



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikulumu
i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu

OSNOVNI PODATCI

Ime i prezime	Tatjana Antić
Zvanje	Profesor savjetnik
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	V.gimnazija, I.tehnička škola Tesla, Glazbeno učilište Elly Bašić
Adresa elektroničke pošte	tatjana.antic@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	22 DAS-Wörter
Predmet (ili međupredmetna tema)	Njemački jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. r. gimnazije, 2. strani jezik

OBVEZNI ELEMENTI

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	SŠ (2) NJ A.1.2. Učenik proizvodi kratke i vrlo jednostavne govorne tekstove. Primjenjuje prikladan izgovor i intonaciju. SŠ (2) NJ B.1.3. Učenik reagira otvoreno i s interesom na strane i nerazumljive sadržaje, ponašanja i situacije. SŠ (2) NJ C.1.1. Učenik primjenjuje različite strategije učenja i uporabe jezika u skladu sa zadatkom.
---	--



	osr B.4.2. Suradnički uči i radi u timu.
Tijek nastavnog sata	<p>UVOD U SAT (trajanje cca 2 minute):</p> <p>IGRANJE ULOGA: Nastavnik sa Smiješkom ulazi u razred i obraća se učenicima navodeći im da je tema sata – usvajanje 22 riječi, koje su u njemačkom srednjeg roda, a u hrvatskom – često ženskog roda. Način izvršenja zadatka je igranje uloge Prijevjetača odnosno učenika koji pamteći ponuđenu priču želi na satu zapamtiti da je svih 22 riječi srednjeg roda.</p> <p>Nastavnik dalje tumači: Gledat ćemo dva kratka filma, igrati različite uloge, rješavati križaljku i popuniti anketu u loomenu. Sve poveznice i upute se nalaze u vašoj virtualnoj bilježnici OneNote online.</p> <p>GLAVNI DIO SATA (trajanje cca 33-34 min.):</p> <p>DIO A: trajanje do 15 minuta</p> <p>1. Učenici će pogledati film 22 DAS Wörter Film 1, a nakon slajda na kojem piše „Ende“ dolazi drugi dio u kojem će ponavljati riječ uz određeni pokret.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Ustat ćete i gledat ćete Film 1. Prvi dio filma – do prvog Ende se samo gleda, a zatim se gleda film i sluša pojedina riječ, ponovi se riječ i pokretima se prikazuje. Ti si Prijevjetač koji svojim slušateljima želi pokretima dočarati pojmove pa ponavlja svaku riječ uvijek uz ISTI pokret kojeg uz nju vezuje.“</p> <p>Između prvog i drugog dijela (nakon prvog Ende) ima dovoljno vremena da nastavnik iznova navede da igrati ulogu znači sebe uživjeti u pojmu. Pri drugom gledanju valja obratiti pozornost na početnu uputu - neki se učenici smješkaju, neki ne – valja ih podsjetiti na Smiješak, budući da on potiče igrikaciju, a ona motivaciju za daljnje učenje.</p> <p>2. Učenicima se prikazuje 22 DAS Wörter Film 2</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Gledate film 2 i slušate priču i ponavljate – rečenicu po rečenicu uz ponavljanje istih pokreta koje ste uvježbali za pojedinačne pojmove.“</p> <p>DIO B - KRIŽALJKA U LOOMENU – 5-6 minuta. Kreuzworträtsel - križaljka</p> <p>Rad u paru, pomoću mobitela ili tableta. Otvaraju se loomen-tečajevi, HotPotatoe zadatak s križaljkom, a zadatak je upisati prijevod imenice na njemački. (Napomena – HotPotatoe zadaci mogu biti postavljeni i na neku web stranicu, ali ih je bolje postavljati unutar CARNetovog tečaja, jer učenici mogu ponavljati rješavanje više puta, uvijek dobivaju automatsku povratnu informaciju, a bilježi se i napredak u postotcima.)</p> <p>DIO C – trajanje cca 5 min. 22 DAS Wörter Film 2.</p> <p>Gledajući film dva puta, oponašanjem pokreta i ponavljanjem rečenica („chunks“) učenici pamte priču.</p> <p>DIO D – trajanje cca 3 min.</p>



	<p>Učenik koji misli da je zapamatio cijelu priču, može se javiti da je prepriča u ulozi Prijevjetača uz pomoć 22 DAS Wörter Film 2.</p> <p>DIO E – trajanje cca 5 min. Igra ogledala. Rad u paru Učenici stanu jedan nasuprot drugome i igraju Prijevjetača koji pantomimom pokazuje pojam za pojmom. Da bi pokretima pokazali sve pojmove, učenici se smiju poslužiti svojim mobitelima aktivirajući u OneNote poveznice bez tona. Rad u paru pomaže pamćenje riječi koje su na njemačkom srednjeg roda, a na hrvatskom ženskog.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: Stanite jedan nasuprot drugome. Učenik A pokazuje pokretima pojam, a B ga pita: Spielst du (z.B.) das Mädchen vor? Ukoliko A odgovori „Ja!“ B prikazuje novi pojam, a ukoliko je odgovor „Nein!“ A prikazuje novi pojam. Smijete imati mobitele s poveznicom 22 DAS Wörter Film 1 da bi se mogli sjetiti svih pojnova.</p> <p>ZAVRŠNI DIO SATA: (SAMO)VREDNOVANJE (trajanje cca 8-9 min.): Što mislim o igranju uloga? Anketa u loomen-tečaju</p> <p>Učenici popunjavaju anketu pomoću mobitela ili tableta. Zamolite učenike da je svi popune, budući da treba Vama da analizirate sat i svoj rad. Neka oni koji imaju podijele „svoj Internet“ s drugima.</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>AKTIVNOSTI NASTAVNIKA</p> <p>Davanje uputa na hrvatskom o tijeku i cilju sata - uloga redatelja, od početnog Smješka s kojim ulazi u razred.</p> <ul style="list-style-type: none">- Nastavnik projicira filmiće preko lcd projektoru i zvučnika- Nastavnik igra ulogu Prijevjetača, ponavlja pred svima pojedinačne pojmove i rečenice („chunks“). Primjerice – prva je riječ – „das Wort“ za koju predlažem da je se mimikom lica prenaglašeno izgovara (Uz potenciranu mimiku riječ „das Wort“ ima „svoj pokret“. Uz svaki pojam nastavnik određuje svoj pokret, a učenici ga mogu oponašati, ali i ne moraju).- Nastavnik za vrijeme rješavanja zadataka u loomenu šeće po razredu i provjera napredak učenika u rješavanju križaljke. Za vrijeme popunjavanja ankete – mada su pitanja jednostavna – odgovara potihno učeniku kojem pitanje nije jasno. <p>AKTIVNOSTI UČENIKA</p> <ul style="list-style-type: none">- Učenik se ugrijava u igranje uloga prateći nastavnikove upute.- Učenici u paru rješavaju križaljku, pomoću mobitela ili tableta.- Učenik igra ulogu Prijevjetača, prateći film. Neki od učenika igraju ulogu Prijevjetača pred svima (samo ukoliko se sami jave).- Igram Ogledala (Lika i Odraza) učenici naizmjenično jedan drugom pričaju priču pokretima (koje Odraz oponaša) i rečenicama („chunks“):



	<p>- Na kraju sata učenik vrednuje anketom ono što je iskusio igrajući ulogu Pripovjedača Što mislim o igranju uloga? Anketa u loomen-tečaju</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>UVOD U NASTAVNU JEDINICU</p> <p>Priča o djevojčici donosi riječi (npr. riječ, djevojčica, kuća, soba, knjiga, bilježnica itd.) koje se često upotrebljavaju, na njemačkom su srednjeg roda, na hrvatskom ženskog. Znamo iz iskustva da učenici često grijše u rodu ovih imenica.</p> <p>PRIČA u Wordu 22 DAS Wörter - Geschichte je osnovni tekst, kojem je cilj omogućiti pamćenje pojedinačnih pojmoveva. Budući da je zapamćivanje pojmoveva koji su u međusobnoj svezi puno lakše, a ukoliko je dodatno zadan i pokret potičemo obje polovice mozga da rade, to je najefikasniji način da učenici zapamte predložene riječi.</p> <p>Film 1, igranje uloge Pripovjedača koji pokretima prikazuje pojmove, 22 DAS Wörter Film 1</p> <p>Film 2: 22 DAS Wörter Film 2, igranje uloge Pripovjedača i usvajanje struktura (chunks) kao dijelova priče opet je bazirano na pokretima koje smo odredili za svaku od pojedinačnih riječi srednjeg roda.</p> <p>Zadaci u loomenu, Kreuzworträtsel - križaljka – rad u paru, motivirani učenik upisuje riječi koje su na njemačkom srednjeg roda u križaljku (Križaljka riješena u Wordu). Na još jedan način se uvježbava zapamćivanje pojedinačnih riječi. (Napomena – čak i prilikom upisivanja riječi u križaljku učenici ponavljaju pokret kojeg su vezali uz pojedinačnu riječ, pa izgleda kao da križaljku ne rješavaju koncentrirano.)</p> <p>22 DAS Wörter Film 2 – igranje uloge Pripovjedača – pripovijedanje cijele priče strukturama („chunks“) i pokretima koji su vezani uz svaku pojedinačnu imenicu u priči.</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>VREDNOVANJE</p> <p>1. Vrednovanje za učenje. Analiza sata i igranja uloga kao metode u učenju anketom u Loomenu: Što mislim o igranju uloga? Anketa u loomen-tečaju</p> <p>Učenici promišljaju o igranju uloge Pripovjedača. Anketa ima svrhu unapređenja usvajanja sadržaja pomoću igranja uloga. Učenik vrednuje svoj doprinos, procjenjuje sebe i druge, koliko je naučio, a samovrednovanje treba naučiti, a zatim naučiti koristiti. Prilikom kreiranja ankete u loomenu potrebno je selektirati dostavu svakog pojedinačnog rezultata na računalnu adresu nastavnika, koji tako dobiva povratnu informaciju o zadovoljstvu učenika takvim načinom rada i upozorava ga što bi možda trebao izmijeniti.</p> <p>Vrednovanje za učenje – kritičko razmišljanje, prikaz ankete iz loomena u Wordu Anketa o igranju uloga u Wordu. Ne preporučam rješavati ovu anketu kao ispis na papiru, je je vrednovanje njenih rezultata za nastavnika dugotrajno i puno složenije nego kad to obavi računalo. Donosim je u wordu u svrhu pregleda, a računam na to da će svatko od kolega otvoriti svoj loomen tečaj i kreirati takvu anketu upisujući ova pitanja kao osnovicu.</p>

	<p>2. Vrednovanje kao učenje – HotPotatoes pridruživanje i nadopunjavanje – učenik rješava zadatke dok mu računalo ne pokaže da je ostvario 100%.</p> <p>Na satu, kao rad u paru Kreuzworträtsel - križalika – upisivanje riječi na njemačkom.</p> <p>Za samostalni rad kod kuće - pristup učenju preko računala ili mobitela u vrijeme kad učenik to sam želi i automatska povratna informacija potiče lošije učenike da rješavaju bezbroj puta, jer je zadatak riješiti svaki od zadataka – u 100%.</p> <p>Automatska povratna informacija ih potiče na daljnja rješavanja.</p> <p>(1) 22 DAS Wörter Geschichte povezivanje, cca 5 min.</p> <p>(2) 22 DAS Wörter povezivanje njemačkog i hrvatskog pojma, cca 5min.</p> <p>(3) Ergänze 41 Lücken nadopnjavanje priče, upisivanje pojmoveva, cca 10 min.</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Zadatak za poticanje kritičkog razmišljanja – analiza osobnog načina igranja uloga odgovorom na pitanja za domaću zadaću, koja se na hrvatskom postavljaju u OneNote:</p> <p>U 80 do 100 riječi valja analizirati svoj doprinos ovom satu, kako bi se – ukoliko je to potrebno – neki vidovi igranja uloga popravili, pa te molim da odgovoriš na sljedeća pitanja (krajnji rok odgovaranja na ova pitanja valja dati barem 10 dana unaprijed):</p> <p>Na koji način smatram da sam odigrao ulogu Prirovjedača? Što valja popraviti/doraditi?</p> <p>Na koji način sam igrao ulogu Lika u igri Ogledala? Što valja popraviti/doraditi?</p> <p>Na koji način sam igrao ulogu Odraza u ogledalu? Što valja popraviti/doraditi?</p>
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno- obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije kao međupredmetna tema se javlja kroz vrednovanje za učenje kao problemski zadatak kojeg valja riješiti na hrvatskom u OneNote i anketom u loomenu čime je zadatak dio međupredmetne teme Uporaba IKT u domeni Funkcionalna i odgovorna uporaba IKT-a (A .2.3).</p> <p>Međupredmetnu temu Osobni i socijalni razvoj razmatramo kroz Domenu B – 4. Ciklus (1. i 2. razred četverogodišnjega i 1. razred trogodišnjega srednjoškolskog obrazovanja): Ja i drugi B.4.2. Suradnički uči i radi u timu. Učenici izražavaju iskustvo, stavove i mišljenja o satu anketom u loomenu.</p>

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



	<p>Međupredmetna tema Učiti kako učiti, domena 2: Upravljanje svojim učenjem (Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje.)</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Igranje uloga (role play) se smatra načinom poduke stranih jezika, nastavnici često primjenjuju dramskopedagoške alate intuitivno, no ovdje je dana svjesna primjena dramskopedagoških alata kojima se vrednuje naučeno i regulira tijek sata.</p> <p>Strani jezik kao i dramska pedagogija vrednuje unutar zadatka igranja uloga izvršenje zadatka, uspostavu interakcija i tečnost i točnost, a nikako glumu kao talent.</p> <p>Cijeli sat ustvari počiva na neurolingvističkim istraživanjima o aktiviranju obje polovice mozga time da se uz određeni pojma ili dio strukture vezuje određeni pokret. Više o temi pročitajte na poveznicama danim na kraju ovog uratka ili na internetu.</p> <p>U skladu s aplikacijom HotPotatoes u loomenu se usvajaju sadržaji pomoću računala ili mobitela.</p> <p>Učenici izražavaju iskustvo, stavove i mišljenja o satu anketom u loomenu.</p> <p>Učenici na različite načine uče, stiču osjećaj uspješnosti, motivaciju za daljnje učenje, pri čemu dakako ne valja zanemariti njihovu kreativnu dimenziju. U osnovi je igrifikacija, koja je na ovaj način interdisciplinarna.</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>Pojam učenika s teškoćama ovdje treba zaista razložiti na razinu teškoća. Disleksičar i disgrafičar sigurno mogu sudjelovati u ovom satu igranja uloga Prijevodača, oponašati i kreirati svoje pokrete, odnosno raditi u paru ulogu A i B. Ukoliko netko ima poteškoća s koncentracijom ili s pokretima kao takvima, trebalo bi ga ostaviti uz tablet odnosno računalo da rješava zadatke u loomen tečaju, posebno zadatke podudaranja koji su lakši.</p> <p>Učenje preko računala ili mobitela je dobro za sve učenike, a najbolje za učenike s teškoćama, budući da pristup učenju preko računala u vrijeme kad to učenik sam želi i automatska povratna informacija potiče lošije učenike da ih rješavaju bezbroj puta. Učenici se igrajući uče, igrifikacijom se povećava njihova motivacija za učenje njemačkog.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Svatko od boljih odnosno motiviranih učenika mora biti pozvan da igra ulogu Prijevodača pred svima.</p> <p>Pri radu u paru motivirani učenik upisuje riječi u križaljku. Nastavnik poznaje svoje učenike i mora šetati razredom dok oni rješavaju zadatke odnosno igraju igru u paru, kako bi u slučaju potrebe pomogao učenicima.</p> <p>Osim toga vidi opis u dijelu Projektni zadaci. Na rad opisan u odjeljku projektni zadaci uputit ćemo motiviranje učenike</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje	<p>Iskustvo nas uči da nakon nastavnog sata i dana valja upisati formativno vrednovanje odnosno dodatne bilješke u e-imenik. Dodatne pohvale za bilo</p>



kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>koji od elemenata koje učenici pročitaju daje im osjećaj uspješnosti što povećava motivaciju za učenje tog predmeta.</p> <p>Učenikovo vrednovanje igranja uloga kao metode odnosno pisanje mišljenja u virtualnu bilježnicu kao vid analize igranja uloga vrednujte formativno i u OneNote napišite samo signal da ste pročitali, kao vid povratne informacije.</p> <p>Pročitajte, komentirajte pred svim učenicima ono što je pozitivno, primijenite ako se može, a onda neće samo učenik koji Vam je dao naputak da nešto promijenite imati osjećaj važnosti i uspješnosti – nego će i svi ostali imati osjećaj da ste Vi osoba koja ih sluša i podupire u njihovom učenju.</p>
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>Daroviti učenici vole dodatne zadatke odnosno mini projekte što možemo u okviru teme potaknuti postavljanjem dodatnog zadatka u OneNote.</p> <p>Želiš li se okušati u kreiranju priča dajem ti moju prezentaciju u PowerPointu <u>Dodatni zadatak za darovite</u> i priču koju sam ja kreirala.</p> <p><u>22 DAS Wörter - Geschichte</u></p> <p>Slajdove oblikuj u filmič (pomoću PowerPointa ili nekog drugog alata za izradu videa). Možeš nadocrtati što želiš.</p> <p>Rok za dva tjedna u 18 sati.</p> <p>Kad budeš gotov/gotova, pošalji mi računalnu poštu da pogledam što si učinio. Možete raditi i u paru.</p> <p><u>Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka</u> je uputa na hrvatskom, učenicima mora biti vidljiva i dostupna (najbolje u OneNote), jer daje naputak za izradu i kriterije prema kojima se učenici moraju rukovoditi pri izradi prezentacija odnosno filmića.</p>
Poveznice na multimedijiske i interaktivne sadržaje	<p>Filmovi na youtube</p> <p><u>22 DAS Wörter Film 1</u></p> <p><u>22 DAS Wörter Film 2</u></p> <p>Zadaci u loomenu</p> <p><u>Kreuzworträtsel - križaljka</u></p> <p><u>22 DAS Wörter Geschichte</u></p> <p><u>22 DAS Wörter</u> (hrv.njem)</p> <p><u>Ergänze 41 Lücken</u></p> <p><u>Što mislim o igranju uloga? Anketa u loomen-tečaju</u></p> <p>U ovom pptx su dane sličice za <u>Dodatni zadatak za darovite</u></p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Chunks i igrifikacija u dramskoj pedagogiji <u>Ulrich Wettemann Kein trockener Anfängerunterricht mehr Eine dramapädagogische Modelleinheit für die ersten DaF-Stunden</u> (2007)



Treći svešvicarski sabor za nastavnice i nastavnike 11. i 12. lipnja 2010. –
Sveučilište Bern [Monika Clalüna / Barbara Etterich \(Hrsg.\) Spracherwerb DaF /](#)
[DaZ Forschen – Lehren - Lernen](#) (izd. 2011)

[Antić: Dramska pedagogija - Igrifikacija, sažetak predavanja održanog na](#)
[godišnjem saboru Hrvatskog centra za dramski odgoj u siječnju 2018.](#)

Više o razlici između glume i igranja uloga [dr Vladimir Krušić, predavač na](#)
[Poslijediplomskom specijalističkom studiju dramske pedagogije na](#)
[Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, dio NOKa iz 2011](#) obrazlaže razliku
između igranja uloga i glume.

[Scan dozvole roditelja za objavu crteža Leone Varge Ćušića](#) učenika 3.b. V.
gimnazije koji je nacrtao crteže. Crteže sam obradila u PhotoShopu, napravila
od njih filmiće.