

domaću zadaću pregledavaju i utvrde pogreške. Pedagozi tvrde da nepregledana i neispravljena domaća zadaća ne postiže svoju svrhu.

Primjenom programa svi ti prigovori postaju bespredmetni. Ne bismo htjeli da se ova informacija shvati kao nametanje neke nove tehnike i ne želimo da se stekne dojam kako bi programirane sekvence trebale zamijeniti udžbenike ili nastavnika.

Smatramo da bi programirani sadržaji trebali postati sastavni dio nastavnog procesa da bi ih trebalo uklopiti tamo gdje je to najkorisnije i najpogodnije i gdje će dati najbolje rezultate. Za sada još ne znamo mnogo o programiranju i trebat će dosta vremena da eksperimenti pokažu jesu li naša očekivanja opravdana i zato programirati jezični materijal mogu samo oni nastavnici koji su za to osposobljeni.

I premda programirana nastava možda neće u najskorije vrijeme dobiti svoje mjesto u našoj nastavi, ipak će njezini utjecaji biti vidljivi u nastavnom procesu.

Naime, programirana će tehnika sigurno utjecati na logičnije strukturiranje sadržaja, više će se pažnje posvetiti progresiji i paziti na provođenje i organizaciju pojedinih faza nastavnog procesa.

LITERATURA

V. Mužić, *Programirana nastava*, Školska knjiga, Zagreb, 1968.

Lysaught & Williams: *A Guide to Programmed Instruction*, John Willey & Sons, Inc. New York — London 1963.

H. W. Blaasch: *Unterrichtsprogrammierung ausserhalb des Sprachlabors*, Sonnenberg, 1971 (predavanje)

J. B. Carroll: *A primer of programmed instruction in Foreign Language Teaching*, IRAL 1/2, 1963.

A. P. R. Howatt: *Programmed Learning and the Language Teaching*, London, Longmans, 1969.

Oktavija Gerčan

ULOGA IGRE I PJESME U NASTAVI STRANOG JEZIKA U OSNOVNOJ ŠKOLI

Igra je omiljen oblik aktivnosti djeteta, kojom ono od najranije dobi upoznaje svijet oko sebe. U igri ono postupno uspostavlja pravilan odnos prema drugovima i okolini.

No sklonost prema igri svojstvena je djetetu i u kasnijoj dobi, pa je treba iskoristiti. Igrajući se, dijete se zapravo aktivno odmara. Ali kao što u najranijem djetinjstvu u igri i uči, može se učenje igrom iskoristiti i u školskoj praksi. Kako iskoristiti igru u nastavi stranog jezika?

Prije no što se prikaže njezina obrazovna vrijednost, potrebno je reći nekoliko riječi o odgojnoj ulozi igre u nastavi.

Za izvođenje svake igre, bila ona i najjednostavnija, postoje određena pravila. Po tim pravilima igrači se još u toku igre isključuju, da bi na kraju ostao netko od njih pobjednik.

Time što se u igri treba pridržavati nekih pravila, učenici ulažu stanovit voljni napor da bi udovoljili tim pravilima te tako pamte sve što će morati reproducirati, a time nesvjesno uče.

U svakoj igri postoje elementi natjecanja, i upravo tim elementima odgojno se utječe na učenike. Ukoliko je razred podijeljen na više momčadi, igrom se postiže da pojedinac svoje interese podređuje interesima kolektiva te se razvija i osjećaj odgovornosti za zajednički uspjeh, odnosno neuspjeh. Pri ocjeni tuđih rezultata, a isto tako pri uspoređivanju vlastitih rezultata s rezultatima drugih, učenik nastoji da bude pravedan i objektivan. Činjenica da svaki učenik u toku igre svojim rezultatima pridonosi uspjehu kolektiva, tj. momčadi kojoj pripada, primorava igrače da se maksimalno usredotoče. Sve to ubrzava zapamćivanje elemenata bitnih za pobjedu. Prema tome, dobro pripremljenom igrom postižu se i odgojni i obrazovni rezultati.

No igra u nastavu stranog jezika samo je jedan od oblika rada, jedno od mnogobrojnih didaktičkih sredstava i ne smije postati sama sebi svrhom te prijeći u puku zabavu. U tom slučaju bio bi to gubitak vremena, koje se u nastavnom procesu moglo ispuniti boljim sadržajem.

Da bi igra bila djelotvorna, tj. da bi se njome postigao željeni odgojno-obrazovni cilj, treba se u njezinu izvođenju pridržavati nekih načela.

1. Nastavnik mora točno znati što želi postići igrom, pa će je unaprijed temeljito pripremiti. U svakom slučaju ona treba da bude samo dopuna normalnom satu nastave.

2. Igra mora biti jednostavna, kako bi se nastavnik pri njezinu uvođenju mogao služiti najjednostavnijim objašnjenjima, po mogućnosti na stranom jeziku.

3. Igra mora sadržavati elemente natjecanja i biti tako sastavljena da se rezultati lako vrednuju, tj. da se lako bilježe postignuti bodovi.

4. U svakom slučaju potrebno je voditi računa o tome da se igrom obuhvati što veći broj učenika, po mogućnosti cijeli razred.

5. Igru treba izvoditi brzim tempom. Ona mora biti dinamična i zanimljiva, da bi učeniku bila privlačna. Polagani tempo igre dovodi do dosade, a time i do dekoncentracije učenikove pozornosti.

6. Od učenika treba zahtijevati strogo poštivanje pravila igre.

7. Pri izvođenju igre ispravljanje u principu nije potrebno, jer ono što se igrom uvježbava, odnosno automatizira, već je učenicima poznato, pa upravo onaj koji ne reagira pravilno iz bilo kojih razloga gubi bodove.

8. Nastavnik mora neko vrijeme sam rukovoditi igrom, da bi učenici shvatili što se od njih traži i očekuje.

Igra u nastavu stranog jezika, ako se ubaci u pravom trenutku, unosi stanovitu promjenu i osvježanje, kako bi učenici zatim mogli intenzivnije pratiti tok nastave.

Oblici igre u nastavi stranog jezika veoma su različiti, a raznolika im je i svrha. Igram se mogu usvajati osnovne jezične strukture, gramatički oblici, govorne fraze, rječnik i sl. No igrom se učenici i pomalo oslobađaju u govor-

nom izražavanju. Počinju se stranim jezikom slobodnije služiti i stječu dojam da on nije samo jedan od mnogih školskih predmeta, nego sredstvo komunikacije među ljudima, kao i materinji jezik.

To naravno vrijedi za sve strane jezike koji se uče u našoj osnovnoj školi, pa se u svima njima i pojavljuje takav oblik rada. Povoljna je okolnost što se najveći dio igara na jednom jeziku može bez promjena (osim u jeziku) ili uz malu adaptaciju primijeniti i u ostalima.

U ovom se prikazu ograničujem na igre koje se obično primjenjuju na satovima engleskog jezika, ali prema naprijed iznesenom one se bez poteškoća mogu uvesti i u nastavu ostalih jezika.

U okviru ovog napisa nemoguće je navesti sve igre kojima bi se nastavnik engleskog jezika mogao služiti u radu, jer je njihov broj velik. Navedene su samo najjednostavnije, prikladne za primjenu u nastavi engleskog jezika u osnovnoj školi, jer ih može iskoristiti svaki nastavnik bez obzira na to u kakvoj sredini i pod kakvim uvjetima radi. Popis literature na kraju napisa omogućuje nastavniku da taj izbor proširi prema vlastitoj potrebi.

Prema načinu izvođenja možemo ih podijeliti na:

— igre riječima, pri kojima se ne služimo nikakvim pomagalima, pa su zato i najjednostavnije

— igre pri kojima upotrebljavamo razna pomagala, kao što su slike, kartice, predmeti i sl.

— igre popraćene pjesmom i pokretima

— igre koje su zapravo dio folklor a prikladne su za stariji uzrast.

Neke od tih igara provode se u učionici, a neke na slobodnom prostoru.

Ako nastavnik odluči da će u nastavi stranog jezika upotrijebiti igru, potrebno je da već na početku školske godine podijeli razred na 2—3 momčadi, prema broju učenika. Pri podjeli učenika na momčadi treba voditi računa o tome da svakom momčadi bude obuhvaćen otprilike isti broj nadarene i manje nadarene djece, kako bi rezultati bili donekle ravnomjerni i objektivni.

Već na početnom stupnju najčešće su igre kojima učenici usvajaju brojeve. One su ujedno i najjednostavnije za izvođenje. U literaturi se nazivaju COUNTING GAMES ili NUMBER GAMES.

Jedna od najuobičajenijih igara s brojevima izvodi se kad su učenici usvojili engleske nazive za brojeve, a svrha joj je da se ti brojevi automatiziraju.

Učenici redom izvikuju brojeve, a iz igre je isključen onaj koji pogriješi u redoslijedu. Strah pred isključenjem, pa prema tome i pred gubitkom bodova za svoju momčad, podvostručuje pozornost te ubrzava zapamćivanje.

Igra se donekle mijenja s učenikovom dobi: na početnom stupnju usvajaju se brojevi do 20 (IV razred), a kasnije do 100 (V i VI razred).

Razumije se da se osim ovog najjednostavnijeg odbrojavanja može pristupiti i rješavanju težeg zadatka. Sastojao bi se u tome da učenici pri odbrojavanju umjesto nekog određenog broja, npr. broja 3 i svih brojeva koji su djeljivi sa 3, izgovaraju neku besmisleni riječ, kao što je »buzz« ili »zipp«. Ako igra teče brzim tempom, u roku od pet minuta bit će isključen najveći broj učenika, a pobjednikom se proglašuje ona momčad kojoj pripada posljednji preostali učenik. Ukoliko se igra prekida prije no što su ispali svi učenici, pobjednik je ona momčad iz koje je tijekom igre ispalo najmanje učenika.

Druga igra koja služi utvrđivanju brojeva može se izvoditi tako da nastavnik udarcima čekića ili nekog drugog predmeta označuje ritam brojenja. Dokle god udara glasnije, i učenici glasno broje, ali kad počne udarati tiše, učenici treba da nastave brojati u sebi. Nakon nekog vremena nastavnik ponovno glasno udara ritam, a učenici nastavljaaju brojanjem naglas. Pri tom će doći do zabuna. Učenici koji izgovore pogrešan broj, ispadaju iz igre. Isto se tako isključuje i onaj učenik koji je pri prijelazu na tiho brojanje nastavio brojati glasno.

Za izvođenje u razredu prikladne su i tzv. »igre za usvajanje rječnika« (VOCABULARY GAMES), koje se provode ili samo oralno, ili se pak pri tom upotrebljavaju i razni rekviziti.

Jedna od najjednostavnijih igara kojom se ponavlja rječnik može se primijeniti u V razredu, kad su učenici već upoznali nazive za životinje, boje, voće, povrće, brojeve, pokušstvo i sl.

Vođa igre, u početku je to nastavnik, izvikuje zajedničko ime za razne predmete ili pojmove, kao što je npr. »fruit«. Jedan učenik iz momčadi A dužan je imenovati jedan od predmeta koji pripada tom zajedničkom nazivu, npr. apple. Ukoliko je to brzo i učinio, njegova momčad dobiva bod. Ekipa B dobiva drugi zadatak, jer vođa igre izvikuje zajednički naziv za neku drugu skupinu predmeta, npr. »furniture«. Zajednički nazivi smiju se ponoviti tijekom igre. No ako netko od igrača ponovi naziv za jedan predmet ili pojam koji je već bio spomenut, ne dobiva bod.

Za početni stupanj prikladna je i ova igra za utvrđivanje rječnika, koja se naziva *At the Geengrocer's*.

Dvanaest učenika sjedi na 12 stolica svrstanih u dva reda, a okrenuti su jedni prema drugima. Između stolica mora biti dovoljno prostora da bi učenici u trku mogli zamijeniti mjesta. Svaki učenik dobiva ime neke vrste voća, no ime iste vrste voća nosi po nekoliko učenika.

Jedan je učenik trgovac voćem, a drugi je kupac. Pri ulasku u voćarnu kupac i trgovac vode ovaj dijalog:

Good morning!

Good morning! What can I do for you?

I'd like some oranges.

U času kad je kupac izrekao riječ *oranges* (ili: *apples, pears, plums* i sl.), učenici koji nose ime te vrste voća mijenjaju mjesta, a kupac nastoji ugrabiti jedno od njihovih mjesta. Učenik koji pri tom ostaje bez mjesta postaje kupac, i igra se nastavlja.

Igra se može prekinuti kad god to nastavnik želi. Ako su dvije momčadi bile u igri zastupljene sa po šest igrača, pobjednikom se smatra ona momčad koja je dala manje »kupaca«.

Osim usvajanja i utvrđivanja rječnika, ovom se igrom usvajaju i neke govorne fraze. Umjesto voća može se u igri spominjati i povrće.

U VI razredu, kad učenici poznaju već mnogo naziva za proizvode koji se prodaju u trgovini mješovite robe ili u samoposluživanju, igra *At the Grocer's* može se izvoditi ovako:

Učenici ispišu na ceduljice razne proizvode, kao što su *oil, sugar, flour, washing powder, butter, milk* i sl. Ceduljice se zaviju i predstavljaju »robu« koja se prodaje. Prodavaču prilaze naizmjenice učenici iz dvije ili tri momčadi, s njime se pozdravljaju i vode gore spomenuti dijalog. U trenutku kad učenik

izgovori npr. rečenicu *I'd like some oil*, uzima jednu ceduljicu i otvara je. Ukoliko je na ceduljici ispisan naziv za proizvod koji je »kupac« tražio (npr. *oil*), momčad kojoj pripada učenik dobiva bod, a može ponijeti sa sobom i cedulju. Prema tome, u daljnjem toku igre taj se naziv ne može ponoviti. Ukoliko netko od kupaca zatraži taj proizvod, ispada iz igre.

Na početku igre potrebno je svakako pročitati sve riječi koje su ispisane na ceduljicama, kako bi učenici znali što mogu tražiti.

Pobjednik u igri je momčad koja posjeduje najveći broj ceduljica u trenutku prijekida igre.

Od igara koje služe ponavljanju rječnika vrlo je popularna igra *Kim's Game*.

Nastavnik na stolu ili na poslužavniku pripremi 12—14 sitnih predmeta, nazive kojih učenici znaju. Prekrije ih tkaninom ili papirom. Na početku igre otkriva ih samo za nekoliko sekundi, da bi ih učenici mogli vidjeti. Zatim traži od jednog učenika iz svake momčadi da imenuje sve predmete koje je vidio. Za svaki točno imenovani predmet, koji se stvarno nalazio na stolu ili na poslužavniku, momčadi dobivaju bodove. Jednom spomenuti predmeti ne smiju se ponovno imenovati u toku jedne igre, jer to ne donosi bod.

Igra se može izvoditi i tako da nastavnik na karton s džepovima (*pocket chart*) namjesti kartice s crtežima predmeta (*flashcards*), nazivi kojih su učenicima poznati. Sve prekrije komadom papira i učenicima pokaže samo na nekoliko sekundi, da bi se igra zatim nastavila prema gornjem opisu.

U VII razredu, kad su učenici naučili spelovati ili sricati, nastavnik može iskoristiti igru za uvježbavanje te vještine. Igre s tom svrhom nazivaju se **SPELLING GAMES**. Jedna od najjednostavnijih izvodi se ovako:

Nastavnik započinje igru riječima: *Spell the word »fruit«*. Učenik koji je imenovan sriče (speluje) tu riječ. No istodobno ostali učenici moraju izmišljati riječ koja počinje posljednjim glasom prethodne riječi, tj. na »t«, a to može biti npr. »ten«. Čim ju je izrekao, učenik je mora sricati. Svi ostali i opet misle na novu riječ koja će počinjati sa »n«, možda »neck« ili »never« itd. Nastavnik uvijek odabire po jednog učenika iz svake momčadi, da bi se na kraju rezultati mogli bodovati. No igra se može provoditi i bez podjele na momčadi, a pobjednik je onaj učenik koji se najčešće javio novom riječju i sricao je bez pogreške.

Igre kojima se uvježbavaju neke jezične strukture nazivaju se u literaturi **STRUCTURE-PRACTICE GAMES**. Evo jedne od njih koja služi uvježbavanju glagolske fraze »*have got, has got*«.

Nastavnik pripremi dvadesetak kuglica, tzv. klikera ili špekula (*marbles*), i podijeli ih neravnomjerno između dva učenika, predstavnika dviju momčadi. Učenici će tijekom igre mijenjati broj kuglica u svakoj ruci. Iz svake momčadi pristupa im po jedan učenik. Učenik koji posjeduje kuglice postaviti će pitanje: »*How many marbles have I got in my right hand?*« Pri tom će ispružiti desnu ruku u kojoj se uvijek mora nalaziti najmanje jedna kuglica. Učenici, naizmjenice po jedan iz svake momčadi, nasumce pogađaju broj kuglica i pri tom govore: »*You've got three marbles in your right hand.*« Ukoliko su pogriješili, igrač im odgovara: »*You're wrong.*« Ako su pak pogodili, odgovor glasi »*You're right*«, a momčadi čiji je član pogodio broj kuglica upisuju se bodovi, i to toliko bodova koliko je kuglica bilo u desnoj ruci igrača.

Igra se može izvoditi i s nekim drugim sitnim predmetima, npr. dugmadi, gunicama i sl.

Jedna od vrlo omiljenih i često izvođenih igara, kojom se uvježbava imperativ, poznata je pod imenom SIMON SAYS.

Već u prvim počecima na početnom stupnju učenja jezika nastavnik u razredu izriče zapovijedi kao što su *Stand up. Sit down. Open your book. Touch your pencil.* itd. Učenici te zapovijedi izvršavaju. Da bi ih bolje naučili razumijevati, a i sami izricati, može se uvesti spomenuta igra.

Cijeli razred, sjedeći u klupama, smije izvršavati zapovijedi samo u tom slučaju ako je nastavnik ispred zapovijedi upotrijebio rečenicu *Simon says.* Ukoliko je izostavio tu uvodnu rečenicu i izrekao samo zapovijed, učenici je ne smiju izvršiti. Tko to ipak učini, isključuje se iz igre. Ako se provodi brzim tempom, gotovo cijeli razred, tj. svi učenici, ispast će iz igre u roku od 5 minuta. Posljednji koji ostane na mjestu jest pobjednik. U slučaju podjele na momčadi, pobjednik je ona momčad kojoj pripada taj učenik.

Razumljivo je da zapovijedi kao što su *Open the door. Open the window* i sl. ne dolaze u obzir, jer bi to dovelo do općeg nereda u razredu, što treba u igri uvijek izbjegavati.

Nakon što je nastavnik jednom odigrao igru s učenicima time što je sam izdavao zapovijedi, učenici su shvatili bit igre, pa će drugom zgodom njome rukovoditi učenik. Svaki put to treba biti drugi učenik, kako bi ih što veći broj imao prilike izricati zapovijedi te tako usvajati imperativ.

Evo još jedne omiljele i popularne igre koja se može izvoditi u većem predvorju ili na dvorištu, a njome se uvježbava izricanje vremena po satu, kao i pitanje *What's the time?* ili *What time is it?*

Za izvođenje igre odabere se učenik koji će predstavljati vuka, a svi ostali učenici su »ovce«. »Ovce« neprestano postavljaju pitanje *WHAT'S THE TIME, MR WOLF?* Vuk odgovara: »*It's five o'clock,*« »*It's two o'clock.*« itd. Ne izriče satove redom već napreskok. Odjednom iznenađuje »ovce« odgovorom »*It's twelve o'clock, and my dinner-time,*« nakon čega se »ovce« razbježe, jer će »vuk« među njima potražiti žrtvu. Koga u trku »vuk« dotakne, ispada iz igre. Igra se provodi sve dotle dok postoji jedna slobodna »ovca«. Momčad kojoj ta »ovca« pripada pobjednik je u igri. Ukoliko je igra prekinuta prije završetka, pobjednikom se proglašuje ona ekipa iz koje manjka najmanji broj učenika.

Dječju sklonost imitiranju nastavnik može također iskoristiti u igri. Takve se igre zovu *MIMING GAMES.*

Jedna od tih igara, kojom se uvježbava glagolsko vrijeme Present Continuous, izvodi se ovako:

Učenici su podijeljeni u dvije momčadi (A i B). Iz obje momčadi izdvoji se po nekoliko učenika. Nastavnik se sa svakom skupinom posebno dogovara koje će radnje imitirati. Pri tom mora paziti da su učenicima poznati glagoli koje će morati upotrijebiti, kao i na to da se isti glagoli, odnosno radnje, ne ponavljaju u obje ekipe.

Igra počinje dizanjem jednog učenika, npr. iz momčadi A, koji imitira neku radnju i postavlja pitanje *What am I doing?* Učenik iz momčadi B odgovara npr. *You're sweeping the floor.* Ukoliko je pogodilo, njegova ekipa dobiva bod. Iste se radnje više ne ponavljaju.

Naredni zadatak daje učenik iz momčadi B jednom učeniku iz momčadi A imitiranjem neke druge radnje. Kad su se izredale sve dogovorene radnje u obje ekipe, igra je završena, a učenici zaduženi za prebrojavanje bodova objavljuju rezultate i proglašuju pobjednika.

I izvođenje dijaloga iz udžbenika i drugih priručnika neka je vrst imitativne igre. Učenici se prenose u razne uloge i glume ih s velikim zadovoljstvom. Pri tom nastavnik mora osobito pažnju posvetiti intonaciji. U tome mu znatno mogu pomoći snimljeni tekstovi na gramofonskim pločama ili magnetofonskim vrpčama. Imitiranjem izvornog govornika postižu se u djece vrlo dobri rezultati.

Ovdje je opisano samo nekoliko od bezbroj igara, podesnih za uvježbavanje rječnika, jezičnih struktura, gramatičkih oblika, govornih fraza itd. Sve te jezične elemente učenici igrom nesvjesno usvajaju i automatiziraju.

Osim igara, u nastavu stranog jezika unosi veliku promjenu i pjevanje pjesama i recitiranje stihova. I pjesme i stihovi mogu sadržavati jezične elemente, pa time uz osvježanje pridonose i unapređivanju nastave, odnosno zapamćivanju gradiva.

Jasno je da za taj oblik rada u svakom jeziku dolaze u obzir samo pjesme i stihovi na tom jeziku i da je tu adaptacija za neki drugi strani jezik nemoguća.

Nastavnici ponekad izbjegavaju učenje pjesama iz objektivnih razloga. Međutim, uz pomoć magnetofona ili gramofona učenici lako i brzo nauče svaku pjesmu, potrebno je samo da nastavnik prethodno obradi tekst. Na mnogim školama nastavniku stranog jezika pri učenju melodije pomažu nastavnici glazbenog odgoja.

S učenicima IV, V i VI razreda nastavnik može pjevati dječje pjesme koje pjevaju djeca njihove dobi u zemljama engleskog jezičnog područja. Učenici starijih razreda više se zanimaju za pjesme, igre i plesove koje pjeva i pleše omladina u tim zemljama. Za učenike starijeg uzrasta posebno su zanimljive pjesme koje su im poznate iz filmova, s televizije ili radija, a vezane su uz ranu povijest Amerike. Neke od njih nalaze se i u udžbenicima. Iskustvo je pokazalo da ih učenici vrlo rado uče i izvode.

No s učenicima mlađe dobi mogu se izvoditi i pjesme koje su izričito namijenjene usvajanju rječnika, struktura ili govornih fraza. Jedna od najjednostavnijih kojom se nastavnik može služiti na samom početku jest pjesma »*Look, look, look! What's this?*«, koja je zabilježena u priručniku uz vježbenicu engleskog jezika za V razred.

Pjesma »*Good morning!*« može se naći u nekoliko varijanata u dolje navedenim zbirka, no ako učenici jednu od njih nauče, rado će je pjevati svakog dana pri ulasku nastavnika u razred.

Velik izbor dječjih i omladinskih pjesama naći će nastavnici engleskog jezika u zbirka, priručnicima i časopisima, navedenim na kraju ovoga napisa. Uz neke od njih mogu se nabaviti i gramofonske ploče ili magnetofonske vrpce.

Učenici starije dobi osobito vole igru popraćenu pjesmom pod naslovom »*O Belinda!*« (Singing Games and Playparty Games), a učenici mlađeg uzrasta »*Looby Loo*« i »*The Hokey Pokey*«, opisane u časopisu »*English Teaching Forum*« (March-April 1970 — Number 2).

Stihovi poznati pod naslovom NURSERY RHYMES često se recitiraju već na sasvim početnom stupnju učenja engleskog jezika. Ponekad su takvi stihovi bez prava sadržaja, jezično neispravni, te sadrže iskrivljene riječi iz dječjeg rječnika i dijalektalne izraze, no vrijedni su zbog ritma što ga učenici usvajaju recitirajući.

Međutim da bi učenici takvim stihovima ili pjesmicama osim ritma usvajali nekom progresijom i rječnik i jezične strukture, a ponekad i govorne fraze, u udžbenike za osnovnu školu uvršteno je nekoliko prikladnih pjesmica za recitiranje. Taj se izbor može proširiti, ako nastavnik posjeduje zbirke »Songs and Rhymes for the Teaching of English« (Julian Dakin) i »Rhymes and Songs for Beginners« (H. J. Lechner and Shirley B. Day), kao i neke druge, koje se mogu nabaviti u našoj zemlji.

Nastavnik stranog jezika mora svoj rad planirati tako da osobito na početnom stupnju učenja jezika što češće koristi igru i pjesmu. Najpogodnije vrijeme za uvođenje igre jest sredina sata, kad se u učenika zapaža stanovit umor. Igrom i pjesmom učenici će se osvježiti i osposobiti da sa zanimanjem prate tok nastave.

U ovom napisu opširnije su opisane igre iz razloga što se nastavnici teže snalaze u bogatoj literaturi pri izboru upravo onih igara koje su prikladne za određeni uzrast i koje se mogu bez teškoća izvoditi u našim uvjetima rada. Izbor pjesama nastavnik će lakše izvršiti sam, jer mora voditi računa o svojim sposobnostima, o raspoloživim nastavnim pomagalima i sl.

Na kraju evo popisa dostupne literature u kojoj će nastavnici engleskog jezika naći dovoljan broj pjesama, igara i recitacija za svaki uzrast učenika, tj. od 10. godine, kada se prema nastavnom programu počinje učiti strani jezik, pa do 15. godine, kada uglavnom završava osnovno obrazovanje.

LITERATURA

- W. F. Mackey, *Language Teaching Analysis* (igre), Longmans, London
Mary Finocchiaro, *Teaching Children Foreign Languages* (igre), McGraw-Hill Book Company, New York — London
Faye L. Bumpass, *Teaching Young Students English as a Foreign Language* (igre i pjesme), American Book-Company, New York
W. R. Lee, *Language-Teaching Games and Contests* (igre), Oxford University Press, London
W. R. Lee — M. Dodderidge, *Time for a Song* (pjesme, gramofonska ploča), Longmans, London
W. R. Lee, *First Songs in English* (pjesme, 4 gramofonske ploče), Oxford University Press, London
Julian Dakin, *Songs and Rhymes for the Teaching of English* (pjesme i stihovi, 2 gramofonske ploče), Longmans, London
H. J. Lechner — Shirley B. Day, *Rhymes and Songs for Beginners* (pjesme i stihovi), Ernst Klett Verlag, Stuttgart
Gertrude Nay Dorry, *Games for Second Language Learning* (igre), McGraw-Hill Book Company, New York — London
Richard Chase, *Singing Games and Playparty Games* (igre uz pjesmu), Dover Publications, Inc., New York
Richard Chase, *American Folk Tales and Songs* (pjesme), A Signet Key Book — The New American Library
... 357 *Songs We Love to Sing* (pjesme), Hall & McGreary Comp., Minneapolis
Michael West, *Useful Rhymes for Learners of English* (stihovi), Longmans, London
Bičanić — Nonveiller — Pervan — Stojsavljević, *Come and Conquer English* (igre, pjesme i stihovi), Školska knjiga, Zagreb
Gačina — Pilković, *Singing and Playing in English* (pjesme, igre i stihovi), Školska knjiga, Zagreb

ČASOPIS

- English Teaching Forum*,
November-December 1966, Number 6 (pjesme)
July-August 1969, Number 4 (pjesme)
March-April 1970, Number 2 (pjesme)
May-June 1970, Number 3 (pjesme i igre)