



-Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma 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	Pfannkuchen
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, 1. strani jezik

OBVEZNI ELEMENTI

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	SŠ (2) NJ A.1.1. Učenik razumije srednje duge i jednostavne tekstove pri slušanju i čitanju. Izvodi zaključke na temelju slušanoga, pročitanoga i vizualnoga sadržaja. SŠ (2) NJ B.1.2. Učenik oponaša primjerene obrasce ponašanja u poznatim situacijama. Služi se primjerenum obrascima ponašanja u poznatim situacijama s obzirom na uloge i odnos u komunikaciji. SŠ (2) NJ C.1.1.
---	---



	<p>Učenik kombinira veći broj strategija učenja i uporabe jezika i prilagođava ih različitim zadatcima. Analizira svoje učenje i uočava koje su strategije za njega učinkovite.</p>
Tijek nastavnog sata	<p>UVOD U SAT (trajanje cca 2min.):</p> <p>IGRANJE ULOGA: Nastavnik sa Smiješkom ulazi u razred i obraća se učenicima navodeći im da je tema sata – kuhanje, da kuhanje počinje gledanjem filma o pečenju palačinki u kojem se na kraju zadaje zadatak za rad u paru. Način izvršenja zadatka je igranje uloge Kuhara. Strukture („chunks“) koje se ponavljaju i automatiziraju su poznate kao „man-rečenice“ („man-Sätze“).</p> <p>Učenici se služe mobitelima ili tabletima, a sve su im poveznice dane u virtualnoj bilježnici kroz aplikaciju OneNote. Dodatni zadaci kao i anketa se rješavaju u loomen tečaju, poveznice na njih su isto tako dane u virtualnoj bilježnici.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Wir schauen uns einen kurzen Film an, spielen Rollen von Koch und Kochkursteilnehmern vor, wir spielen Kahoot, machen eine Umfrage in unserem Loomen-Kurs. Wenn man weiter lernen will, biete ich weitere Aufgaben in Loomen-Kurs an, zum Einüben von diesen Chunks.“</p> <p>DIO A: trajanje 10 min.</p> <p>Preko lcd-projektora učenici pogledaju prvi film Pfannkuchen u kojem učenik radi palačinke. Zatim učenici uzimaju tablete ili mobitele i rješavaju kahoot, tip kviza „jumble“ Wie macht man Pfannkuchen? Kahoot. Učenici moraju u 30 sek. na mobitetu postaviti kvadratiće (dijelove rečenice) na 4 mesta na ekranu. Ponavljaju strukturu, „man-rečenice“.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Den Film Pfannkuchen schauen wir uns einmal an. Dann nimmt man das Handy und wir spielen Kahoot-Jumble. Also, bitte, kahoot.it eintragen und dann den Pin.“</p> <p>DIO B: trajanje 10 min.</p> <p>Učenici ustaju, pokretima oponašaju ono što vide na filmu 2 (izrada palačinki) i ponavljaju man-rečenice.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Bitte, aufstehen. Jetzt schauen wir uns und hören uns den Film Pfannkuchen Vorspielen an. Jeder Schüler spielt den Koch vor und wiederholt Satz für Satz aber auch bestimmte Bewegungen.“</p> <p>DIO C – trajanje 12 minuta – 3 koraka igre Ogledala, rad u paru Učenici rade u paru, igrajući se u tri koraka igre ogledala.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Schritt 1 – Man macht Konzentrationsübung, Schritt 2 – man spielt das Spiegelspiel vor, Schritt 3 – man findet einen neuen Partner.“</p> <p>Korak 1. trajanje 2 min.</p> <p>Vježba koncentracije na drugu osobu: Učenici stanu jedan nasuprot drugome, prvi je Lik drugi je Odraz. Prvi igra ulogu Kuhara, a drugi oponaša njegove pokrete, pa zatim zamjenjuju uloge.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Ihr stellt euch voreinander, als wäret ihr vor einem Spiegel. Eine Person ist die Figur, die andere das Spiegelbild. Man schaut sich in die Augen und der Schüler 1 spielt Figur vor und macht bestimmte</p>



	<p>Bewegungen, die der andere Partnerteil (das Spiegelbild) nachmacht, 2 Minuten lang. Nach der ersten Minute tauschen die Figur und das Spiegelbild die Rollen. Die Bewegungen sind langsam, man macht die Bewegungen nach, es geht um die Konzentration auf eine andere Person.“</p> <p>Korak 2 – trajanje 5 min. UPUTA UČENICIMA: „Der Schritt 2: Die Figur macht bestimmte Bewegung z.B. giesst die Milch in einen Topf. Das Spiegelbild fragt: Was macht man mit der Milch? Die Figur antwortet: (1) Man verührt Milch, Mehl und Salz. (Oder: (2) Man muss Milch, Mehl und Salz verrühren. Oder (3) Man muss 150g Mehl und 250g Milch mit einer Prise Salz verrühren.) Dann wird das Spiegelbild Figur und zeigt bestimmte Bewegungen nach dem gleichen Muster. Im Grunde genommen spielt man hier Pantomime.“</p> <p>Korak 3 – trajanje 5 min. Učenici nalaze novog partnera za rad u paru. Da bi osvježili strukture i sadržaje (chunks) učenici se smiju poslužiti mobitelima, gledajući dulju ili kraću verziju izrade palačinki kao PowerPoint prezentaciju, obje poveznice su im ponuđene u OneNote: Pfannkuchen - kurz ili Pfannkuchen - lang). UPUTA UČENICIMA: „Du darfst in deinem Handy eine von den Versionen Pfannkuchen – kurz oder Pfannkuchen – lang im OneNote anklicken, kurz wiederholen und dann die Figur und das Spiegelbild wieder vorspielen.“</p> <p>DIO D – SAMOVREDNOVANJE (trajanje cca 10 min.): Umfrage - Was finde ich...? refleksija o igranju uloga – uputa učenicima da kliknu na anketu u Loomenu koju učenici moraju popuniti. Ova anketa ima svrhu unapređenja budućeg igranja uloga i počiva na samovrednovanju, a nastavnika upozorava što bi možda trebao izmijeniti.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Bitte, Loomen aktivieren, Umfrage anklicken und alles beantworten. Ich möchte auch sehen, was wir in dieser Stunde gut und was schlecht gemacht haben. Dazu gibt es in Loomen weitere Aufgaben, womit man lernen kann.“</p> <p>Zadaci za zadaću, u loomenu, ponavljanje strukture unutar računalnog zadatka.</p> <p>(1) Pfannkuchen - Zuordnungsübung (2) Pfannkuchen – Kreuzworträtsel (3) Pfannkuchen – Passiv (4) Fleischsuppe – Kreuzworträtsel</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>AKTIVNOSTI NASTAVNIKA</p> <p>Davanje uputa o tijeku i cilju sata - uloga redatelja, od početnog Smiješka s kojim ulazi u razred i obraća se učenicima. Dok im govori o temi i cilju sata, pali računalo, lcd-projektor i otvara virtualnu bilježnicu (OneNote) toga razreda u kojem su već pripremljene sve poveznice i upute, nužne za praćenje sata.</p> <p>- Nastavnik klikne na poveznicu na kojoj će se pogledati film s učenikom u glavnoj ulozi: Pfannkuchen.</p>



	<ul style="list-style-type: none">- Nastavnik klikne na poveznicu na kojoj će se odigrati kviz Kahoot <u>Wie macht man Pfannkuchen? Kahoot.</u>- Nastavnik klikne na poveznicu filma 2 <u>Pfannkuchen Vorspielen</u>, kako bi učenici mogli ponavljati odnosno uvježavati strukture uz pokrete (chunks).- Nastavnik objašnjava dijelove igre Ogledala u tri koraka, a dok učenici igraju svoje uloge šeće kroz razred, „prisluškuje“ i pomaže učenicima s teškoćama. Pazi na vrijeme odvijanja koraka (2-5-5 min.). Pljesne rukama pa kaže: Schritt 1“ Nakon maksimalno 2 min. Kaže Schritt 2. Nakon 5 min – Schritt 3.- Nastavnik daje naputak o rješavanju anketе u loomenu, za vrijeme dok učenici rješavaju anketu, šeće razredom i eventualno odgovara na pitanja učenika. <p>AKTIVNOSTI UČENIKA</p> <ul style="list-style-type: none">- Učenici pozorno prate film u kojem učenika objašnjava, kako napraviti palačinke.- Učenici uz pomoć mobitela igraju kahoot, ulogiraju se u igru preko poveznice kahoot.it unutar koje na određeno mjesto upisuju pin igre. (Pozor: ukoliko učenici nisu igrali ovaj tip kahoota, valja uzeti dodatno vrijeme pri početka i pokazivati kako se rješavaju ovakvi kahooti)- Učenici prate film 2, ponavljaju strukture i ugrijavaju se u igranje uloga prateći nastavnikove pokrete uz film.- Učenici u paru igraju igru Ogledala odnosno ulogu Lika i Odraza naizmjenično.- Učenik vrednuje anketom ono što je iskusio igrajući uloge <u>Umfrage - Was finde ich...?</u> (Anketa u Wordu <u>Umfrage in Word</u>)
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>UVOD U NASTAVNU JEDINICU</p> <p>Sve je bazirano na teoriji koja se bavi komadićima dijelovima strukture ili cijelim strukturama (chunks) – načinima pamćenja struktura i dijelova struktura, odnosno istovremenoj aktivaciji obje polovice mozga ukoliko riječi, strukturu ili dijelove struktura vezujemo uz određeni pokret, pri čemu se sadržaji pamte brže i kvalitetnije. (Više o chunks – na kraju ovih metodičkih preporuka)</p> <p>Tekst filma u Wordu (čitljiv i na titlovima): <u>Inhalt</u>, a poveznica na prvi film je sljedeća: <u>Pfannkuchen</u></p> <p>Pomoću mobitela automatiziramo strukturu man-rečenice: <u>Wie macht man Pfannkuchen? Kahoot.</u></p> <p>Na još jedan način je dan sadržaj kroz filmić <u>Pfannkuchen Vorspielen</u></p> <p>Ova inačica traži da se ponavljaju strukture i oponaša njihov sadržaj pokretima.</p>



	<p>Tekstovi koji nastaju u igri Ogledala su prilagodba samih učenika koji su dobili input i za pitanja i za odgovore. (Napomena – nastavnik mora hodati kroz razred, da učenici govore man-rečenice, a ne du-rečenice!)</p> <p>Vrednovanje za učenje – kritičko razmišljanje, prikaz ankete iz loomena u Wordu Umfrage in Word je anketa kojom učenici promišljaju o svom igranju uloga. Anketa je na njemačkom.</p> <p>Zadaci za zadaću, u loomenu, ponavljanje strukture unutar računalnog zadatka.</p> <p>(1) Pfannkuchen - Zuordnungsübung zadatak povezivanja, cca 5 min. (2) Pfannkuchen – Kreuzworträtsel upisivanje riječi na njemačkom – cca 10 min. (3) Pfannkuchen – Passiv zadatak povezivanja, cca 5 min. (4) Fleischsuppe – Kreuzworträtsel upisivanje riječi na njemačkom, cca 10 min.</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 Umfrage – Was finde ich...? Anketa je kreirana tako da nastavniku dolazi na njegovu računalnu poštu rješenje svakog učenika, koje mu služi i za analizu onoga što je učenik usvojio, što misli itd. Ne preporučam o tome razgovarati s učenicima, ali je važno zapisati napomene u osobne Bilješke o učeniku (u One Note dio samo za nastavnike).</p> <p>2. Vrednovanje kao učenje – HotPotatoes pridruživanje i nadopunjavanje – učenik rješava zadatke dok mu računalo ne pokaže da je ostvario 100%. Pristup učenju preko računala u vrijeme kad to sam želi i automatska povratna informacija potiče lošije učenike da rješavaju bezbroj puta, jer je zadatak riješiti svaki od zadataka – u 100%. Lošijim učenicima treba i desetak puta da riješe zadatak na 100%. Automatska povratna informacija ih potiče na daljnja rješavanja. Nakon što učenik rješi sve ponuđene zadatke na 100% prepostavljamo da će mu biti lakše kreirati novi recept pa je to stoga vrednovanje kao učenje.</p> <p>(1) Pfannkuchen - Zuordnungsübung zadatak povezivanja (2) Pfannkuchen – Kreuzworträtsel upisivanje riječi na njemačkom (3) Pfannkuchen – Passiv zadatak povezivanja, (4) Fleischsuppe – Kreuzworträtsel upisivanje riječi na njemačkom</p>
2Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o	<p>Svatko tko želi može u ulozi Kuhara koji vodi tečaj kuhanja napraviti svoju prezentaciju ili filmić. Recepti moraju biti za juhu, pečenje i prilog, neki kolač ili kuhanje kave, čaja, kakao napitka.</p> <p>Zadatak valja napraviti primjenjujući man-rečenice, kako bi se u nekom sljedećem satu prilikom ponavljanja pasiva isto upotrijebilo za uvježbavanje tih struktura (chunks).</p> <p>Upute za izradu zadataka pogledajte ovdje: Videofilm selber Drehen - Anleitung Dotične upute valja postaviti u OneNote virtualnu bilježnicu, da bi</p>



predmetu i nastavnoj temi	učenicima poslužili kao naputak. Osim toga valja u virtualnu bilježnicu postaviti i Rubriku (Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka), da bi učenici unaprijed bili upoznati s kriterijima vrednovanja naučenog odnosno filmskih uradaka. Na listiću Rubrike su i upute i kriteriji vrednovanja dani na hrvatskom, smatram da njemački u prvom razredu u ovom slučaju nije pogodan, zbog različitog predznanja).
(3)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 kao učenje (zadaci u loomenu) i vrednovanje za učenje (anketom u loomenu) u domeni 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.</p> <p>Učenici izražavaju iskustvo, stavove i mišljenja o satu anketom u loomenu. 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> <p>Učenici su u igranju uloga u interakciji, spremni su pomoći jedan drugome, tako da je igranjem uloga pokrivena i međupredmetna tema Učiti kao učiti u domeni 4. Stvaranje okruženja za učenje. (Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.)</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Igranje uloga (role play) se smatra načinom poduke stranih jezika, nastavnici često primjenjuju dramskopedagoške alate intuitivno, no ovdje je dana svjesna primjena dramskopedagoških alata. Cijeli sat ustvari počiva na „chunks“ 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>U skladu s aplikacijom HotPotatoes u loomenu se chunks usvajaju igrifikacijom.</p> <p>Strani jezik i dramsku pedagogiju vezuje role play – mi vrednujemo izvršenje zadatka, uspostavu interakcija i tečnost i točnost, a nikako glumu kao talent.</p> <p>Smatram da upravo zbog interdisciplinarnosti svi učenici imaju osjećaj uspješnosti, stiču motivaciju za daljnje učenje, razvijaju svoju kreativnost u različitim načinima.</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju	Pojam učenika s teškoćama ovdje treba zaista razložiti na razinu teškoća. Disleksičar i disgrafičar sigurno mogu sudjelovati u ovom satu igranja uloga,

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



prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>oponašati i kreirati svoje pokrete, ali ih se ne smije pozvati da to čine pred svima. Ukoliko netko ima poteškoća s koncentracijom ili s pokretima kao takvim, postoji i kratka verzija pečenja palačinki Pfannkuchen - kurz (Vokabular koji se koristi je isti kao u filmu, samo je igranje uloge Lika svedeno na nekoliko rečenica).</p> <p>Igranje uloge: Učenici s teškoćama mogu ovaj tekst uz odgovarajuće pokrete snimiti računalom i poveznicu postaviti u OneNote (ili ako se OneNote ne koristi poslati poveznicu nastavniku preko računalne pošte). Snimanje filmića u okruženju svog doma daje učenicima s teškoćama više vremena za rješavanje zadatka (usvajanje struktura), čija je osnova u igrifikaciji.</p> <p>Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka je uputa kako vrednujem ovaj učenički rad. Uputa je na hrvatskom. Smatram da svim učenicima, a ne samo onom s teškoćama moramo na materinjem jeziku objasniti što želimo od njega. Naputak za izradu i kriterije je najbolje postaviti u OneNote.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Zadaci u loomenu su dodatak rada na satu, povezuju man-rečenice sa pasivom, anticipirajući nastavak ovog sata.</p> <p>Svatko od boljih odnosno motiviranijih učenika mora biti prozvan da igra Ogledalo pred svima.</p> <p>Svatko od darovitih mora biti potaknut da sam ili u paru snimi filmić sličan onome kojeg su vidjeli na početku.</p> <p>Uputa za darovite učenike jest na njemačkom, ali rubrika je na hrvatskom Videofilm selber Drehen - Anleitung</p> <p>Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka mora učenicima biti vidljiva i dostupna (najbolje u OneNote), jer daje kriterije prema kojima se učenici moraju rukovoditi pri izradi filmića.</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>Iskustvo nas uči da nakon nastavnog sata i dana valja upisati formativno vrednovanje odnosno dodatne bilješke u e-imenik. Dodatne pohvale za bilo koji od elemenata koje učenici pročitaju daje im osjećaj uspješnosti što povećava motivaciju za učenje tog predmeta.</p> <p>Učenikovo vrednovanje igranja uloga anketom vrednujte formativno, u vidu bilješke u OneNote u dio samo za nastavnika.</p> <p>Bilješke o igranju uloga</p> <p>Ovo je samo zadatak za one koji ga žele rješiti i to na hrvatskom. Zadatak za poticanje kritičkog razmišljanja – analiza osobnog načina igranja uloga odgovorom na pitanja za domaću zadaču, 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 Kuhara gledajući film i oponašajući pokrete pri izradi palačinki? Što valja popraviti/doraditi?</p> <p>Na koji način sam igrao ulogu Lika? Što valja popraviti/doraditi?</p> <p>Na koji način sam igrao ulogu Odraza? Što valja popraviti/doraditi?</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>Videofilm selber Drehen - Anleitung – ovaj zadatak se može raditi i u paru, pri čemu je jedan snimatelj, a drugi učenik Kuhar.</p> <p>Zadatak valja zadati u OneNote (ili slanjem na razredni mejl), pri čemu krajnji rok mora uključivati dva vikenda. Nakon prvog vikenda nastavnik provjeri uratke i dade prijedlog ocjena/onoga što valja popraviti. Ukoliko učenik ne želi prihvati ocjenu, može raditi zadatak ispočetka.</p> <p>Film postavljen nakon 18h druge nedjelje (u krajnjem roku), vrednuje se sumativno i formativno, a ocjena se upisuje u govorenje.</p> <p>Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka mora učenicima biti vidljiva i dostupna (najbolje u OneNote), jer daje kriterije prema kojima se učenici moraju rukovoditi pri izradi filmića. Mora biti na hrvatskom.</p>
Poveznice na multimedijiske i interaktivne sadržaje	<ol style="list-style-type: none">1. Film na youtube Pfannkuchen2. Poveznica na kahoot-kviz Wie macht man Pfannkuchen? Kahoot.3. Poveznica na filmić na you tube, pomoću kojeg se uvježбавају strukture Pfannkuchen Vorspielen 4. Zadaci u loomen-tečaju, za naknadno rješavanje Pfannkuchen - Zuordnungsübung Pfannkuchen - Kreuzworträtsel Pfannkuchen - Passiv Fleischsuppe - Kreuzworträtsel 5. Prezentacije u PowerPointu za pomoć u igri O gledala<ol style="list-style-type: none">a) za one s teškoćama Pfannkuchen - kurzb) za motivirane i darovite Pfannkuchen - lang 6. Videofilm selber Drehen - Anleitung 7. Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka je uputa na hrvatskom, u kojoj je dan naputak kako snimati filmove i kako će biti vrednovani. 8. Poveznice na materijale dane u Wordu Inhalt Umfrage in Word Dozvola za snimanje Maksim Kos



Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Chunks i igrifikacija u dramskoj pedagogiji <u>Ulrich Wettemann Kein trockener Anfängerunterricht mehr Eine dramapädagogische Modelleinheit für die ersten DaF-Stunden</u> (2007)</p> <p>Treći svešvicarski sabor za nastavnice i nastavnike 11. i 12. lipnja 2010. – Sveučilište Bern <u>Monika Clalüna / Barbara Etterich (Hrsg.) Spracherwerb DaF / DaZ Forschen – Lehren - Lernen</u> (izd. 2011)</p> <p><u>Antić: Dramska pedagogija - Igrifikacija, sažetak predavanja održanog na godišnjem saboru Hrvatskog centra za dramski odgoj u siječnju 2018.</u></p> <p>Više o razlici između glume i igranja uloga <u>dr Vladimir Krušić, predavač na Poslijediplomskom specijalističkom studiju dramske pedagogije na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, dio NOKa iz 2011</u> obrazlaže razliku između igranja uloga i glume.</p>
---	--