredovnju. Nakon svake završene razine, učenik pokazuje učiteljici rezultat.*

Aplikacija ima razinu: learn -učenje pomoću digitalnih kartica s riječima, match, test-provjera,gravity-igra gdje se testira poznavanje vokabulara i brzina pisanja

https://quizlet.com/_6ukqf8

2. *U ovom zadatku povezuju hrvatski naziva i engleski naziv za razna mjesta u gradu (princip memory igre)*

<https://learningapps.org/watch?v=pr7spe91519>

- 3.Sastavljanje rečenica- redosljed riječi u rečenici.

<https://learningapps.org/watch?v=pvpshefn19>

Riječi treba posložiti tako da nastanu 4 točne rečenice.

(učenici aplikacijom dobivaju povratnu informaciju o tome što je netočno te mogu vježbati dok ne dođu do točnog rješenja)

Učiteljica promatra učenikov rad te pomaže oko tehničkih pitanja ili daje dodatna objašnjenja. Ukoliko primijeti da su učeniku prelagani zadaci, može ga usmjeriti na lakše zadatke iz interaktivnog listića My hometown (za redovni program).

Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	-opisano u prethodnoj rubrici, označeno plavom bojom, ukošenim slovima														
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>-aplikacija Wizer.me interaktivni nastavni listić u koji su ukomponirani tekstualni zadatci, karta grada izrašena u Paint-u, strip izrađen u Cartoon Story Maker-u i ugrašen u Nearpod interaktivnu prezentaciju</p> <p>-Quizlet sadržaja za učenje kroz digitalne kartice s riječima (za učenike s poteškoćama)</p> <p>-LearningApps aplikacija – memory igra za učenike s poteškoćama, stavljanje riječi u točan redoslijed</p>														
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>PRIMJERI VREDNOVANJA ZA UČENJE:</p> <p>A) rješavajući interaktivni listić (osobito u upgrade verziji) učenici dobivaju povratnu informaciju o svom napretku (koji zadaci, sadržaji im idu odlično, a na kojima se još trebaju zadržati i provježbati-postoji mogućnost bodovanja i slanja rezultata učiteljici koja za svakog učenika dobije povratnu informaciju koliko točno je riješio svaki zadatak)</p> <p>B) učenici s poteškoćama u aplikaciji Quizlet, za svaku razinu zadatka dobivaju povratne informacije o svom napretku, što im omogućuje da se dulje zadrže na sadržajima gdje su ostvarili lošiji rezultat</p> <p>C) učenici mogu na post-it papirić odgovoriti što im je bilo najteže na današnjem nastavnom satu ili što im je bilo najlakše i zabavno te zalijepiti na dio ploče kad izlaze iz učionice</p> <p>VREDNOVANJE NAUČENOG:</p> <p>-opažanje učenika tijekom izvedbe u aktivnostima na satu (čitanje razumijevanjem, rješavanje zadataka na interaktivnom listiću, dogovor i suradnja kod zadatka glume-dramatizacija stripa, slijeđenje naputaka za rad) prema tablici za evaluaciju:</p> <table border="1" data-bbox="472 1749 1390 2020"> <thead> <tr> <th data-bbox="472 1749 667 1888">Suzi Suzić, 5.A</th> <th data-bbox="667 1749 874 1888">SAMOSTALNO, S LAKOĆOM</th> <th data-bbox="874 1749 1066 1888">UZ DODATNA POJAŠNJENJA</th> <th data-bbox="1066 1749 1203 1888">UZ ČESTU POMOĆ</th> <th data-bbox="1203 1749 1390 1888">OSTALO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="472 1888 667 2020">SLIJEDI NAPUTKE ZA RAD</td> <td data-bbox="667 1888 874 2020"></td> <td data-bbox="874 1888 1066 2020"></td> <td data-bbox="1066 1888 1203 2020"></td> <td data-bbox="1203 1888 1390 2020"></td> </tr> </tbody> </table>					Suzi Suzić, 5.A	SAMOSTALNO, S LAKOĆOM	UZ DODATNA POJAŠNJENJA	UZ ČESTU POMOĆ	OSTALO	SLIJEDI NAPUTKE ZA RAD				
Suzi Suzić, 5.A	SAMOSTALNO, S LAKOĆOM	UZ DODATNA POJAŠNJENJA	UZ ČESTU POMOĆ	OSTALO											
SLIJEDI NAPUTKE ZA RAD															



	SNALAZI SE U UPOTREBI IKT (navigacija kroz listić, korištenje aplikacija)																						
	UPISUJE POTREBNE INFORMACIJE																						
	RJEŠAVA SVE/VEĆINU ZADATAKA NA 1 SATU																						
	RJEŠAVA MANJE OD POLA ZADATAKA																						
<p>PRIMJERI VREDNOVANJA KAO UČENJE:</p> <p>Samoevaluacijski listić za učenike:</p> <table border="1"><thead><tr><th></th><th>DA</th><th>NE</th></tr></thead><tbody><tr><td>Samostalno sam razumio upute za aktivnosti</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Trebao sam dodatna pojašnjenja uputa za rad</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Zadovoljan sam svojim radom (angažmanom) na današnjem satu</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Sve sadržaje razumio sam samostalno</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Potrebna su mi bila pojašnjenja nekih sadržaja</td><td></td><td></td></tr></tbody></table>							DA	NE	Samostalno sam razumio upute za aktivnosti			Trebao sam dodatna pojašnjenja uputa za rad			Zadovoljan sam svojim radom (angažmanom) na današnjem satu			Sve sadržaje razumio sam samostalno			Potrebna su mi bila pojašnjenja nekih sadržaja		
	DA	NE																					
Samostalno sam razumio upute za aktivnosti																							
Trebao sam dodatna pojašnjenja uputa za rad																							
Zadovoljan sam svojim radom (angažmanom) na današnjem satu																							
Sve sadržaje razumio sam samostalno																							
Potrebna su mi bila pojašnjenja nekih sadržaja																							
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje	Zadatak za one koji mogu/žele više: ZADAĆA																						

<p>kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</p>	<p>1) učenici rade u jednostavnoj aplikaciji Cartoon Story Maker te izrađuju kratki strip na temu „My hometown“ ili „Sightseeing“ (učenicima treba pokazati osnove rada u ovoj aplikaciji, što je vrlo jednostavno i za njih zabavno).</p> <p>U stripu trebaju koristiti vokabular povezan uz temu places in a town.</p> <p>Učenici mogu odabrati i izradu stripa na papiru, u bilježnici ili prema želji.</p> <p>2) Druga opcija: Snimiti kratki razgovor između sebe i prijatelja na temu razgledavanja u vlastitom gradu/selu/mjestu gdje žive , a po uzoru na strip iz interaktivnog listića. (otići na lice mjesta u gradu/mjestu, jedan učenik postavlja pitanja, drugi mu odgovara gdje se nalazi pošta, banka, pekara itd).</p>
<p>DODATNI ELEMENTI¹</p>	
<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<p>UPORABA IKT:</p> <p>A.2.2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima</p> <p>C.2.2. Obavlja potragu za informacijama na unaprijed zadanu temu i uz detaljne upute (Zadatak. For curious kids)</p> <p>UČITI KAKO UČITI:</p> <p>A.2.1. Upravljanje informacijama</p> <ul style="list-style-type: none"> -oblikuje jednostavniju prezentaciju (rezultat projektnog zadatka) -pretražuje izvore znanja (pretraga web stranice i traćenje informacija iz zadatka) <p>B.2.1. Planiranje</p> <ul style="list-style-type: none"> -procijenjuje što zna, a što još treba naučiti (na temelju rezultata u interaktivnom listiću)
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>-u svim aktivnostima učenik se služi njemu poznatim programima i aplikacijama te radi na računalu, tako da je povezanost s Informatikom u svim danim aktivnostima</p>
<p>Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama</p>	<p>https://quizlet.com/_6ukqf8</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pr7spe91519</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pvpvshefn19</p>

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



Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>-Zadatak „Places in a town-for extra curious students)-zadatak uz kartu grada i dulji tekst na listiću:</p> <p>https://app.wizer.me/preview/JBPUE1</p> <p>https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/places-town</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>IZRADA KARTE IZMIŠLJENOG GRADA (PAINT)</p> <ul style="list-style-type: none">-učenici ovaj zadatak mogu raditi samostalno ili u paru (kod kuće)-imaju 7 dana za izvršenje zadatka- u Paintu ili sličnom programu učenici će nacrtati jedan dio izmišljenog grada (ulice i glavni objekti u gradu)poput one karte u wizer.me interaktivnom listiću-zadatka je opisati gdje se što nalazi koristeći there is/there are-napisati kratki opis uz kartu ili snimiti svoj glas koji opisuje gdje se što nalazi- rezultat svog rada mogu predstaviti ostalim učenicima uživo putem prezentacije ili staviti na predmetnu web stranicu engleskog jezika
Poveznice na multimedijske i interaktivne sadržaje	<p>https://app.wizer.me/preview/JBPUE1</p> <p>https://quizlet.com/_6ukqf8</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pr7spe91519</p> <p>https://learningapps.org/watch?v=pvpvshefn19</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/places-town</p>