**Kurikulumsko područje**: JEZIČNO-KOMUNIKACIJSKO

**Ciklus**: II.

**Razred:** 4.a/b

**Projekt:** I gattonanti

**Cilj:** sistematizirati sadržaje učenja kroz zabavne aktivnosti: izrada kvizova i igara/rješavanje i igranje kvizova i igara, koristiti digitalne alate kao potpora učenju

**Obrazloženje cilja:** pojačati upotrebu talijanskog jezika kroz autentične komunikacijske situacije kako bi učenici bolje osvijestili svrhu učenja stranog jezika

**Namjena aktivnosti:** razvijati motivaciju učenika za učenjem talijanskog jezika kroz aktivnosti umrežavanja, suradnje i natjecanja s učenicima drugih škola te izradom digitalnog portfolija za praćenje vlastitog napretka

**Očekivani ishodi/postignuća(učenik će moći):**

-učenik govori o sebi, svojoj obitelji, prijateljima i kućnim ljubimcima, svojoj školi, učionici i školskim predmetima, svome domu i sobi, svojoj odjeći, opisuje životinje

-učenik pokazuje razumijevanje jednostavnog slušnog teksta o poznatim temama (gledajući videa)

-učenik pokazuje razumijevanje jednostavnog teksta čitanjem i odabirom točnog odgovora (rješavanjem kvizova)

-učenici pišu jednostavne rečenice o poznatim temama (izrađujući pitanja za kvizove i igre)

-učenici surađuju u timu

-učenici razvijaju digitalne vještine korištenjem jednostavnog alata za snimanje videa

-učenici razvijaju pozitivnu sliku o sebi kao uspješnom učeniku prateći svoj napredak i surađujući s drugima

**Način realizacije:** tijekom redovne nastave uz jedan zajednički susret (izvanučionička nastava) za sudjelovanje u završnom kvizu, a u suradnji sa županijskim školama koje imaju program učenja talijanskog jezika

**Sudionici:** učenici 4. razreda (1. godina učenja), učitelji/ce talijanskog jezika

**Način učenja:** korištenje digitalnih alata za izradu kvizova i snimanje videa na teme iz redovnog programa, izrada jednostavnih društvenih igara (board games), samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje digitalnih i fizičkih igara, igranje igara, rješavanje kvizova, sudjelovanje u natjecanju, grupni rad

**Metode poučavanja:** mentoriranje pravilne uporabe digitalnih alata za komunikaciju, poticanje na izražavanje na stranom jeziku, prezentiranje metoda vrednovanja, samovrednovanja i vršnjačkog vrednovanja, prezentiranje vrsta pitanja za izradu kvizova i igara, poticanje na analitičko i kritičko razmatranje

**Trajanje izvedbe:** 1. rujna 2023. – 31. kolovoza 2024. **Planirani broj sati:** 70

**Potrebni resursi:**

**Ljudski resursi** :učenici i učiteljica talijanskog jezika

**Materijalni resursi:** putni troškovi za učenike na završno natjecanje, nagrade za najuspješnije

**Moguće poteškoće**: usklađivanje tema učenja s vremenskim rokovima kod različitih učitelja

**Načini praćenja/i provjere ishoda/postignuća**: Konkretni projektni rezultati (digitalni portfolio, kvizovi, igre) će biti dokazi uspješno provedenih aktivnosti. Projektne aktivnosti će se diseminirati putem web stranica škole i na županijskim stručnim vijećima. Učenici će ocjenjivati kvizove i igre zvjezdicama po kategorijama (težina, zanimljivost…). Na kraju projekta učenici će kroz evaluacijski upitnik procijeniti koliko im je projekt bio zanimljiv i motivacijski. Učitelji će ispuniti evaluacijski upitnik za učitelje.

**Nositelji aktivnosti(odgovorne osobe/vanjski partneri):** Marijana Mikulandra, učiteljica talijanskog jezika (OŠ Tina Ujevića-Šibenik); Kolinda Gabrilo, učiteljica talijanskog jezika (Osnovna katolička škola-Šibenik)