



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Gracijela Orobabić
Zvanje	Profesor engleskog jezika i književnosti i njemačkog jezika i književnosti
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ Gornja Vežica, Rijeka
Adresa elektroničke pošte	gracijela.orobabic@skole.hr ili gracijela.orobabic@gmail.com
Naslov Metodičkih preporuka	TOYS
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. razred osnovne škole
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgovno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	<p>OŠ (1) EJ A.1.1. Neverbalno i verbalno reagira na izgovorene riječi te vrlo kratke i jednostavne upute i pitanja.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.2. Upotrebljava učestale riječi oponašajući engleski sustav glasova.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.4. Prepoznaje grafijske slike jednostavnih riječi.</p> <p>OŠ (1) EJ A.1.7. Preslikava jednostavne učestale riječi.</p> <p>OŠ (1) EJ B.1.2. Prepoznaje i oponaša osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranim i/ili stvarnim međukulturnim susretima.</p> <p>OŠ (1) EJ C.1.5. Uočava činjenice i mišljenja u vrlo kratkim učestalim jednostavnim izrazima i rečenicama.</p> <p>OŠ (1) EJ C.1.6. Prepoznaje različite izvore informacija.</p>
Tijek nastavnog sata	Uvodni dio sata: 1: Ponavljanje gradiva prošlog sata aktivnost pjevanjem pjesmice sa CD uz lekciju iz udžbenika „Toys“ te praćenjem sličica u udžbeniku uz pjesmicu dok pjevaju.



	<p>2. učiteljica postavlja 6 slikovnih kartica sa igračkama iz lekcije koje su učenici govorno usvojili na prošlom satu (a ball, a doll, a car, a train, a robot, a teddy bear) Učenik dobrovoljac imenuje koju igračku prikazuje slikovna kartica stavljen na magnetsku ploču, učiteljica palcem gore pokazuje da je dobro i razred točno ponovi riječ za svojim suučenikom, odnosno palcem dolje ako je netočno i drugi učenik dobrovoljac pokušava i postupak ponavljamo za svih 6 riječi.</p> <p>Glavni dio sata: 3. aktivnost: učiteljica pokazuje kartice s riječima jednu po jednu i razgovorom navodi učenike da dođu do zaključka o vezi grafijske i zvučne slike riječi - često isto prvo slovo i glas mogu pomoći u rješavanju te tako potiče učenike na razmišljanje o učenju (učiti kako učiti) no ističe da ima iznimki. Zatim učenici razmišljaju i samostalno odlučuju koja grafička slika najbliže odgovara poznatoj im zvučnoj te učenik dobrovoljac izgovara riječ i smješta napisanu riječ ispod odgovarajuće sličice na magnetskoj ploči. Ostali učenici podižući kartončić sa zelenom kvačicom ili kartončić sa crvenim križićem (kartončiće uvijek imaju jer smo ih zajednički napravili i koristili već na prijašnjim satovima) tj. odlučuju je li rješenje točno (vrednovanje kao učenje – vršnjačko vrednovanje). Učenik može promijeniti mišljenje na osnovu te povratne informacije svojih suučenika i staviti riječ ispod druge sličice te tražiti mišljenje ostalih učenika kartončićima. Nakon toga učiteljica potvrđuje točnost rješenja. Učenik zahvaljuje razredu ranije naučenim izrazom „Thank you for your help“ Razred zahvaljuje učeniku koji je rješavao izrazom „Thank you + ime“, a učenik odgovara ranije naučenim izrazom „You're welcome“. Postupak ponavljaju za svih 6 riječi. Učenici pojedinačno, a zatim skupno čitaju riječ. Učenici pomažu spremiti slike i kartice s riječima na odgovarajuće mjesto.</p> <p>4. aktivnost: Učiteljica na pametnoj ploči otvara digitalnu interaktivnu igru "TOYS" https://learningapps.org/7608451 (moj autorski audiovizualni interaktivni sadržaj u alatu LearningApps) Ovakav tip igre im je već</p>
--	--



	<p>poznat, često smo ga koristili „read, listen and match“ – igra spajanja riječi i sličice povlačenjem riječi do sličice, pokraj napisane riječi stoji i crni znak „i“ to je zvučni zapis riječi (mogu ga koristiti kao podršku oni učenici kojima treba). Učenici dolaze do pametne ploče jedan po jedan (paziti da ne budu svi isti iz prošle aktivnosti) i riješe primjer po izboru. Sama igra daje povratnu informaciju nakon što sve riješe (zelenom bojom označeno točno, crvenom netočno) i pohvalom „Well done“. Na kraju igre ako ima grešaka učenici prokomentiraju s učiteljicom na što treba paziti i čime se služiti Učenici s teškoćama igraju jednostavniju varijantu igre u kojoj i uz sličicu postoji audio zapis ispod znaka „i“ pa mogu slušno povezati napisanu riječ i sličicu. Učenici na svojim tabletima otvaraju igru prema uputama učiteljice i odlučuju koju razinu težine od dvije ponuđene žele igrati. Igraju dva puta i u bilježnicu zapišu svoj rezultat te se prema tome samovrednuju crtajući 3 zvjezdice za sve točno, dvije za 3 do 4 pogreške i jednu zvjezdicu za samo nekoliko točnih riječi u dva pokušaja (vrednovanje kao učenje - samovrednovanje).</p> <p>5.aktivnost: Rad u paru „Pets - Memory game“ - Učiteljica je pripremila i izrezala materijal, 6 parova sličice i riječi, koji je samostalno izradila - poveži grafičku sliku riječi i sličicu (prilog</p> <p style="text-align: center;"> TOYS - memory game.pdf za print)</p> <p>Učenici se u paru poigraju dva puta u prijateljskoj atmosferi i zapišu broj parova koji je svatko osvojio u bilježnicu te zbroje i ustanove pobjednika. Par od učiteljice posudi dva pečata i zajednički pošteno pečatiraju pobjedniku s pečatom koji dogovorno u razredu označava bolji uspjeh u bilježnicu i u tablici, koja je na plakatu u učionici (tablica služi za mjerjenje napretka i uspješnosti, a pečati se dobiju za razne aktivnosti tijekom sata i mjeseca – A Reward Board) Učenik koji ovaj put nije pobijedio, no bio je uspješan dobije drugu vrstu pečata u bilježnicu kao nagradu. Učiteljica prati rad i međusobne odnose učenika i prema potrebi pomaže</p>
--	---



	<p>savjetom.Učenici pomažu spremiti igru i predaju je učiteljici.</p> <p>6.aktivnost: samostalni rad – Matching game (</p> <p style="text-align: center;"> pdf</p> <p>TOYS - MATCHING GAME - cut and past za print) Svaki učenik dobije papirić sa sličicama igračaka poredanim u stupac, koji zaliđepi u bilježnicu, i 6 izrezanih listića s grafijskom slikom riječi igračke, koje zaliđepi pored odgovarajuće slike igračke. Učenici zamijene bilježnice, na pametnoj ploči je projekcija točnih rješenja i partneri jedan drugom stavljuju kvačicu ili križić za točna i netočna rješenja (vršnjačko vrednovanje) Prema dogovorenim kriterijima znakom 3 zvjezdice za sve točno, 2 zvjezdice za tri pogreške i jednom zvjezdicom za manje od 3 točna rješenja učenici vrše samovrednovanje.</p> <p>7. aktivnost: Učenici u drugom obrazovnom materijalu, radnoj bilježnici uz udžbenik, rješavaju zadatak podebljavanja grafijske slike riječi uz sličicu igračke, a zatim drugi zadatak preslikavaju riječi ispod odgovarajuće sličice. Učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada, a usredotočuje se na odabranu skupinu učenika tijekom prošle i ove aktivnosti, zapisuje bilješke te daje učeniku povratnu informaciju kojom će se usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju npr. Učenik dobro povezuje grafijsku sliku riječi sa slikom odgovarajuće igračke, no valja uvježbati točno preslikavanje slova u riječima (vrednovanje za učenje – bilješka i u e-imenik). Učiteljica se obraća pojedinim učenicima uvježbanim ljubaznim komunikacijskim modelom - izrazom „Do you need help?“ a oni odgovaraju „Yes, please /No, thank you“ te vizualno provjerava točnost i usmjerava pažnju na ispravak pogrešaka.</p> <p>Daroviti i oni čenici koji su ranije gotovi sa zadatkom (early finishers and gifted) dobiju link za težu verziju igre koju sam kreirala „Toys crossword“ gdje vide sličicu igračke no moraju točno napisati riječ u križaljci bez korištenja bilo kakvog predloška.</p>
--	---



	<p>8.aktivnost: Kreativni grupni rad učenika i govorenje o rezultatima igre - učenici u grupi kreiraju igru Toys - 'I Spy With My Little Eye' prema predlošku koji sam ja kreirala (pojašnjenje u prilogu)</p> <p> TOYS - 'I SPY...' GAME - KREATIVNA (' za kopiranje)</p> <p>Učiteljica podijeli učenike u grupe od po 4 učenika i daje upute - svaki učenik izabere 4 omiljene igračke od 6 danas uvježbanih te ispunjava jedan redak predloška tablice prepisujući te odabrane 4 riječi, svaku u svoj predviđeni prostor. Zatim savija prema uputi učiteljice svoj dio tablice unazad da slijedeći član grupe ne vidi što je prethodni napisao dok piše svoje odabrane riječi. Isto rade svi članovi skupine. Izravnali smo papir i dobili 16 riječi na kojima članovi grupe zajednički rade – različitom bojom zaokružuju sve iste riječi, prebroje koliko kojih ima, jedan član skupine preslika riječ u predlošku igre pored određene sličice igračke kao i broj riječi. Tako rade dok ne izbroje i zapišu sve riječi koje su koristili u tablici. Svaku riječ rade zajednički, no dogovorno se izmjenjuju u zaokruživanju, brojanju i prepisivanju riječi (upute za učenike su i na predlošku igre). Učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada učenika tijekom aktivnosti daje povratnu informaciju i pruža pomoć. Kada su grupe gotove učiteljica daje uputu da prouče koja igračka im je najomiljenija u grupi, koje druge vole, kao i pojedincu najomiljenija te projicira na pametnoj ploči predložak za djelatnost govorenja nadopunjavanjem riječi u predložene izraze (My group's favourite toy is We like too. We have (broj) words (2 iste rečenice s različitim podatcima) My favourite toy is I like too) Učenici koji žele govoriti koriste ove kratke učestale jednostavne izraze naučene u prijašnjim temama i u svojoj djelatnosti govorenja nadopunjavaju riječ koja nedostaje. Učenici koji to žele, govorno predstavljaju rezultat grupne igru - u djelatnosti govorenja mogu koristiti neke od predloženih izraza</p>
--	---



	<p>projiciranih na pametnoj ploči i nadopunjavaju riječi, no mogu spontano i kreativno dodavati još izraza u govorenju. Učenici iste grupe mogu svatko drugačije i samostalno predstaviti rezultat igre. Učiteljica daje učeniku povratnu informaciju, kojom će ga usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju i kako će se pripremiti za sumativno vrednovanje na slijedećem satu, ili učenik dobije brojčanu ocjenu odličan ukoliko je to izvrsno odradio (vrednovanje za učenje i sumativno vrednovanje djelatnosti govorenja) Učenici s teškoćama mogu izabrati raditi samostalno na prilagođenom listiću koji služi kao poticaj za djelatnost govorenja – igračke na listiću kreativno bojaju i koriste ponuđene riječi, boje i naziv igrače, da pisano slože kratki izraz (npr a white cat). Služe se listićem, izaberu nekoliko izraza i kreativno stvaraju kratki izričaj govorenjem nadopunjavajući poznate strukture (npr. This is a ... (white car). It is ... (nice). I like it) Završni dio sata: učiteljica zadaje domaći uradak (jedan zadatak u radnoj bilježnici za vježbanje grafijske slike riječi, iigranje digitalne igre još nekoliko puta svaku razinu – laku, srednju i težu) Također trebaju vježbati govorenje o igračkama (na satu korišten predložak za govornu djelatnost kao i kopije svakog grupnog rada dostupni su u razrednoj virtualnoj učionici)</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>1.aktivnost: učiteljica priprema pjesmicu sa CD-a, pjeva učenici prate sličice uz pjesmicu u udžbeniku i pjevaju uz CD s učiteljicom, te upotrebljavaju riječi pjesmice oponašajući engleski sustav glasova</p> <p>2.aktivnost: učiteljica postavlja slikovne kartice i daje uputu o aktivnosti, te povratnu informaciju o točnosti učenici upotrebljavaju riječi oponašajući engleski sustav glasova, pridonose radu skupine, surađuju</p> <p>3.aktivnost: učiteljica daje uputu, prati i podržava učenike učenici razmišljaju, koriste se jednostavnim strategijama učenja i rješavaju zadatak, prepoznaju grafijsku sliku riječi, rješavaju, upotrebljavaju riječi oponašajući engleski sustav glasova, prepoznaju i oponašaju osnovne obrusce uljudnoga ophođenja u</p>



	<p>simuliranoj situaciji, prate točnost rješenja i vrednuju vršnjake, sudjeluju u zajedničkom radu u razredu</p> <p>4.aktivnost: učiteljica pojašnjava digitalnu igru i prati i podržava učenike učenici se služe pametnom pločom i tabletom tj. IKT tehnologijom, razmišljaju, prepoznaju grafijsku sliku riječi, surađuju, prepoznaju različite izvore informacija, slušaju, rješavaju, vršnjački vrednuju i samovrednuju te prate svoje učenje Učenici s teškoćama rješavaju lakšu verziju digitalne igre Toys</p> <p>5.aktivnost učiteljica daje kratku uputu za Memory game te prati rad učenika te njihovo međusobno vrednovanje učenici igraju Memory u paru, prepoznaju grafičke slike riječi i spajaju ih sa sličicama, surađuju i vršnjački vrednuju pozitivnim komentarima, odlučuju o dodjeli nagradnog pečata na razredni Reward Board te tako oblikuju i izražavaju svoje misli i osjećaje</p> <p>6.aktivnost učiteljica daje uputu za matching game te prati rad učenika i daje povratnu informaciju učenicima, pohvalu ili uputu o boljem radu učenici samostalno rješavaju zadatku, razmišljaju, lijepe, prepoznaju grafičke slike riječi i spajaju ih sa sličicama, vršnjački vrednuju točnost rješenja suučenika u njegovoj bilježnici kvačicom ili križićem, učenici se samovrednuju davanjem 3,2 ili 1 zvjezdice</p> <p>7.aktivnost: učiteljica daje uputu o rješavanju zadatka, formativno vrednuje – vrednovanje za učenje učenici razmišljaju, prepoznaju i podebljavaju a zatim preslikavaju grafičke slike riječi, prepoznaju i oponašaju osnovne obrasce uljudnoga ophođenja u simuliranoj situaciji, na poticaj i uz pomoć učiteljice prate svoje učenje Daroviti učenici igraju težu varijantu digitalne igre 'Toys crossword'</p> <p>8. aktivnost: učiteljica daje detaljnu uputu učenicima, daje predložak za nadopunjavanje riječi za djelatnost govorenja, formativno i sumativno vrednuje, te ističe važnost sustavnog i redovitog učenja zadajući domaći uradak učenici kreativno stvaraju u skupini, surađuju, osvještavaju odgovornost za uspjeh skupine i</p>
--	---



	<p>vlastiti uspjeh, koriste se jednostavnim strategijama učenja pri rješavanju zadatka, spontano i kreativno oblikuju i govorno izražavaju svoje mišljenje, slušaju i prate govorenje vršnjaka Učenici s teškoćama rješavaju pojednostavljeni listić, govore po predlošku Daroviti učenici rješavaju dodatni radni listić, igraju novu digitalnu igru sa slobodnog izvora British Council</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Vokabular: a ball, a doll, a robot, a car, a train, a teddy bear</p> <p>Izrazi i strukture za ljubazno obraćanje: Thank you (for your help) You're welcome. Yes, please. No, Thank you.</p> <p>Izrazi i strukture za izražavanje mišljenja i osjećaja: My group's favourite toy is We like too. We have (broj) words (2 iste rečenice s različitim podatcima) My favourite toy is I like too. / This is a ... (white car). It is ... (nice). I like it</p> <p>Igre: Toys - Memory game, Toys – matching game, Toys digitalna audiovizualna interaktivna igra</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje za učenje:</p> <ol style="list-style-type: none">1.u aktivnostima 5,6, 7 i 8 učiteljica prati dinamiku i kvalitetu rada učenika i vodi bilješke o tim zapažanjima, te daje učeniku povratnu informaciju kojom će se usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju (učiteljica je usredotočen na nekoliko učenika i piše bilješku u e-imenik)2.U aktivnosti 8 učenicima, koji nisu govorili za odličnu ocjenu, učiteljica daje povratnu informaciju, kojom će ga usmjeriti i potaknuti njegovo napredovanje u učenju i kako će se pripremiti da budu uspješniji slijedeći put <p>Vrednovanje kao učenje:</p> <ol style="list-style-type: none">1.U aktivnosti 2 učiteljica palcem gore i dolje daje podršku2.U aktivnosti 3 učenici kroz razgovor s učiteljicom dolaze do zaključka kako bolje povezivati grafijsku i zvučnu sliku riječi (učiti



	<p>kako učiti) i na taj način dobiju uputu o svom dalnjem učenju.</p> <p>3.u aktivnosti tri učenici kartončićima s crvenim križićem ili zelenom kvačicom vršnjački vrednuju točnost odgovora</p> <p>4.u aktivnosti 4 na temelju rezultata dobivenih u igri učenici formiraju povratnu informaciju i samovrenuju se crtanjem 3, 2 ili 1 zvjezdice s obzirom na točnost svojih odgovora</p> <p>5. u aktivnosti 5 učenici igraju igru u paru i vršnjački vrednuju hvaleći i komentirajući točnost rješenja svog partnera</p> <p>6. u aktivnosti 6 vršnjačko vrednovanje- kvačica ili križić za točnost rješenja u bilježnici partnera u klupi, i samovrednovanje zvjezdicama</p> <p>Sumativno vrednovanje: vrednovanje naučenog - ocjenjuje se djelatnost govorenja (učenik govori nadopunjavajući riječi u predložak – produkcija riječi i kraćih učestalih izraza)</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	<p>Glazbena kultura: OŠ GK B.1.1. Učenik sudjeluje u zajedničkoj izvedbi glazbe.</p> <p>Hrvatski jezik: OŠ HJ A.1.4. Učenik piše školskim formalnim pismom slova, riječi i kratke rečenice u skladu s jezičnim razvojem</p> <p>Međupredmetne teme:</p> <p>osr A.1.1. Razvija sliku o sebi</p> <p>osr A.1.3. Razvija svoje potencijale</p> <p>osr B.1.2. Razvija komunikacijske kompetencije</p> <p>osr C.1.3. Pridonosi skupini</p> <p>ikt A.1.1.Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka</p> <p>ikt A.1.2.Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima (poznaće osnovnu primjenu programa, sprema i pronalazi prethodno pohranjeni sadržaj)</p>

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>goo C.1.1. Sudjeluje u zajedničkom radu u razredu</p> <p>uku A.1.2.2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p> <p>uku A.1.3.3. Kreativno mišljenje Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p>uku A.1.4.4. Kritičko mišljenje Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje</p> <p>uku B.1.2.2. Praćenje Na poticaj i uz pomoć učitelja prati svoje učenje.</p> <p>uku B.1.4.4. Samovrednovanje/ samoprocjena Na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio.</p> <p>uku C.1.4.4. Emocije Učenik se koristi ugodnim emocijama i raspoloženjima tako da potiču učenje te kontrolira neugodne emocije i raspoloženja tako da ga ne ometaju u učenju.</p> <p>uku D.1.2.2. Suradnja s drugima Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spremjan je zatražiti i ponuditi pomoć.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>1.Učenik koristi informatičku tehnologiju za rješavanje zadataka u digitalnoj audiovizualnoj interaktivnoj igri te korištenju pametne ploče i tableta</p> <p>2.Primjenjuje znanja o glazbenom izražavanju – tempo, visina tona, dinamika, pri pjevanju pjesmice</p> <p>3.Primjenjuje znanja iz predmeta hrvatski jezik vezana uz točno pisanje slova</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>1.Autorska digitalna audiovizualna interaktivna igra povezivanja grafičke i zvučne slike riječi sa sličicom lakša razina igre, jer je audio i uz riječ i uz sličicu : 'Toys (SEN - Special Educational Needs)' https://learningapps.org/7608474</p> <p>2.Prilagođeni radni listić u aktivnosti 8 „Toys worksheet (SEN) Colour and copy“</p> <p> TOYS WORKSHEET (SEN) Colour and Co (printati za učenike)</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>1.Autorska digitalna interaktivna igra pisanja obrađenih riječi u križaljku (teža razina igre): 'Toys crossword'</p> <p>https://learningapps.org/7608484</p>



	<p>2. Dodatni radni listić u pdf formatu sa otvorenog izvora British Councila</p> <p> TOYS (gifted) LearnEnglishKids dodatni listić - read</p> <p>3. Interaktivna igru otvorenog izvora British Councila LearnEnglishKids https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/toys-1</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<p>1. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps 'Toys' https://learningapps.org/7608451</p> <p>2. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps 'Toys (SEN)' za učenike s teškoćama https://learningapps.org/7608474</p> <p>3. Autorski interaktivni audiovizualni sadržaj - digitalna interaktivna igra u alatu LearningApps 'Toys crossword' za potencijalno darovite učenike https://learningapps.org/7608484</p> <p>4. Poveznica na interaktivnu igru otvorenog izvora British Councila LearnEnglishKids https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/toys-1</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>Višnja Anić „Igra je igra je igra“ priručnik za nastavnike stranih jezika, Školska knjiga, 1985.</p> <p>Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby „Games for Language Learning“ Cambridge University Press, 2006.</p> <p>Online ESL Games https://www.gamestolearnenglish.com</p> <p>https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games</p>