**Активные формы изучения иностранного языка на уроке.**

**( группа Профессионального обучающего сообщества учителей иностранного языка)**

Систематические основы активных методов обучения стали широко разрабатываться во второй половине 1960 и в начале 1970-х годов в исследованиях психологов и педагогов. Большую роль в становлении и развитии активных методов обучения послужили работы М. М. Бирштейн, Т. П. Тимофеевского, И.М. Сыроежкина, С. Г. Гидрович, Р. Ф. Жукова, В. Н. Буркова, Б. Н. Христенко, А. М. Смолкина, В. М. Ефимова, В. Ф. Комарова и др. Применение в практике проблемного обучения и развивающего обучения привело к возникновению методов, получивших название активные. В традиционном процессе обучения учащийся играет «пассивную» роль: слушает, запоминает, воспроизводит то, что дает учитель. Это формирует знания на уровне знакомства и мало развивает ученика. Одним из путей активизации школьника являются новые системы, технологии и методы обучения. Это такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер. В основе методов лежит диалогическое взаимодействие преподавателя и ученика.

Учебный процесс с использованием активных методов обучения опирается на совокупность общедидактических принципов обучения

1. Принцип равновесия между содержанием и методом обучения.

2. Принцип соответствия содержания и методов целям обучения.

3. Принцип проблемности.

4. Принцип «негативного опыта».

5. Принцип «от простого к сложному».

6. Принцип организации коллективной деятельности.

7. Принцип опережающего обучения.

8. Принцип экономии учебного времени.

1. **Активные формы работы с высокомотивированными детьми.**

(Д.М. Синицын)

В наше время наблюдается снижение интереса школьников к учебной деятельности. Показателями этого являются несформированность умений работать с информацией, размещенной в различных источниках; неумение четко выражать свои мысли и анализировать способы собственной деятельности при работе с данными. В результате у детей со сниженным интересом не вырабатывается целостный взгляд на мир, задерживается развитие самосознания и самоконтроля, формируется привычка к бездумной, бессмысленной деятельности, привычка списывать, отвечать по подсказке, шпаргалке. Доля **высокомотивированных** учеников, нацеленных на личный результат, невелика, но они играют важную роль в образовательном процессе в контексте использования на практике активных методов обучения иностранному языку.

**Активные методы обучения (АМО)** строятся в основном на диалоге, предполагающем свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы. Активные методы обучения характеризуются высоким уровнем активности учащихся, когда обучаемый вынужден быть активным независимо от его желания. Принимая во внимание практическую цель обучения английскому языку – учить ему как средству общения, ведущим методическим принципам следует считать принцип коммуникативной направленности. Это означает, что обучение должно строиться таким образом, чтобы вовлекать учащихся в устную (аудирование, говорение) и письменную (чтение, письмо) коммуникацию. Применение активных методов обучения обеспечивает переход от информационно-объяснительного к деятельностно-развивающему обучению, которое предусматривает замену монологических методов предъявления учебной информации диалоговыми формами общения педагогов с учениками и учащихся между собой.

Включение активных методов в учебный процесс активизирует
познавательную активность учащихся, усиливает их интерес и
мотивацию, обеспечивает максимально возможную связь между учащимся и
преподавателями. Активными методами обучения следует называть те методы, которые максимально повышают уровень познавательной активности учащихся, побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.

Активные методы подразделяют на две большие группы:

* групповые;
* индивидуальные.

Рассматривая возможность использования АМО с позиции принятия **высокомотивированных** учеников, как ресурса и объекта обучения одновременно, следует сфокусировать внимание на **групповых** методах.

Групповые методы применимы одновременно к некоторому числу учеников (группе). Внутри группы высокомотивированный ученик выступает в роли наставника, помогая одноклассникам усвоить материал, а так же принимает на себя контролирующую функцию – ученик указывает на ошибки одноклассников. Важно так же то, что своим участием такой ученик задает определенный уровень, к которому его одноклассники начинают стремиться, прикладывая больше усилий. Сам высокомотивированный ученик так же имеет выгоду – помогая одноклассникам, ему приходится объяснить материал, пропустив его через свою систему понимания и объяснив его языком, понятным одноклассникам. Этот процесс позволяет лучше понять и закрепить материал. В случае объединения высокомотивированных учеников в одну группу, можно дать этой группе задание большей сложности, чем задание, с которым ученики могли бы справиться поодиночке; в этом случае результатом будет как закрепление материала, так и усвоение нового, в зависимости от содержания задания.

К активным групповым методам обучения можно отнести использование игр и игровых ситуаций, введение проблемной ситуации в урок, метод проекта, использование ИКТ и другие. Преимущества подобной работы очевидны: в процессе обмена мнениями и совместной работы с материалом идет процесс активизации знаний, интенсивное взаимодействие с материалом и с партнером, с группой, и, соответственно, развитие коммуникативных УУД. Рассмотрим некоторые из них.

**«Метод Кейсов» -** групповое решение проблем, которые иллюстрируют практическое действие подходов и концепций. Группе предлагается информация, основанная на реальных или вымышленных фактах. Группа должна ее детально проанализировать и выработать решение. Тренируются коммуникативные навыки, навыки устной речи.

**«Креативное письмо»**. Обыгрываются стихи известных поэтов, используются монограммы, коллективно пишутся веселые истории, пишутся письма в адрес вымышленных персонажей. Интерес вызывают и такие задания, как: восстановите начало и конец истории; восстановите диалог по отдельным «направляющим» репликам; измените вид текста (сообщение на разговор, диалог на описание); ответьте на письмо письмом, телефонным разговором и другие.

**«Ментальная карта»**. Такие карты представляют собой диаграммы, схемы, в наглядном виде представляющие различные идеи, задачи, тезисы, связанные друг с другом и объединенные какой-то общей проблемой. Карта позволяет охватить всю ситуацию в целом, а также удерживать одновременно в сознании большое количество информации, чтобы находить связи между отдельными участками, запоминать информацию и быть способным воспроизвести ее даже спустя длительный срок.

Вариантом ментальной карты является **«Рыбья кость» - «Fishbone»**. В «голове» этого скелета обозначена проблема, которая рассматривается в тексте. На самом скелете есть верхние и нижние косточки. На верхних -ученики отмечают причины возникновения изучаемой проблемы. Напротив верхних косточек располагаются нижние, на которых ученики по ходу чтения выписывают факты, отражающие суть проблемы. Факт придает проблеме ясность и реальные очертания, позволяет говорить не об абстрактном, а о конкретном решении данной проблемы.

**«Броуновское движение»** предполагает движение учеников по классу с целью сбора информации по предложенной теме, параллельно отрабатывая изученные грамматические конструкции. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов – заданий. Учитель помогает формулировать вопросы и ответы и следит, чтобы взаимодействие велось на английском языке.

**«Мозговой штурм»** Участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество возможных вариантов решения, из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Вариантами использования данного метода на уроке иностранного языка могут быть следующие:

1. Начинать урок с мозгового штурма в качестве речевой зарядки –

WarmingUp («разогрев»): What are your associations with …? What do you associate with …? What immediately comes into your mind when you hear …?

2. Предложить ученикам расслабиться, настроиться на тему размышления, взять ручки и записать те мысли, которые приходят им в голову по той / иной теме / проблеме.

3. Мозговой штурм как интерактивный прием организации группового обсуждения на предтекстовом этапе. Использование данного приема предполагает пошаговую реализацию.

Шаг 1 - разминка (длится 3 минуты). На протяжении нескольких уроков изучается тема. Учитель предлагает провести мозговой штурм при участии всех учеников группы и назвать как можно больше идей, которые ассоциируются у них с данной темой. Составляется ментальная карта (кластер).

Шаг 2 – объединение учащихся в мини-группы.

Шаг 3 – работа в мини-группах в течение 7 минут. Учитель четко излагает проблему или вопрос, требующий решения. Так, например, можно предложить провести в мини-группах мозговой штурм по проблеме текста, который предстоит прочесть ученикам. Задача учащихся – высказать и записать как можно больше идей (даже самых абсурдных), а затем после прочтения текста сделать вывод.

**«Ассоциации»**. Первый учащийся получает карточку от учителя и называет ассоциации, которые у него возникают с этим словом. Карточка передается по цепочке до тех пор, пока не вернется к учителю. У каждого ученика есть возможность в быстром темпе высказать свои мысли.

**«Угадай тему»**: учащимся предлагаются фрагменты нескольких паззлов. Необходимо найти недостающие фрагменты у одноклассников, сформировать группы и собрать паззлы. Затем учащимся предлагается угадать тему урока на основании картинок, которые у них получились. Например, у одной группы получилось солнышко, у другой – туча, у третьей – дождь. Тема урока — «Погода».

**«Хвастун»** используется для тренировки грамматических навыков в устной речи. Необходимо подготовить карточки с названиями временных форм английского языка, возможен также вариант без вспомогательных средств. «Хвастун» вытягивает себе время, в котором он должен придумать предложение. Остальные должны опровергнуть его утверждение (составить отрицательное предложение) или выразить удивление (задать общий вопрос). Если «хвастун» ошибается, тот, кто его поправил, становится «хвастуном».

Игра **«Снежный ком»**. Эта игра помогает ученикам быстро запоминать НЛЕ. Первый ученик называет слово, второй повторяет слово первого, третий – слово первого, второго, свое и т д. При необходимости слова переводим на русский язык.

В процесс работы достаточно часто включаются различные **видео** – длительное или фрагментарное, в работе с которым также используются АМО. При показе длительного видео делаются остановки для проведения дискуссии. Данный метод используется в дополнение к другим методикам для того, чтобы сменить обстановку, дать выход эмоциям и для того, чтобы наглядно представить ситуацию. Показ фрагмента видео является хорошей основой для завязывания дискуссии, вовлечения в нее всех участников, высказывания своих взглядов, оценок, идей, а также на этапе закрепления изученного материала.

Важно отметить, что передача обучающимся части полномочий по освоению образовательной программы, признание их значимой роли в достижении успеха обучения, а также учет психофизиологических особенностей школьников при проектировании и осуществлении обучения и воспитания меняет в положительную сторону отношение обучающихся к учителю и к образовательному процессу, что, в свою очередь, приводит к созданию благоприятного климата в классе и школе, содействуя успешному выполнению стоящих перед школой целей.

1. **Активные формы лексической работы изучения иностранного языка с обучающимися с низкой мотивацией (методическая копилка)** (М.Н. Матвеева)

1. Предвосхищение содержания текста. Прочитать текст. Выписать из него только существительные или только глаголы и по ним попытаться предвосхитить содержание текста.

2. Найди ошибки, сходства/различия. К тексту в учебнике выдаётся на первый взгляд точно такой же текст, но с ошибками, их нужно найти и исправить, исправленные предложения записать в тетрадь

3. Подготовленный диктант. Предлагается текст из которого надо выписать не более определенного количества слов (5-10), которые трудны в написании. Также предлагается прочитать текст не менее 3-х раз. Тексты сдают. Пишут в тетрадь под диктовку учителя. Далее, тексты возвращаются, в тетрадях производится самопроверка  и коррекция ручками контрастного цвета.

4. Предлагается текст, к которому надо составить *лексическую проверочную работу*. 3-5 заданий с формулировкой, что надо сделать, в каждом задании 3-5 пунктов. Примеры заданий: «словомешалка», «буквомешалка», «соедини словосочетания», «вставь пропущенное слово» и т.д.

**III. Активные формы изучения языка с детьми ОВЗ**. (О.А. Лаврова)

Дети с ОВЗ совместно обучаются с нормотипичными сверстниками в группе. Поэтому при обучении таких учеников необходимо руководствоваться индивидуальными особенностями.

 У большинства учеников с ОВЗ отмечается недостаточный уровень познавательной активности, незрелость мотивации к учебной деятельности, сниженный уровень работоспособности и самостоятельности. Поэтому поиск и использование активных форм, методов и приёмов обучения является одним из необходимых средств повышения эффективности как образовательного, так и коррекционно-развивающего процесса.

Для поддержания мотивации к изучению иностранного языка используются следующие **методические принципы**:

1. Обеспечение подвижной деятельности детей.
2. Частая смена видов деятельности.
3. Погружение в англоязычную среду.
4. Многократное аудирование вводимых лексических структур.
5. Постоянное повторение учебного материала.

Современный урок иностранного языка, должен постоянно менять вид деятельность, не должно быть однообразия, так как тяжело будет удержать интерес учащегося.

Учащийся должен учиться использовать английский язык, как средство общения, в процессе чего учителю необходимо определиться с наиболее продуктивными и целесообразными формами обучения.

**Игровые технологии** - это самый эффективный и доступный способ для детей ОВЗ. Участие в игре повышает интерес к английскому языку, у них появляется стремление улучшить свои знания по предмету, преодолевая психологический барьер – страх. Все учащиеся, даже самые слабые принимают участия в игре. Особенность игр состоит в том, что усвоение языкового материала осуществляется в практической деятельности, при этом внимание и запоминание происходит непроизвольно. Игры развивают сосредоточенность, повышают умственную активность, снимают накопленную усталость.

Игра является хорошим средством активизации лексики, грамматики, отработки произношения, развития навыков устной речи, что способствует форсированию и развитию коммуникативной компетенции учащихся.

Урок состоит из трех ярко выраженных этапов.

**Первый этап** - ученик вовлекается в учебный процесс. Уже с первых минут урока во время речевой и фонетической зарядки обучающийся начинает общаться на чужом для него языке. Такие вопросы, как «How are you?», «What date is it today?», «What's new?» и др. приближены к повседневному общению и обычно не вызывают сложностей. Таким образом происходит погружение в языковую среду. Если обучающийся не может ответить на тот или иной вопрос, можно дать варианты ответов с картинками вместо перевода или с опорными фразами. Их можно заранее выводить на экран.

Фонетическая зарядка, так же, как и речевая зарядка, помогает ребенку настроиться на урок английского языка. Используются небольшие рифмовки, поговорки, пословицы и пр., что помогает преодолеть языковой барьер и сформировать навыки правильного общения на иностранном языке. Игра "Sound Chain".

**На втором основном этапе** урока осуществляется предъявление нового лексического, грамматического, речевого материала. Главная проблема на этом этапе - удержать внимание ученика и качественно представить новый материал. Лучше усваивают наглядный материал — это картинки, презентации, небольшие схемы, опорные таблицы, адаптированные тексты в виде комиксов.

Приемы введения новых слов:

– использование наглядности;

– синонимы, антонимы;

– простой перевод слова;

– самостоятельный поиск в словаре;

– развитие языковой догадки через контекст.

Важная роль отводится играм, таким как картинки-ассоциации, BINGO (игра на слух), GRAB THE WORD (поиск слова с опорой на запись), игры «снежный ком», «рыбак».

Для детей с ОВЗ очень важна постоянная смена деятельности, они не могут концентрироваться на определенном материале долгое время. Поэтому в середине урока необходимо проводить **физминутку**, которую можно совместить с повторением лексики (лексические игры в движении «Выполни команду», «Покажи слово») или с развитием навыков аудирования (послушай песенку и повтори).

**Третий этап урока** - практика. Развиваем все виды речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение и письмо. Грамматика, лексика и фонетика должны изучаться в системе. Виды упражнений также должны соответствовать возможностям обучающегося. Здесь особенно важно создать ситуацию успеха ученика, для этого нужно придерживаться принципа: от простого к сложному.

Урок английского языка включает в себя 4 вида деятельности: чтение, письмо, аудирование и говорение.

**Особенности работы с детьми с ОВЗ при обучении чтению:**

1. Выбираем материал для чтения «от простого к сложному». Очень часто тексты из учебника не подходят, необходим адаптированный материал. Надо настроить себя, что несколько уроков можно будет отрабатывать одни и те же слова, одно и то же правило.
2. Грамматические конструкции отрабатываем во всех типах карточек, но постоянно находимся рядом для концентрации внимания ребенка.
3. Задания могут быть следующими: соотнеси предложение и картинку, поставь предложения в логическом порядке, закончи предложение, найди начало предложения, выбери верное слово для определенного предложения. Можно попытаться найти определенные факты и выполнить упражнения типа True/ False.

**Особенности работы с детьми с ОВЗ при обучении письму:**

1. При написании словарных диктантов можно дать возможность оставить опору перед глазами.
2. При составлении предложений оставлять схемы, опорные слова.
3. Письменные работы в основном выполняются на карточках, где даются задания на подстановку букв, слов в предложение, на соотнесение слов, фраз, предложений с картинками, на соотнесение английских фраз, предложений с русскими: «Заполни пропуски», «Дополни предложение», «Поставь слова в правильном порядке» и т.д.
4. Использование на уроках большое количество игрового, занимательного материала и наличие зрительных опорных схем, необходимых для усвоения лексических, грамматических и синтаксических структур. Схемы, сигнальные карточки, картинки с надписями используются каждый урок.
5. Постоянное повторение и возвращение к изученному материалу: различные карточки, игры (особенно лексические и грамматические).

**Особенности работы с детьми с ОВЗ при обучении аудированию:**

1. Карточка с картинками о том, что слышат дети. Картинки в виде кадров. Учитель по ходу текста указывает на нужную картинку. Тем самым для ребенка создается ситуация успеха, исчезает страх не понять услышанного.
2. Карточка с текстом. Но текст не весь, а с заклеенными словами, предложениями. Закрываем слова, которые хорошо слышны и знакомы.
3. Многократное аудирование вводимых структур от самых простых к более сложным позволяет лучше изучить необходимый материал.
4. Упражнения: послушай и повтори, выдели из потока речи слова на определенную тему (услышь их), соотнеси услышанное с картинкой, хлопни в ладоши, когда услышишь определенный звук или слово на тему, послушай предложения и определи, какое оно (вопросительное или утвердительное) и т.д.
5. Дети становятся намного мотивированнее, если представить небольшой мультфильм, видео ролик, анимированную песню

**Самым сложным может оказаться обучение говорению.**

У обучающихся с ОВЗ замедленно происходит усвоение лексического материала, синтаксических конструкций, им требуется больше времени, чтобы начать активно использовать лексический материал в устной речи.

1.Поэтому для усвоения я отбираю только наиболее употребляемые лексические единицы, ввожу их только с опорой на наглядность, отрабатываю в чтении.

2. Каждый урок я начинаю с фонетических упражнений и фонетической зарядки. Использую стихи, рифмовки, пословицы. Это помогает преодолеть языковой барьер и сформировать навыки правильного общения на английском языке.

3. Необходимо отбирать для изучения грамматические структуры простые в усвоении. Отрабатывать их только на хорошо известной лексике в чтении и письме. Вводимые структуры следует неоднократно повторять, прослушивать, а также просматривать небольшие языковые фрагменты.

4. Одним из важных факторов является использование парной работы в классе с четкими и простыми инструкциями, насколько это возможно, и выстроенными строго в логическом порядке. Это может быть задание просто повторить слово, фразу, вопрос.

Так как обучение английскому языку имеет практическую (то есть, коммуникативную) направленность, в конце каждой пройденной темы (раздела), ученику можно предложить творческую работу. Это может быть создание проекта, презентации на различные темы.

Рассмотрим несколько примеров игр, которые можно использовать на уроках английского языка при работе с детьми ОВЗ.

**Игра «Резиновое предложение»**

Учитель произносит простое предложение. Ученик повторяет его, добавляя что-то, делая его более распространенным. И так далее.

Например: I went shopping.

I went shopping and bought some cheese.

I went shopping and bought some fresh cheese.

I went shopping and bought some fresh Cheddar cheese and some bread.

**Игра «Стихоплёт»**

Подходит для малышей на раннем этапе изучения языка, которым ещё сложно пополнять словарный запас в рамках только англоязычной речи, поэтому можно учить английские слова в окружении русской лексики через простые стихотворения.

\*\*\*

Нарисую кораблю
Море синей краской, blue.
А потом раскрашу смело
Солнце желтой краской, yellow.
Волны плещут через край.
Новый лист скорей давай!

\*\*\*
Я, конечно, **say-said-said**, (говорить)
Что разбил окно сосед,
Он меня не **hear-heard-heard**, (слышать)
Как на казнь меня ведет.
Я опасность **feel-felt-felt** (чувствовать)
И готов был **kneel-knelt-knelt**… (встать на колени)
Ох и сильно мне попало —
**Cost-cost-cos**t стекло немало!!! (стоить)

**"What is missing" (Что пропало?)**

На столе раскладываются карточки со словами, ребёнок их называет. Учитель даёт команду: "Close your eyes!" и убирает 1-2 карточки. Затем даёт команду: "Open your eyes!" и задаёт вопрос: "What is missing?" Ребёнок вспоминает пропавшие слова.

**"Story"**

Используются все слова на определённый звук. Из них составляется рассказ. Когда в истории встречается слово на звук – его показывают ребёнку на карточке, и он называет этот звук. Например: Жил-был (Rabbit). И была у него чудесная (rope). Наш (Rabbit) просто обожал скакать через свою (rope) по длинной (road). А вдоль (road) росли необыкновенно красивые (roses). Каждое утро, если не было (rain), наш (Rabbit) собирал прекрасные (roses) и относил своим друзьям! Etc.

**"Opposites"**

Учитель называет слово, а ребёнок отвечает противоположным по значению. (Можно играть с детьми в группах, разделяя их на команды). Слова могут быть для облегчения задачи представлены на карточках, тогда ребёнку необходимо будет показать карточку с противоположным значением.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| Big –small  | Fat - thin |
| Brave- cowardly | Clean – dirty |
| Strong – weak | Wet – dry |
| Fast – slow | Hard – soft |
| Beautiful - ugly | High – low |
| Long – short | Low – loud |
| Young – old | Furry – bald |
| New – old | Happy – sad |
| Smooth – rough | Hungry – full |
| Good – bad  |    |

**"Is it true or not?" (Правда или неправда)**

Игру можно проводить с мячом. Водящий кидает мяч любому из игроков и называет словосочетание, задавая вопрос: "Is it true or not?" Игрок ловит мяч и отвечает: "Yes, it’s true", либо "No, it’s not true". Затем он становится водящим и кидает мяч следующему игроку. При индивидуальной форме обучения можно играть в режиме:учитель- ученик. Также можно заменить мяч на хлопки и другие жесты.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| Yellow lemon | Pink pig |
| Orange bear | Brown monkey |
| White snow | Red crocodile |
| Purple mouse | Green grapes |
| Gray elephant  | Purple cucumber  |
| Blue apple | Black sun |

**«What doesn't belong?» (Что лишнее?)**

Игра проводится с карточками. Учитель помещает на стол группами карточки (по 3-4) со словами. Ребёнок читает слова на карточке и называет слово, которое не подходит в ту или иную группу. Затем каждая из групп называется одним обобщающим словом. Например: Cow – horse – window – pig. What doesn’t belong? The window doesn’t belong! Cow – horse – pig are domestic animals.

**«Repeat if it is true» (Повтори, если правда)**

На доске (на экране) расположить 5-6 карточек. Указывая на одну из карточек, учитель называет её и описывает 2-3 предложениями. Если учитель произносит всё правильно – ребёнок повторяет, если нет - молчит (правильно – поднимают руку вверх/ хлопает в ладоши/ говорит: "Yes" etc.)

**Игра «Части тела»**

Учитель называет части тела, а ребёнок показывает их на себе или на каком-то персонаже.

**Игра «Части тела» (для группы)**

Ученики в ограниченный период времени должны написать максимальное количество слов по теме "части тела” (или любой другой). Ученик с самым длинным списком побеждает.

**Игра-зарядка "Я умею … как ...".**

Учащийся тянет карточку с изображением животных. Он должен составить предложение с глаголом движения, характерного для этого животного, и продемонстрировать пантомимой, например:

I can run like a horse. (Я умею бегать, как лошадка)

I can swim like a fish (Я умею плавать, как рыба)

Данная игра направлена также на коррекцию моторики учащихся.

**Игра «Зашифрованная фраза»**

На карточке записывается предложение на английском языке, где нет пробелов между словами. Игрокам надо разделить фразу как можно быстрее, прочитать её вслух и перевести её на русский язык. Более лёгкий вариант- цепочка из слов, не связанных между собой в предложение. Например:

Сколько слов можно найти в этой цепочке?

CATCHAIREADDRESSPORTTHISIT

**Игра «Чепуха»**

Учитель называет предложения, которые не соответствуют действительности, например: «We wear school uniform when we go to the theatre». Ученик поправляет фразы, которые «неправильны с его точки зрения»: «We do not wear school uniforms when we go to the theatre».

**Игра «Угадай кто!»**

Ведущий задумывает предмет или человека (например, животное или сказочный персонаж), остальные ученики, задавая общие вопросы, должны отгадать его:

Is he or she?
What colour is it?
Is it а human or an animal?
Is it male or female?

**Игра «Please»**

Игру можно проводить после того, как учащийся научился понимать и выполнять команды. По условиям этой игры ученик должен выполнять команды только в том случае, если ей предшествует слово «please». Например:

Stand up, please. Hands up, please. Hands on your shoulders, please. Hands on your knees, please. Hands on your hips. Sit down, please.
Ребёнок побеждает, если не сделал ни одной ошибки.

**Игра «Восстанови слово»**

Ребёнку даются карточки с первой половиной слова и со второй. По сигналу учителя он начинает искать пару. Сложив обе половинки, учащийся зачитывает слово. win + ter ═ winter