



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	Tina und Lisa
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.
Tijek nastavnog sata	<p>UVOD U SAT (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 govorenje o svojoj prošlosti, a cilj ponavljanje preterita modalnih glagola kao uobičajenog načina izricanja modaliteta u prošlosti u svakodnevnom govoru te primjena zavisnog vremenskog veznika „als“. Način izvršenja zadatka je igranje uloga pokretima koji potenciraju da je riječ o razdoblju u učenikovu životu koji se odnosi na vrijeme kad je bio na početku svog školovanja (uloge Tine, Lise) u kojem je često i oponašanje učiteljice pokretima. Sve tri uloge (Tine, Lise, Učiteljice) su podložne karikiranim oponašanjima u svrhu vezivanja prenaglašenih pokreta i preterita indikativa modalnih glagola. Ukoliko se određeni sadržaj veže uz određeni pokret nastaje „chunk“. U zapamćivanju „chunks“ sudjeluju obje polovice mozga pa je ono brže i kvalitetnije. Karikiranje pokreta uveseljava učenike pa je razredna atmosfera opuštenija, a učenje postaje uživanje.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Hallo! wir wollen die Modal-Verben im Präteritum wiederholen. Man verwendet sie in alltäglichen Situationen, man drückt Gefühle, Vermutungen u.ä. in der Vergangenheit aus. Zuerst lesen wir Textteile in kleineren Gruppen, dann spielen wir die Rollen von Tina, Lisa und Lehrerin bzw. machen uns gegenseitig nach. „Wir“ bedeutet 4er-Gruppen. Die Links und Hinweise befinden sich in eurem OneNote.“</p> <p>GLAVNI DIO SATA (trajanje cca 35 min.):</p> <p>DIO A: SADRŽAJ - trajanje do 10 minuta</p> <p>1. Učenici će biti razdijeljeni u skupine po 4 osobe, kako sjede, budući da oni koji zajedno sjede obično surađuju u svemu. Moraju imati barem dva mobitela s dostupnim internetom. U njihovim virtualnim bilježnicama su dana pojašnjenja, kojima će pristupiti preko mobitela (One Note Aufgabe in Word). Učenici će uz pomoć rječnika iz aplikacije Quizlet Tina und Lisa pročitati dijelove teksta dane u radnom listiću njihove skupine, jedan od dva teksta (Tina Pinguin: Als ich klein war ili Lisa Pinguin: Als ich klein war) i prepričati ukratko svezu iz koje proizlazi dotičan radni listić, a zatim će učenici kreirati rečenicu i uz određene pokrete skupno prikazivati predočenu aktivnost odnosno ponavljati zadane jezične strukture („chunks“).</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Es gibt 6 Gruppen, man muss sehr stark zusammen arbeiten. Ihr seid Gruppe 1,2,3,4,5,6.“ (Nastavnik rukom pokazuje tko je koja skupina.) „Nehmt euere Handys. Im Arbeitsblatt ist die Aufgabe, in OneNote unter „Tina und Lisa“ (One Note Aufgabe in Word). Aktiviert Quizlet App Tina und Lisa und lest mit der App euer Arbeitsblatt durch. Die Texte, die die einzelnen Spiele ergänzen, liest ein Schüler (Vorsicht – es geht um globales Lesen!) in Tina Pinguin: Als ich klein war oder Lisa Pinguin: Als ich klein war und erzählt auf Kroatisch nach. Die Chunks sollen zusammen kreiert werden, die Bewegungen dazu auch.“</p>



	<p>Napomena: preostanu li nakon formiranja četveročlanih skupina tri učenika, svi moraju prevoditi zajedno. Preostanu li jedan ili dvojica priključite ih skupinama kao 2. prevoditelja, ali u tom slučaju prevode samo njih dvojica.</p> <p>DIO B: KREIRANJE SCENE (suradničko učenje) - trajanje do 12 minuta</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Das Chunk sollt ihr als Gruppe, zusammen mit Bewegungen wie auf der Bühne kreieren. Aus dem Chunk soll klar werden, welches Spiel ihr darstellt. Die Bewegungen sollten übertrieben werden. Jede Gruppe spielt die eigene Szene vor. Rollen – Lisa, Tina, Schüler.“</p> <p>Jedan učenik je Tina ili Lisa, a ostali oponašaju. Kako će karikirati sami sebe, neka bude njima prepušteno. Nastavnik će u prethodnoj fazi provjeriti točnost izričaja, no i prilikom uvježbavanja, jer ono što uvježbaju riječima mora naravno biti točno, ali u pokrete se ne mijesamo. Moguće je da jedan učenik govori, da je riječ o zbornom govorenju, da ponavljaju ritmički.</p> <p>DIO C: Igranje uloga odnosno kreiranih scena pred ostatkom razreda. Trajanje cca 10 min.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Jede Gruppe spielt einzelne Szene. Merkt euch, wer der beste in jeder Grupp war, später wollen wir die Nachnamen in die Loomen-Umfrage eintragen. Ich gebe auch die Noten. Kriterien befinden sich in OneNote (Kriteriji ocjenjivanja - Igranje uloga s naglaskom na suradnju)</p> <p>ZAVRŠNI DIO SATA: VREDNOVANJE (trajanje cca 7-8 min.):</p> <p>Anketa u loomenu Tina und Lisa - Umfrage (lozinka: PETA) odnosno njen prikaz u Wordu Tina und Lisa - Umfrage in Word (Ispisanom anketom se osobno ne bih koristila, svi moji učenici su dio svoje virtualne bilježnice OneNote i Loomen-tečaja, što bih svim kolegama preporučila.)</p> <p>Učenici popunjavaju anketu pomoću mobitela ili tableta. Neka oni koji imaju podijele „svoj Internet“ s drugima.</p> <p>UPUTA UČENICIMA: „Ihr füllt jetzt die Umfrage in Loomen. Teilt bitte den Internetzugang untereinander“</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.</p> <ul style="list-style-type: none">- dijeli učenike na skupine, pokazujući rukom na one koji pripadaju dotičnoj skupini – 6 puta, budući da ima 6 skupina- dijeli radne listiće svakoj od grupe- daje upute o načinu rada- daje upute da se mobitelima aktivira OneNote u kojem učenici nalaze sve potrebne upute i objašnjena



	<p>- Nastavnik šeće razredom dok oni kreiraju svoje chunks (rečenice i pokrete) i provjerava točnost struktura ne mijesajući se u pokrete.</p> <p>- Nastavnik za vrijeme popunjavanja ankete šeće razredom i odgovara potihom učeniku kojem pitanje nije jasno. (U anketi u loomenu „kratki odgovor“ znači upotreba do 250 znakova, zajedno s prazninama).</p> <p>AKTIVNOSTI UČENIKA</p> <p>(NAPOMENA: Teorije o „chunks“ (vidi u dodatnoj literaturi na kraju) povezuju određene jezične strukture i strukturu pokreta (koji se pokazuju pantomimom ili gestikom), budući da sveza riječi i pokreta neurološki potiče mozak da uključi obje polovice, čime je pamćenje lakše i dugotrajnije. U ovoj metodičkoj preporuci je težište na suradničkom učenju i kreaciji riječi i pokreta, elementima igre i njenim zakonitostima – dakle iskustvima koje učenik ima i koji mu se ne moraju dodatno objašnjavati suvremenim teorijama. No ukoliko razred ima svoju OneNote bilježnicu, bilo bi dobro dati dodatno pojašnjenje, budući da ima učenika koji žele upravljati svojim učenjem na različite načine.</p> <p>Učenik se ugrijava u sat prateći nastavnikove upute,</p> <ul style="list-style-type: none">- koristi se mobitelom, poveznicama i zadanim aplikacijama,- kreira dijelove zadatka suradnjom s ostalim članovima skupine,- kreira skupne i osobne pokrete u okviru scene zadane igrom <p>Učenik igra scenu koja je zajednički kreirala cijela skupina i vježba kako biti dio momčadi. Koristi svoje iskustvo igre kako bi potakao ostale učenike na smijeh (koji znači prihvaćanje) i kako bi na zabavan način učio.</p> <p>Na kraju sata učenik vrednuje anketom ono što je iskusio igrajući scenu baziranu na „chunks“, ali i procjenjuje najboljeg/najbolje odigranu ulogu u svakoj od 6 zadatah igara.</p>
Sadržaji koji se koriste u uaktivnostima	<p>UVOD U NASTAVNU JEDINICU</p> <p>One Note Aufgabe in Word je prikaz poveznica i objašnjenja što valja staviti u virtualnu bilježnicu kojoj svaki učenik ima pristup računalnom adresom x.y@skole.hr</p> <p>Aplikacija Quizlet Tina und Lisa služi za učenje riječi i pojmoveva.</p> <p>Radni listići objašnjavaju zadatak na satu, u njima je i primjer kreiranog chunka, ali učenici to isto trebaju za svoju igru smisliti sami („learning by doing“)</p> <p>Spiele Arbeitsblatt 0 LehrerIn Spiele AB 1 Hüpfen Spiele AB 2 Wälzen Spiele AB 3 Wasser-Sprung Spiele AB 4 Gehen-mit-Flossen-hoch Spiele AB 5 Sing-Spiel Spiele AB 6 Ess-Spiel</p>



	<p>Tekstovi nužni za razumijevanje cjeline: Tina Pinguin: Als ich klein war Lisa Pinguin: Als ich klein war</p> <p>Utvrđeni kriteriji ocjenjivanja moraju biti u OneNote, Kriteriji ocjenjivanja - Igranje uloga s naglaskom na suradnju, kako bi učenici znali što i kako pripremiti i kako vrednovati rad svojih kolega u anketama, danim u loomenu Tina und Lisa - Umfrage (lozinka: PETA) odnosno Tina und Lisa - Umfrage in Word</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<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: Tina und Lisa - Umfrage (lozinka: PETA)</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>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>Tina und Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben Tina - Präteritum von Hilfs- und Modalverben Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben</p> <p>3. Vrednovanje naučenog - Kriteriji ocjenjivanja - Igranje uloga s naglaskom na suradnju koji su dani u virtualnoj bilježnici OneNote, ali i na svakom od radnih listića su učenicima poznati. U predzadnjem dijelu sata učenici prije nego li prikazuju kreiranu scenu moraju nastavniku predati svoj radni listić. U prvoj tablici sa četiri polja već moraju pisati imena učenika iz te skupine, pa nastavnik ispod njih dodaje bodove prema kriterijima. U zadnjoj tablici sumarno se zapisuje sumativna ocjena, no to nastavnik radi nakon sata. Upisivanje ocjena u e-dnevnik (govorenje) učinite tako da selektirate skupno upisivanje ocjena, budući da je tako lakše uvrstiti u napomenu svakog učenika navod o prikazanoj igri, igranju uloga i sl. s naglaskom na suradnji odnosno suradničkom učenju.</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje	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:



kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<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 će na kraju napisati svoj komentar ili pitanje na koje te molim da odgovoriš. Stoga te molim da pročitaš moj odgovor.</p> <p>Kako sam se osjećao/osjećala na početku sata ugrijavajući se u temu prevodeći igre i tekstove? Da li sam imao/imala osjećaj da mi je to sve poznato budući da poznajem jako puno igara?</p> <p>U kojoj mjeri sam bio/bila u stanju kreirati pokrete kojima smo kao momčad predočavali radnje zadanih igara? Što mi je kao članu skupine predstavljalo poteškoću?</p> <p>O kojem zadatku/kojim zadacima u anketi sam najduže razmišljao/razmišljala kako bih odgovorio/odgovorila što poštenije i točnije? Da li sam bio/bila u stanju realno napisati prezime onoga tko mi je bio najbolji ili sam se rukovodila stavovima i mišljenjima o osobi koje iskustveno imam?</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 moraju kreirati igranje uloga – strukture jezika i pokrete, a samo koncentriranom suradnjom nastaje scena koja mora odgovarati zadatku. 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>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<ul style="list-style-type: none">- Svjesna primjena dramskopedagoških alata.Strani jezik kao i dramska pedagogija vrednuje unutar zadatka igranja uloga izvršenje zadatka, uspostavu interakcija i tečnost i točnost, a nikako glumu kao talent.- „Chunks“

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>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. Riječ je o samostalnom uvježbavanju gramatičkih struktura, preterita pomoćnih i modalnih glagola i usvajanje veznika „als“ (kada) kroz automatizaciju strukture.</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, 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 dijelovima sata koji počivaju na igranju uloga. Ukoliko netko ima poteškoća s koncentracijom ili s pokretima kao takvim, trebalo bi mu dopustiti da pomoću mobitela ili tableta rješava zadatke u loomen tečaju (Tina und Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben , Tina - Präteritum von Hilfs- und Modalverben , Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben). Katkada su učenici indisponirani – pa ukoliko sami to žele, smiju se javiti za prilagođeni rad na mobitelu/tabletu umjesto da igraju uloge.</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 zadatke rješavaju bezbroj puta. Učenici se igrajući uče, igrifikacijom se povećava njihova motivacija za učenje njemačkog. Time što već na satu po riješi svaki od zadataka imaju mogućnost nakon sata (ili računalnom poštom) pitati nastavnika ono što ne razumiju, pri čemu to ne moraju uočiti svi učenici – što je uvijek dobro za osjećaj učenja tog predmeta. Naravno da su pitanja obično ista, ali učenik kojem računalnom poštom odgovarate oslovljavajući ga formalno „dragi X“ dobiva osjećaj potpore svom učenju, a time se povećava i motivacija za daljnje učenje dotičnog predmeta.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Svatko od boljih odnosno motiviranijih učenika bi trebao biti selektiran u posebnu supinu po četiri učenika kojoj vjerojatno nije potrebna pomoć preko mobitela u vidu podsjetnika na glagole/radnje koje se predočavaju koja će stoga odigrati i do 4 kruga pantomime dok će manje motivirani uspjeti odigrati samo dva kruga pantomime. Ukoliko uspijemo selektirati takve skupine, uočit ćemo da one najprije pantomimo igraju zadane radnje, ali zatim ubacuju i neke nenavedene 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>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 mini projekte što možemo u okviru teme potaknuti postavljanjem dodatnog zadatka u OneNote.</p> <p>UPUTA: Izradi filmić ili prezentaciju s temom „Als ich klein war“ u kojem se predstavlja neka od skupnih igara koju si rado igrao kad si bio mali/mala – najbolje u vrtićkom dobu.</p> <p>Kao uvod treba pročitati obje priče (Tina Pinguin: Als ich klein war , Lisa Pinguin: Als ich klein war), skupno prikazane zadatke (Spiele Arbeitsblatt 0 LehrerIn), rješiti sva tri zadatka u lomenu (Tina und Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben , Tina - Präteritum von Hilfs- und Modalverben , Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben).</p> <p>Poveznici na filmić odnosno prezentaciju postavi u svoju virtualnu bilježnicu - Rok za dva tjedna u 18 sati.</p> <p>Možete raditi i u paru.</p> <p>Rubrika - Kriteriji za vrednovanje video uradaka 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>One Note Aufgabe in Word Spiele Arbeitsblatt 0 LehrerIn Spiele AB 1 Hüpfen Spiele AB 2 Wälzen Spiele AB 3 Wasser-Sprung Spiele AB 4 Gehen-mit-Flossen-hoch Spiele AB 5 Sing-Spiel Spiele AB 6 Ess-Spiel Tina Pinguin: Als ich klein war Lisa Pinguin: Als ich klein war</p> <p>Kriteriji ocjenjivanja - Igranje uloga s naglaskom na suradnju</p> <p>Zadaci u loomenu <i>Pristup zadacima u loomenu sa svake računale adrese (pristup kao gost) moguć uz lozinku: PETA</i></p>



	<p>Tina und Lisa - Umfrage (lozinka: PETA) odnosno Tina und Lisa - Umfrage in Word</p> <p>Tina und Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben</p> <p>Tina - Präteritum von Hilfs- und Modalverben</p> <p>Lisa - Präteritum von Hilfs- und Modalverben</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Chunks i igrifikacija u dramskoj pedagogiji Ulrich Wettemann Kein trockener Anfängerunterricht mehr Eine dramapädagogische Modelleinheit für die ersten DaF-Stunden (2007)</p> <p>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)</p> <p>Antić: Dramska pedagogija - Igrifikacija, sažetak predavanja održanog na godišnjem saboru Hrvatskog centra za dramski odgoj u siječnju 2018.</p> <p>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.</p>