



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	Ella Rakovac Bekeš
Zvanje	mr.sc.
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	I. gimnazija Osijek
Adresa elektroničke pošte	ella.rakovac@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Čovječe ne ljuti se - na sukladnost i sličnost
Predmet (ili međupredmetna tema)	Matematika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	Izvodi se na satu matematike
Razred	1.razred gimnazije
<b>OBVEZNI ELEMENTI</b>	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	MAT SŠ C.1.2.  MAT SŠ D.1.2.  Primjenjuje Talesov poučak o proporcionalnosti dužina i sličnost trokuta.
Tijek nastavnog sata	uvod,  čitanje uputa i upoznavanje s pravilima igre,  igranje igre,  rješavanje problema uz vršnjačko vrednovanje  popunjavanje izlazne kartice
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	Nastavnik izvodi: <ul style="list-style-type: none"><li>• uvodna aktivnost - upoznavanje učenika s organizacijom sata</li><li>• bilježi aktivnost i sudjelovanje učenika</li><li>• ukoliko je potrebno, pruža pomoć</li><li>• dijeli i prikuplja izlazne kartice</li></ul> Učenici: <ul style="list-style-type: none"><li>• podijeljeni u grupe od najmanje tri učenika,</li></ul>



	<p>pokreću digitalne sadržaje i upoznaju se s pravilima i načinu igre</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• igraju igru „Čovječe ne ljuti se“</li><li>• odgovaraju na zadana pitanja</li><li>• vrše vršnjačko vrednovanje</li><li>• popunjavaju izlaznu karticu</li></ul>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	<p><a href="#">Igra</a> „Čovječe ne ljuti se“ u digitalnom obliku</p> <p><a href="#">Izlazna kartica</a></p>
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p>Vrednovanje kao učenje - vršnjačko vrednovanje. Svaki učenik odgovori na postavljeno pitanje, a tada ostali članovi grupe procjenjuju točnost danog odgovora. Ukoliko se ne slože oko točnosti, učenici argumentiraju svoj odgovor, traže pogrešku i postižu dogovor.</p> <p>Vrednovanje za učenje - učenici popunjavaju izlaznu karticu kako bi dobili povratnu informaciju o tome što su naučili, što su već znali i što još trebaju utvrditi</p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	Zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, zadaci za poticanje kreativnosti
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>Igranjem ove igre učenik oblikuje osjećaj vlastite vrijednosti, izgrađuje samopouzdanje, te time ostvaruje očekivanja <b>MPT osr A.4.1.Razvija sliku o sebi</b>.</p> <p>vršnjačkim vrednovanjem, vraćanjem na problem dok se ne postigne točno rješenje, učenik prati svoj napredak, uči iz pogrešaka, ustrajan je u dostizanju cilja, te time ostvaruje očekivanja <b>MPT pod B.4.2.Planira i upravlja aktivnostima</b>.</p> <p>Učenik mora ostvariti uspješnu interakciju sa svojim kolegama u grupi kako bi obrazložio odgovor i/ili argumentirao točnost te time ostvaruje očekivanja <b>MPT uku D.4/5.2.2. Suradnja s drugima</b></p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Učenici igranjem igre koriste IKT tehnologiju, upotrebljavaju youtube resurse na svrhot način (bacanje kockice)
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	vizualizacija materijala kao prilagodba učenicima s disleksijom, te onima sa slušnim poteškoćama.

<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.



	korištenje digitalnih sadržaja i digitalne igre omogućuje uvećavanje sadržaja kao prilagodbu slabovidnim učenicima
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedejske i interaktivne sadržaje	<a href="https://view.genial.ly/5cd28a3649e43a0f6aa567d2/game-covjeceneljutise">https://view.genial.ly/5cd28a3649e43a0f6aa567d2/game-covjeceneljutise</a>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	