

Наверное каждый учитель имеет в своем кабинете папки с тематическими иллюстрациями., которые порой незаменимы в обучении новой лексики. Демонстрационный материал помогает сделать урок увлекательным и эффективным на любом этапе. Иллюстративные карточки можно использовать для презентации новой лексики, тренировки произношения и написания слов, для проведения диктантов, ролевых игр, коммуникативных упражнений. Задачей учителя является правильный подбор заданий в зависимости от возраста и уровня учащихся.

Возможно кто-то из Вас, уважаемые коллеги, воспользуется методическими рекомендациями, которыми пользуюсь я сама после приобретения наборов карточек CLOTHES/FOOTWEAR и ANIMALS/AT THE ZOO/ON A FARM. К сожалению автор этих рекомендаций не указан на коробках демонстрационного материала. А жаль, хотелось бы сказать автору спасибо, потому что эти методические рекомендации подсказали мне интересные идеи по использованию иллюстративных карточек в своей работе. Не могу не поделиться идеями работы с иллюстрациями с Вами, уважаемые коллеги.

Примеры работы с иллюстрациями по теме " Clothes. Footwear"

### 1. Drill

Показываю картинку, называю слово, ученики повторяют хором или по отдельности, тренируясь в произношении.

### 2. Chain Drill

Учитель спрашивает одного ученика: "What is this?" и показывает картинку. Ученик отвечает: " It is a suit", берет в руки картинку и спрашивает своего соседа, тот отвечает ему. Так все спрашивают друг друга по цепочке, передавая карточку. в это время учитель дает вторую картинку и снова спрашивает первого ученика и т.д., пока все слова не будут произнесены всеми. Варианты вопросов зависят от языковых возможностей учеников.

### 3. Mill Drill

Учитель раздает каждому по картинке. Ученики ходят по классу, спрашивая друг друга: "What is this?" или : "I like your hat. Where did you buy it?" и отвечают друг другу. После ответа обмениваются картинками и спрашивают других.

### 4. Matching

Учитель просит учеников подставить соответствующее слово на дополнительных карточках под картинку. Это можно делать в парах, группах, индивидуально. Картинки можно складывать на полу, столе, магнитной доске. Учитель проверяет правильность. Затем учитель забирает дополнительные карточки со словами, ученики показывают картинку и называют слова сами.

### 5. Hot Seat

Учитель просит одного ученика сесть на стул лицом к классу. За его спиной учитель показывает картинку или слово так, чтобы видел только класс. Задача класса- описать предмет по-английски или изобразить пантомимой ( в зависимости от уровня детей) Задача ученика- отгадать слово. Например: "You wear them on your legs. -Trousers"

### 6. Memory game

Учитель кладет на стол 10 картинок, все хором произносят слова. Учитель просит учеников отвернуться или закрыть глаза и убирает 1 картинку, учащиеся должны догадаться, какой именно картинке не хватает, и опять произносят все 10 слов по порядку. Так учитель убирает по одной картинке. В конце на столе не остается картинок, а учащиеся произносят 10 слов в правильном порядке.

### 7. Find someone who

Учитель раздает ученикам по картинке, они ходят по классу и спрашивают друг друга, например: " Do you like wearing a T-shirt?"-Yes, I do/No, I do not. В конце каждый должен сказать, сколько человек любит и сколько не любит носить эту одежду.

### 8. Snowball

Учитель говорит: "I went to the clothes shop and I bought a sweater"-и показывает соответствующую картинку. Потом показывает вторую картинку, например "gloves", и просит первого ученика повторить, что сказал учитель, и добавить свое слово: " I went to the clothes shop and I bought a sweater and a pair of gloves". И так по очереди все повторяют сказанное и добавляют еще одно слово, которое показывает учитель. Труднее всего последнему!

### 9. Pelmanism

Учитель кладет на стол несколько картинок вверх изображением и соответствующих дополнительных карточек со словами изображением вниз. Ученики по очереди берут одну картинку и одно слово, произносят слово ( это обязательное условие!). Если слово не соответствует картинке, карточки возвращаются на свои места. Если слово соответствует, ученик забирает его себе и повторяет ход. Выигрывает тот, у кого больше пар картинок+слово. Игра тренирует память.

### 10. Pictionary

Командная игра. Учитель приглашает к доске по одному представителю из команды и показывает им слово на карточке. Их задача- нарисовать соответствующую одежду на доске. Команда, которая угадывает слово, получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Если рисунки не стирать с доски, можно вторым заданием попросить учеников подписать картинки, тем самым тренируя написание. Для этой игры не обязательно быть художником., главное- схематически правильно изобразить предмет.

### 11. Role-play

Класс делится на "продавцов" и "покупателей", картинки изображают одежду в магазине. Перед игрой "покупатели" пишут список покупок, а "продавцы" подписывают ценники. "Покупатели" ходят по магазинам, общаются с "продавцами" и покупают одежду. Например: "Hello! Can I help you? - Yes? I am looking for a blouse. - What colour are you looking for? - Blue. - What size are you? - Medium. - What about this one? Can I try it on? - Yes, the changing room is over there. - How much is it? - \$34.35. - Thank you". После каждый рассказывает, что он "купил"

### 12. Slam

Учитель кладет картинки на пол. Ученики стоят вокруг картинок, руки на голове. Учитель произносит слово, задача учеников - быстро дотронуться до соответствующей картинки. Первый дотронувшийся до картинки забирает ее себе. Побеждает тот, у кого больше картинок. Внимание! Игра может перевозбудить очень активных детей!!!

### 13. Slow motion

Учитель держит картинки впереди себя изображением к себе, переворачивает одну картинку изображением к учащимся, однако прячет ее за стопкой и показывает лишь краешек, медленно увеличивая видимую часть. Первый угадавший картинку и назвавший слово правильно получает картинку. Побеждает тот, у кого больше картинок.

### 14. Picture recognition

Весь класс стоит в одном конце комнаты, учитель стоит посередине и держит в руках картинку. Ученики подходят по одному к учителю, смотрят на картинку и шепчут на ухо учителю слово. Если слово произнесено правильно, ученик переходит в другой конец комнаты, если нет, возвращается назад, пробует со второй попытки.

### 15. I spy

Учитель раскладывает перед учениками картинки и говорит : "I spy with my little eye something that begin with the letter S (e/g/ skirt)". Ученики смотрят на картинки и угадывают слово. Первый угадавший забирает картинку себе. Выигрывает тот , кто собрал больше картинок.

### 16. Touch

А)Учитель развешивает картинки по комнате и говорит: Touch a cardigan!" Учащиеся подбегают к правильной картинке и дотрагиваются до нее. Внимание! Позаботьтесь о безопасности!

В) Учитель показывает карточку со словом, например "Jeans"?, все, кто одет в джинсы, дотрагиваются до них или до одежды соседа.

### 17. Up and down

Учитель раздает ученикам по 3-4 карточки со словами. Учащиеся сидят. Учитель показывает картинку. Ученик с соответствующим словом должен встать и назвать слово. Желательно называть слова в быстром темпе, чтобы повысить внимательность учащихся.

### 18. Whisper Game

Ученики сидят в ряд, учитель показывает одну картинку первому ученику, тот говорит слово на ухо своему соседу. И так по цепочке все повторяют слово. у последнего карточки со словами. Он находит правильное слово и произносит его. Если слово произнесено правильно, первый ученик идет в конец,а учитель показывает вторую картинку, если неправильно-он остается на месте и повторяет еще раз, и т.д.

### 19. Miming

Учитель вызывает одного ученика и показывает ему картинку. Его задача-изобразить одежду пантомимой. Задача класса- отгадать слово. В эту игру можно играть в 2-х командах, в таком случае учитель вызывает по одному игроку из каждой команды и ставит очки командам, угадавшим слово.

### 20. Grouping

Учитель просит детей разложить карточки со словами по смысловым группам. Например, обувь и одежда, одежда для лета и одежда для зимы, одежда, которую носят на голове или руках, ногах и т.д.

### 21. Guessing game

Учитель приглашает ученика к доске, дает карточку со словом. Класс задает ему общие вопросы, чтобы отгадать слово, он может отвечать только "Yes" or "No". Например: "Do you wear it in winter? Do you wear it on your legs? Can men wear it? Are you wearing it now? Can men wear it?"

### 22. Bingo!

Учитель просит учеников выбрать любые 4 карточки со словами ( если в классе менее 8 человек, карточек можно взять больше). Потом учитель показывает картинки в произвольном порядке. Тот, у кого есть соответствующее слово на карточке, переворачивает карточку вниз словом. Тот, кто первым перевернет первым все карточки, кричит "Bingo!"- и выигрывает.

### 23. Change your places

Для этой игры учащиеся садятся полукругом на стулья без парт. Учитель показывает карточку со словом, например "Sweater" , и говорит:"Change your places if you are wearing this". Все, на ком в данный момент одет свитер, встают и меняются местами. Игру можно усложнить, если поставить стульев меньше, чем играющих. Тогда один учащийся выходит на середину и берет карточку; когда места меняются, он занимает одно место. Тот, кто остался без места, выходит на середину и берет карточку; когда места меняются, он занимает одно место.

[Карточки для изучения слов](#)