



Sufinancira
Europska unija



BE-IN

**Ako mi znamo...
znam i ja**

anthro polis



SÜDWIND

Upute

Pripremite niz pitanja. Preporučljivo je po jedno za svakog učenika:cu. Pitanja moraju biti različitih razina težine.

Podijelite razred u grupe s kojima ste već radili tijekom održavanja stratificirane nastavne jedinice.

Pripremite brojeve ovisno o tome koliko je učenika:ca u razredu i svakom učeniku / svakoj učenici dodijelite broj (poput igre Bingo).

Postavite pitanje:

Zamolite učenike i učenice da podijele odgovor s cijelom grupom.

Vrijeme:

Vrlo je važno vrijeme potrebno za odgovor koje se određuje prema težini pitanja (30 sekundi - 1 minuta - 2 minute).

Izvučite broj s pripremljenih kartica i zamolite odgovarajuću osobu (s tim brojem) da odgovori. Tijekom odgovaranja ostali članovi:ice grupe mogu pomoći oko odgovora ili nadopuniti rečeno.

Vrlo je važno pretvarati se da izvučeni broj opet stavljate k drugim brojevima te napomenite da i oni koji su već odgovorili opet mogu biti prozvani, kako ne bi prestali sudjelovati.



Rezultat

- 0 bodova za pogrešan odgovor
- 1 bod za nepotpun odgovor
- 2 boda za točan odgovor

(ako razred ne poštuje pravila te se *ubacuju* s odgovorima oni koji nisu na redu, postavite pravilo: 1 bod svaki put kada odgovaraju oni koji nisu prozvani)

Učitelj:ica će izračunati rezultat

Na primjer, od 20 pitanja, ukupno će ostvarivo biti 40 bodova, a dovoljno je ako dosegnu barem 25. Zatim izračunajte koliko su postigli na temelju svog rezultata.

Odmah naglasite da cilj igre nije natjecanje grupa da budu jedne protiv drugih, već je cijeli razred *protiv* pitanja.

Odlučite hoće li dobiveni rezultat biti jednaka ocjena za sve u grupi, ili samo pokazatelj koliko su znali. Tu informaciju odmah priopćite učenicima:ama.



anthropolis



SÜDWIND



BE-IN



Sufinancira
Europska unija

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih. (Kod projekta: 2021-1-IT02-KA220-SCH-348DE244)