



OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Tatjana Antić
Zvanje	Profesor savjetnik
Naziv škole u kojoj ste trenutno zaposleni	V.gimnazija, I.tehnička škola Tesla, Glazbeno učilište Elly Bašić
Adresa elektroničke pošte	<a href="mailto:tatjana.antic@skole.hr">tatjana.antic@skole.hr</a>
Naslov Metodičkih preporuka	Tätigkeiten
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 (1) NJ A.1.1. Učenik razumije srednje duge i srednje složene tekstove pri slušanju i čitanju.  SŠ (1) NJ B.1.2. Učenik primjenjuje primjerene obrasce ponašanja u poznatim situacijama te iskušava nove obrasce u ponekim nepoznatim situacijama.  SŠ (1) NJ C.1.1. Učenik bira i primjenjuje širok raspon strategija učenja i uporabe jezika kako bi poboljšao rezultate učenja.



	osr B.4.2. Suradnički uči i radi u timu.
<b>Tijek nastavnog sata</b>	<p><b>UVOD U SAT</b> (trajanje cca 1-2 minute):</p> <p>IGRANJE ULOGA: Nastavnik sa Smiješkom ulazi u razred i obraća se učenicima navodeći im da je tema sata ponavljanje 26 čestih glagola, a cilj ponavljanje perfekta kao uobičajenog načina izricanja prošlosti u svakodnevnom govoru. Način izvršenja zadatka je igranje uloge Pantomimičara (učenika koji pokretima pamti ponuđene glagole), Ispitivača (učenika koji postavlja pitanja u obliku „da li?“) i članova žirija (učenika koji potvrđuju da je Ispitivač točno upotrijebio glagol u perfektu).</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Hallo! Heute wollen wir das Perfekt wiederholen. Man verwendet die Form in alltäglichen Situationen, man drückt die Vergangenheit aus. Zuerst spielen wir Pantomime, dann Kahoot, dann wieder Pantomime in 4er-Gruppen. Die Links und Hinweise zum Weiterlernen befinden sich in euren OneNote. Die zu spielenden Rollen sind: Pantomime-Spieler, Prüfer, Jurry-Mitglied 1, Jurry-Mitglied 2.“</p> <p><b>GLAVNI DIO SATA</b> (trajanje cca 35 min.):</p> <p>DIO A: trajanje do 15 minuta</p> <p>1. Učenici će gledati i slušati <a href="#">Tätigkeiten (1).pptx</a>, i uz određeni pokret prikazivati predočenu aktivnost (sličica + infinitiv) i ponavljati infinitiv glagola u disonantnom zboru.</p> <p>(UPUTA NASTAVNIKU – poveznica za audio se aktivira klikom na dijaprojeksija zatim klik od početka, zatim klik desno na ekran pa je projekcija)</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Ihr steht jetzt auf, schaut euch die einzelnen Begriffe und macht den Inhalt mit Hilfe von Bewegungen nach. Du bist Pantomime-Spieler, der eigenen Zuhörern mit seinen Bewegungen die Begriffe erklären will. Bitte – die gleichen Bewegungen zum Verb nachmachen.“</p> <p>2. Učenicima se prikazuje <a href="#">Tätigkeiten - Audio - 2-Pers,Sg</a></p> <p>(UPUTA NASTAVNIKU – poveznica za audio se aktivira klikom na dijaprojeksija zatim klik od početka, zatim klik desno na ekran pa je projekcija)</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Du bist Pantomime-Spieler, der einzelne Sätze wiederholt und nachmacht. Es geht um die gleichen Bewegungen zu jeder Tätigkeit, nun jetzt wiederholen wir den ganzen Satz.“</p> <p>DIO B - Kahoot – 10 minuta.</p> <p>Pitanja u pripremljenom kvizu <a href="#">Kahoot - Wortfolge</a> služe za uvježbavanje poretka riječi u rečenici u kojoj se javlja perfekt. U 20 sekundi valja pročitati pitanje i postaviti 4 kvadratića u 4 boje na mjesta od 1-4. Kahoot bilježi točnost i brzinu odgovora, pa izbacuje popis učenika po učinkovitosti. Prva tri učenika se mogu nagraditi sumativno u čitanje s razumijevanjem, što učenicima treba unaprijed reći. Budući da <a href="#">Kahoot - Wortfolge</a> igraju pomoću</p>



vlastitih mobitela, treba dati mogućnost igranja u paru, no učenici se unaprijed moraju dogovoriti koji od dvojice će dobiti peticu, ukoliko bude osvojena. Učenik pristupa igri preko poveznice kahoot.it i upisuje zadani kod kojeg vidi na lcd-projektoru.

UPUTA UČENICIMA: „Ihr nehmt jetzt eure Handys, tragt kahoot.it ein und dann die Spielnummer. Wir spielen „jumble“ also jedes Viereck soll auf eine der vier Stellen kommen und dann drückt man ok! Die drei schnellsten bekommen eine sehr gut, man darf zuzweit spielen, aber im vorausbestimmen welcher die beste Note bekommt (falls erreicht). Also, los“

DIO C – trajanje cca 10 min. Uloge: Pantomimičar, Ispitivač, Član žirija 1 i Član žirija 2.

Učenike razdijelimo u skupine po 4 učenika. Učenici stoje, prvi Pantomimičar pokazuje pokretima radnju glagola, Ispitivač pita o radnji, ostalo dvoje provjerava točnost. Primjerice: „anrufen“ – Pantomimičar pokretima oponaša telefoniranje. Ispitivač: „Hast du deine Tante angerufen?“ Dva učenika kao žiri na to dodaju „Richtig!“ ili „Falsch!“ (onaj tko je rekao „Falsch!“ Mora reći ispravak). Ispitivač može i reći „Hast du mit deiner Tante telefoniert?“, a dva člana žirija se mogu, ali i ne moraju složiti s točnošću, budući da je u filmu naveden glagol „anrufen“ a ne „telefonieren“. Kad Pantomimičar kaže „Richtig!“ Ispitivač postaje Pantomimičar, Član žirija 1 Ispitivač, Član žirija 2 postaje član žirija 1, a Pantomimičar Član žirija 2.

Igra se 2 do 3 kruga, već prema profilu skupine. Učenici kojima treba više vremena da nešto pokažu igrajući uloge ili se ne mogu sjetiti radnji koje treba pantomimom pokazivati, smiju imati na mobitelu [Liste](#) .

Napomena: preostanu li nakon formiranja četveročlanih skupina tri učenika, samo je jedan žiri. Preostanu li jedan ili dvojica priključite ih skupinama kao 3. člana žirija.

UPUTA UČENICIMA: „Ihr spielt jetzt folgende Rollen: Pantomime-Spieler, Prüfer, Jurry-Mitglied 1, Jurry-Mitglied 2. Zum Beispiel: anrufen. Pantomime-Spieler zeigt mit Bewegungen die Tätigkeit, der Prüfer fragt „Hast du deine Tante angerufen?“. Der Pantomime-Spieler sagt „Richtig!“ und die Runde geht um eine Stelle weiter (beginnt mit dem Prüfer, jetzt Pantomime-Spieler) und die Rollen werden neu besetzt. Wenn ein Jurry-Mitglied „Falsch!“ sagt, soll er die Frage richtig sagen und dann geht das Spiel weiter. Man darf Handy dabei haben mit der [Liste](#) .“

DIO C – Riječ-po-riječ. Trajanje cca 3 min.

Učenici ostaju u istim četveročlanim skupinama, ustaju, stoje u krugu i pričaju zajednički neku priču u perfektu. Priča se priča riječ-po-riječ, bez ikakvog pokazivanja radnje. Nitko ne može unaprijed odrediti tijek priče, svi moraju biti usredotočeni u trenutku u kojem su na redu da kažu riječ. Trojica slušaju i ako četvrti kaže nešto pogrešno izvikuje se „Falsch!“. Učenik koji govori riječ može pokušati popraviti pogrešku, no ukoliko to nije u stanju odmah (dodajući novu riječ koja odgovara dotičnoj svezi), drugim „Falsch!“ ga se izbacuje iz pričanja priče, ali smije i dalje govoriti „Falsch!“, kad netko drugi pogriješi.



	<p>UPUTA UČENICIMA: „Ihr spielt jetzt Wort-nach-Wort. Man erzählt eine Geschichte im Perfekt mit den Verben, die wir heute wiederholt haben. Wenn man ein unpassendes Wort sagt, sollen die anderen „Falsch!“ sagen und die Person verbessert sich. Falls es wieder falsch ist, setzt der Spieler aus, der aber weiter „Falsch!“ ausrufen darf.</p> <p><b>ZAVRŠNI DIO SATA:</b> (SAMO)VREDNOVANJE (trajanje cca 7-8 min.):</p> <p>Anketa u loomenu <a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde</a> (<a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde - Word</a>)</p> <p>Učenci 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> <p>UPUTA UČENICIMA: „Ihr füllt jetzt die Umfrage in Loomen, bitte, damit ich auch lerne, wie wir solche Stunden verbessern könnten.“</p>
<p><b>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</b></p>	<p><b>AKTIVNOSTI NASTAVNIKA</b></p> <p>Davanje uputa o tijeku i cilju sata - uloga redatelja, od početnog Smiješka s kojim ulazi u razred.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nastavnik projicira filmiće preko lcd projektora i zvučnika</li><li>- Nastavnik vodi kahoot-kviz tipa „jumble“ u kojem kroz igru učenici prstićima postavljaju svaki kvadratić (svaki dio rečenice u kojoj je perfekt) na svoje mjesto.</li><li>- Nastavnik igra ulogu Pantomimičara („Pantomime-Spieler“), ponavlja pred svima pojedinačne pojmove i rečenice („chunks“). Uz svaki glagol koji predstavlja određenu radnju nastavnik određuje svoj pokret, a učenici ga mogu oponašati, ali i ne moraju.</li><li>- Nastavnik za vrijeme popunjavanja ankete šeeće razredom i odgovara potihoo učeniku kojem pitanje nije jasno. (U anketi u loomenu „kratki odgovor“ znači upotreba do 250 znakova, zajedno s prazninama).</li></ul> <p><b>AKTIVNOSTI UČENIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Učenik se ugrijava u igranje uloga prateći nastavnikove upute. Izuzetno je važno određene sadržaje koji se pokazuju pantomimom ili gestikom povezati s pripadajućim glagolima radnje, budući da sveza riječi i pokreta neurološki potiče mozak da uključi obje polovice, čime je pamćenje lakše i dugotrajnije.</li><li>- Učenik igra ulogu Pantomimičara, prateći film.</li><li>- Učenik igra kahoot kviz na mobitelu ili tabletu i automatizira dijelove rečenice u kojoj se javlja perfekt postavljajući pravokutnik na njegovo mjesto u strukturi rečenice.</li><li>- Igranjem uloge Pantomimičara učenici naizmjenično jedan drugome pokretima predočavaju sadržaj glagola („chunks“), vrednuju se i procjenjuju točnost rečenica. Ulogom Ispitivača učenik automatizira pitanja bez upitne</li></ul>



	<p>riječi, a ulogama članova žirija učenik vježba koncentraciju na odnos pokreta i riječi.</p> <p>- Pričanjem neke priče u perfektu učenici vježbaju suradničko učenje u timu, jer se ništa ne može ispričati bez koncentracije na svaku riječ koja je izrečena i priča nastaje samo maksimalnom suradnjom.</p> <p>- Na kraju sata učenik vrednuje anketom ono što je iskusio igrajući uloge Pantomime-Spieler, Prüfer, Jurry-Mitglied 1, Jurry-Mitglied 2 te daje prijedloge za poboljšanje nastavnih sati na kojima se igraju uloge odnosno primjenjuju dramskopedagoške metode.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	<p><b>UVOD U NASTAVNU JEDINICU</b></p> <p>Crteži predstavljaju aktivnost dajući glagol u infinitivu čiji je sadržaj radnja koju možemo predstaviti pokretom.</p> <p>Popis glagola u infinitivu je dan u Wordu <a href="#">Tätigkeiten - Liste</a> i predstavlja pojmove koji se mogu prikazati uz iznimku glagola „machen“, koji se već pri prikazivanju u Filmu 1 treba uvesti pokretima kojima se u zraku crta veliki upitnik.</p> <p>Budući da je zapamćivanje pojmova uz pokret puno lakše, jer potičemo obje polovice mozga da rade, učenici u prvom dijelu sata zapamte gotovo sve navedene glagole, a ukoliko im to ne uspijee dozvoljeno je na mobitelu imati pomoć u vidu pdf.-prezentacije u kojoj su sličice <a href="#">Liste</a> .</p> <p><a href="#">Film 1</a>, igranje uloge Pantomimičara koji pokretima prikazuje pojmove.</p> <p><a href="#">Tätigkeiten - Audio - 2-Pers,Sg</a> , igranje uloge Pantomimičara i usvajanje struktura, bazirano na pokretima (chunks).</p> <p>Kviz Kahoot, način jumble <a href="#">Kahoot - Wortfolge</a> je automatizacija strukture perfekta.</p> <p>Zadaci u loomenu, način zapamćivanja participa perfekta.</p>
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p>VREDNOVANJE</p> <p>1. Vrednovanje za učenje. Učenici promišljaju o igranju pojedinačnih uloga i procjenjuju svoje učenje. Analiza sata i igranja uloga kao metode u učenju anketom u Loomenu: <a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde</a></p> <p>Anketa ima svrhu unapređenja usvajanja sadržaja budućih sati temeljenih na dramskopedagoškim metodama. 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 <a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde - Word</a>. Ne preporučam rješavati</p>



	<p>ovu anketu kao ispis na papiru, jer 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.</p> <p>2. Vrednovanje kao učenje – HotPotatoes pridruživanje i nadopunjavanje – učenik rješava zadatke dok mu računalo ne pokaže da je ostvario 100%.</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><a href="#">Tätigkeiten hotpot1</a></p> <p><a href="#">Tätigkeiten hotpot2</a></p> <p>3. Vrednovanje naučenog – Kahoot kviz.</p> <p>Sumativno vrednovanje je u načelu ovdje bitno, budući da se učenici natječu u točnosti i brzini rješavanja računalnog testa. Način na koji to rade valja vrednovati u e-dnevniku u čitanje s razumijevanjem i prva tri učenika trebaju dobiti ocjenu odličan. Vrednovanje brzine i točnosti je unutar same aplikacije.</p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p>Zadatak za poticanje kritičkog razmišljanja – analiza sata i osobnog doprinosa – se izvršava na hrvatskom, odgovorom na pitanja za domaću zadaću, koja se postavljaju u OneNote:</p> <p>U 80 do 100 riječi valja analizirati nastavni sat i osobni doprinos ovom satu, kako bi se – ukoliko je to potrebno – neki njegovi dijelovi popravili, pa te molim da odgovoriš na sljedeća pitanja do (datum - krajnji rok odgovaranja na ova pitanja valja dati barem 10 dana unaprijed). Ovo je meni za pomoć, pa ću na kraju napisati svoj komentar ili pitanje na koje te molim da odgovoriš.</p> <p>Kako sam se osjećao/osjećala na početku sata ugrijavajući se u temu uz pokrete kojima sam predočavao/predočavala radnje zadanih glagola?</p> <p>Na koji način sam odigrao kviz Kahoot? Da li je bilo dovoljno vremena za rješavanje pojedinačnih zadataka? Treba li što popraviti/doraditi?</p> <p>Na koji način sam igrao uloge Pantomimičar, Ispitivača, Člana žirija 1 i Člana žirija 2? Da li me nešto zbunjivalo?</p> <p>Na koji način sam igrao u skupini pričam-ti-priču-riječ-po-riječ? Što mi je kao članu skupine predstavljalo poteškoću?</p> <p>O kojem zadatku u anketi sam najduže razmišljao/razmišljala kako bih ga odgovorio/odgovorila?</p>
<b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b>	

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



<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p>	<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 kao tim moraju govoreći riječ po riječ ispričati povezani sadržaj koji se dogodio jučer. Zbog strukture svake rečenice u perfektu u kojem je pomoćni glagol na jednom mjestu, a glavni na drugom te budući da je riječ o dva pomoćna glagola u tvorbi perfekta, samo koncentriranom suradnjom nastaje priča. Dotično iskustvo, stavove i mišljenja o satu izražavaju na njemačkom anketom u loomenu, ali zatim i na hrvatskom kao niz odgovora na pitanja koja valja odgovoriti u OneNote.</p> <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>
<p>Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost</p>	<p>- Svjesna primjena dramskopedagoških alata.</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>- „Chunks“</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 na njemačkom anketom u loomenu, a za zadaću analiziraju pišući esej na hrvatskom.</p> <p>Učenici na različite načine uče, stižu 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>
<p>Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama</p>	<p>Pojam učenika s teškoćama ovdje treba zaista razložiti na razinu teškoća. Disleksičar i disgrafičar sigurno mogu sudjelovati u dijelovima sata koji počivaju na igranju uloga. Ukoliko netko ima poteškoća s koncentracijom ili s pokretima kao takvim, trebalo bi ga nakon A i B dijela – ostaviti da vježba poredak riječi u jumble kvizu kahoot <a href="#">Kahoot - Wortfolge</a> , dopustit mu da pomoću mobitela ili tableta rješava zadatke podudaranja u loomen tečaju (<a href="#">Tätigkeiten hotpot1</a> i <a href="#">Tätigkeiten hotpot2</a> ) Katkada su učenici indisponirani – pa ukoliko sami to žele, smiju se javiti za prilagođeni rad na mobitelu/tabletu.</p>



	<p>Učenici koji žele igrati uloge smiju isto tako na mobitelima imati otvorenu prezentaciju <a href="#">Liste</a> , koja daje sličice kao podsjetnik na zadane glagole/radnje koja valja pokazivati pokretima.</p> <p>Učenje preko računala ili mobitela odnosno rješavanje zadatak u loomenu je dobro za sve učenike, a najbolje za učenike s teškoćama, budući da je pristup učenju preko računala u vrijeme kad to učenik sam želi, a 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 motiviranijih učenika bi trebao biti selektiran u posebnu skupinu po četiri učenika kojoj vjerojatno nije potrebna pomoć preko mobitela u vidu podsjetnika na glagole/radnje koje se predočavaju i koja će stoga odigrati i do 4 kruga pantomime dok će manje motivirani uspjeti odigrati samo dva kruga pantomime. Ukoliko uspijemo selektirati takve skupine, učit ćemo da one najprije pantomimo igraju zadane radnje, ali zatim ubacuju i neke navedene glagole, što im valja dopustiti.</p> <p>Osim toga vidi opis u dijelu Projektni zadaci.</p> <p>Na rad opisan u odjeljku projektni zadaci uputit ćemo motiviranije učenike</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>Učeničovo 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 mini projekte što možemo u okviru teme potaknuti postavljanjem dodatnog zadatka u OneNote.</p> <p>Želiš li se okušati u kreiranju priča preporučam izradu ova dva zadatka u vidu križaljke i teksta kojeg valja nadopuniti kao uvod.</p> <p><a href="#">Kreuzworträtsel</a> (kao tekst <a href="#">Kreuzworträtsel, Word</a> )</p> <p><a href="#">Nino und Nina</a> (kao tekst <a href="#">Nino und Nina, Word</a> )</p> <p>Slajdove iz <a href="#">Liste</a> preuzmi kao <a href="#">PowerPoint-Liste</a> (u OneNote ili preko razredne računalne adrese, preko Facebooka ili WhatsAppa) i poslaži po redoslijedu priče koju ćeš sam kreirati pa to oblikuj u filmić (pomoću PowerPointa ili nekog drugog alata za izradu videa). Možeš nadocrtati što želiš.</p>



	<p>Poveznicu na filmić postavi u svoju virtualnu bilježnicu - <b>Rok za dva tjedna u 18 sati.</b></p> <p>Možete raditi i u paru.</p> <p><a href="#">Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka</a> 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 multimedijске i interaktivne sadržaje	<p><a href="#">Kahoot - Wortfolge</a></p> <p>Zadaci u loomenu <i>Pristup zadacima u loomenu sa svake računale adrese (pristup kao gost) moguć uz lozinku: PETA</i></p> <p><a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde</a> (<a href="#">Umfrage - Rollenspiel und Stunde - Word</a>)</p> <p><a href="#">Kreuzworträtsel</a> – (<a href="#">Kreuzworträtsel, Word</a>)</p> <p><a href="#">Nino und Nina</a> - (<a href="#">Nino und Nina, Word</a>)</p> <p><a href="#">Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka</a></p> <p><a href="#">Liste</a></p> <p><a href="#">PowerPoint-Liste</a></p> <p><a href="#">Tätigkeiten (1).pptx</a></p> <p><a href="#">Tätigkeiten - Audio - 2-Pers,Sg</a></p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Chunks i igrifikacija u dramskoj pedagogiji <a href="#">Ulrich Wettemann Kein trockener Anfängerunterricht mehr Eine dramapädagogische Modelleinheit für die ersten DaF-Stunden</a> (2007)</p> <p>Treći svešvicarski sabor za nastavnice i nastavnike 11. i 12. lipnja 2010. – Sveučilište Bern <a href="#">Monika Clalüna / Barbara Etterich (Hrsg.) Spracherwerb DaF / DaZ Forschen – Lehren - Lernen</a> (izd. 2011)</p> <p><a href="#">Antić: Dramska pedagogija - Igrifikacija, sažetak predavanja održanog na godišnjem saboru Hrvatskog centra za dramski odgoj u siječnju 2018.</a></p> <p>Više o razlici između glume i igranja uloga <a href="#">dr Vladimir Krušić, predavač na Poslijediplomskom specijalističkom studiju dramske pedagogije na Učiteljskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, dio NOKa iz 2011</a> obrazlaže razliku između igranja uloga i glume.</p> <p><a href="#">Scan dozvole roditelja za objavu crteža Leone Varge Čušića</a> učenika 3.b. V. gimnazije koji je nacrtao crteže. Crteže sam obradila u PhotoShopu, napravila od njih filmiće.</p>