



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

OSNOVNI PODACI

Ime i prezime	Josip Jelčić
Zvanje	magistar edukacije njemačkoga jezika i književnosti i magistar edukacije informatike
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Srednja poljoprivredna i tehnička škola Opuzen Osnovna škola Gradac
Adresa elektroničke pošte	jelcic.josip@gmail.com
Naslov metodičkih preporuka	Escape Room: Europäischer Tag der Sprachen
Predmet (ili međupredmetna tema)	Njemački jezik
Za međupredmetnu temu obavezno navesti u sklopu kojega nastavnoga predmeta se izvodi. Dodatno može i sat razrednika ili izvannastavna aktivnost, ali najmanje jedan nastavni predmet je obavezan.	
Razred	1. razred srednje strukovne škole ili gimnazije, 9. godina učenja

OBVEZNI ELEMENTI

Odgovorno-izvoditični ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>SŠ (1) NJ A.1.1. Učenik razumije srednje duge i srednje složene tekstove pri slušanju i čitanju.</p> <p>SŠ (1) NJ A.1.4. Učenik piše srednje duge, jednostavne tekstove.</p> <p>SŠ (1) NJ C.1.1. Učenik bira i primjenjuje širok raspon strategija učenja i uporabe jezika kako bi poboljšao rezultate učenja.</p>
Tijek nastavnoga sata	<p>Uvod</p> <ul style="list-style-type: none">- objasniti kontekst, što je Europski dan jezika- predstaviti igru <i>escape room</i> i objasniti pravila igranja <p>Glavni dio</p> <ul style="list-style-type: none">- rješavanje različitih zadataka <p>Završni dio</p> <ul style="list-style-type: none">- evaluacija i refleksija



Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	Učenici u skupinama rješavaju zadatke. Nastavnik na početku sata postavlja pitanja (<i>Koji je danas datum? Što se danas obilježava? Zašto? Na čiju inicijativu?</i>) i objašnjava zašto se obilježava Europski dan jezika; opisuje pravila igre, nadzire rad i po potrebi dodatno objašnjava što se traži u pojedinom zadatku.
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	digitalna igra sastavljena od različitih zadataka, računalo, platno, projektor, tableti ili računala za učenike
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	Vrednovanje kao učenje – samovrednovanje Rješavajući zadatke učenici vrednuju vlastito znanje, ispravljaju eventualne netočne odgovore i odabirom točnih odgovora uspijevaju završiti igru. Vrednovanje za učenje – izlazna kartica Učenici navode što im je bilo poznato, što su naučili kroz igru i što bi još željeli saznati.
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Cijela igra zamišljena je kao problemski zadatak koji učenici trebaju riješiti zajedničkim snagama. Sastoje se od različitih tipova zadataka različite težine koji potiču učenike na razmišljanje, kreativno rješavanje zadataka i snalažljivost prilikom traženja odgovora.</p>



DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>MP Osobni i socijalni razvoj osr A 4.2. Upravlja svojim emocijama i ponašanjem. osr B 4.2. Suradnički uči i radi u timu.</p> <p>MP Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije ikt B 4. 2. Učenik samostalno surađuje s poznatim i nepoznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju ikt C 4. 3. Učenik samostalno kritički procjenjuje proces, izvore i rezultate pretraživanja te odabire potrebne informacije</p> <p>MP Učiti kako učiti uku A.4/5.1. Učenik samostalno traži nove informacije iz različitih izvora, transformira ih u novo znanje i uspješno primjenjuje pri rješavanju problema. uku A.4/5.2. Učenik se koristi različitim strategijama učenja i samostalno ih primjenjuje u ostvarivanju ciljeva učenja i rješavanju problema u svim područjima učenja. uku A.4/5.3. Učenik kreativno djeluje u različitim područjima učenja. uku B.4/5.2. Učenik prati učinkovitost učenja i svoje napredovanje tijekom učenja. uku B.4/5.3. Učenik regulira svoje učenje mijenjajući prema potrebi plan ili pristup učenju. uku B.4/5.4. Učenik samovrednuje proces učenja i svoje rezultate, procjenjuje ostvareni napredak te na temelju toga planira buduće učenje. uku D.4/5.2. Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spremjan je zatražiti i ponuditi pomoć.</p> <p>MP Poduzetništvo A – 4.1. Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja. B – 4.2. Planira i upravlja aktivnostima.</p> <p>MP Zdravlje B.4.1.A Odabire primjerene odnose i komunikaciju. B.4.1.B Razvija tolerantan odnos prema drugima.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Rješavajući križaljku s glavnim gradovima učenici ponavljaju gradivo Geografije. Povezujući znamenitosti s državama ponavljaju gradivo Likovne umjetnosti i Geografije. Glazbena umjetnost obuhvaćena je slušanjem pjesama. Povezivanjem jezika s jezičnim skupinama obuhvaćeno je i gradivo Hrvatskoga jezika.

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnoga poziva. Nisu obvezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene metodičkih preporuka.



Aktivnosti koje obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Rješavanjem različitih tipova zadataka različite težine u manjim skupinama omogućeno je uključivanje svih učenika u izvršenje zadatka. Osim toga, igra je sastavljena od digitalnih tekstualnih, vizualnih i auditivnih elemenata koji mogu olakšati izvršavanje zadataka učenicima sa slušnim i vidnim poteškoćama, kao i učenicima s disleksijom. Budući da se igra online, moguće je zumirati zadatke, što olakšava rješavanje slabovidnim učenicima.
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Rješavanjem različitih tipova zadataka različite težine u manjim skupinama omogućeno je uključivanje svih učenika u izvršenje zadatka. Provođenje ove aktivnosti u razredu moglo bi potaknuti darovite učenike na izradu vlastitih escape room igara koje bi se mogli koristiti u nastavi.
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	Pretpostavljajući da će se učenicima svidjeti ovakav sat, nastavnik im daje zadatak da individualno ili u parovima osmисle slične zadatke za novu igricu. Učenici mogu samostalno izraditi digitalan zadatak ili samo razraditi ideju koju će nastavnik pretvoriti u zadatak. Zadatci mogu biti križaljka, osmosmjerka, rebus, kviz, memory i sl. Tema su <i>ljetni praznici</i> , a rok za izvršenje zadatka dva tjedna.
Poveznice na multimedijalne i interaktivne sadržaje	https://view.genial.ly/5d84a9084750de0f76f59506/interactive-content-interactive-image



	<p>EUROPÄISCHER TAG DER SPRACHEN Escape room</p>  <p>PLAY</p> <p>https://learningapps.org/user/iosip2012 mapa: Escape Room EDL kod: 6174</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	