

Učenje engleskog jezika kroz igru

Dodatni materijali/sadržaji za učenje jezika

Osim zanimljivih aktivnosti kojima se nastoji potaknuti zanimanje djece za usvajanje engleskog jezika, korisno je uvijek imati pri ruci neke dodatne materijale kojima se te aktivnosti mogu dodatno obogatiti. Osim slikovnica, crtića, priča i sl. navedimo samo neke koje možete pronaći u vlastitom domu, a koje možete iskoristiti kao koristan materijal za učenje stranog jezika.

PLIŠANCI

Uvijek pri ruci i vrlo korisni kod usvajanja

pojmova životinja. Možete ih kombinirati s mystery feely bag u kojoj pomoću dodira pokušavaju definirati o kojoj se životinji radi.

RAZNI ODJEVNI PREDMETI

Šeširi, rukavice, šalovi, naočale, narukvice, naušnice i sl. su dobar način usvajanja određenih gramatičkih struktura čija pravila djeca još ne znaju (possessive s – Maria's gloves, Tin's scarf itd.)

DRUŠTVENE IGRE

Igre kao „Monopoly“ i „Pogodi tko“ su savršene za

učenje. U „Monopolyju“ učenici na svakom polju moraju pogoditi što se nalazi na slici i osvajaju novce za točan odgovor. „Pogodi tko“ je savršena za vježbanje postavljanja pitanja i opisivanje likova sa slike.

POST-IT PAPIRIĆI

Igre su uvijek zabavne, a tako i igre pogađanja. Post-it papirić zaliđepi se djeci na leđa ili čelo. Djeca tada postavljaju osnovna pitanja na engleskom jeziku, a ostali odgovaraju samo sa YES ili NO dok ne



pogode određeni pojам (najčešće osobu).

VREMENSKA KAPSULA

Jedan od zanimljivijih načina kako pokazati djeci da su napredovala u učenju. Na početku učenja u kutiju (vremensku kapsulu) se stavlju sličice (koje su učenici znali pogoditi na početku

usvajanja jezika), mali zadaci (koje su učenici znali riješiti na početku usvajanja jezika) i sl. Nakon određenog vremena predmeti se vade

i učenici ih sami ponovno definiraju, a možda i opisuju te ispravljaju zadatke i shvaćaju koliko su napredovali u učenju.

**ŠKOLA STRANIH JEZIKA SMART
PALINOVEČKA 19 (VRBANI III), ZAGREB**

TEL: 01/3874 355

GSM: 091/3874 358

MAIL: info@smart-jezici.hr

WEB: www.smart-jezici.hr