МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МБОУ ДО «Центр творчества детей и молодёжи»

Методический сборник игр по английскому языку

«My English»

 

 Составитель:

 Голинько Кристина

 Викторовна, педагог

 дополнительного образования

Славгород 2019

Содержание

1. От автора ………………………………………………………………………3
2. Подготовительные игры ……………………………………………………..4
	1. Фонетические игры ……………………………………………………….4
	2. Орфографические игры …………………………………………………..6
	3. Игры для работы с алфавитом …………………………………………..7
	4. Лексические игры …………………………………………………………9
	5. Грамматические игры …………………………………………………….12
3. Творческие игры ……………………………………………………………...13

3.1 Ролевые игры ……………………………………………………………..15

1. Список используемых источников ………………………………………….17

**От автора**

В сборнике представлены игры по английскому языку, которые могут быть использованы учителями-предметниками в процессе обучения. Игры включают в себя развивающую технологию обучения, способствующую более прочному усвоению материала, а процесс обучения становится интересным и увлекательным.

В этом сборнике собраны игры, которые делятся на 2 раздела: подготовительные игры и творческие игры.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название **«**Подготовительные игры». Известно, что тренировка обучающихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления.

Второй раздел называется «Творческие игры»*.* Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Игры второго раздела тренируют обучающихся в умении творчески использовать речевые навыки. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

**«Подготовительные игры»**

**Фонетические игры**

1. «Слышу – не слышу».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный … или …, обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки … или …, все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

1. «Широкие и узкие гласные».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Обучаемые поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

1. «Правильно – неправильно».

Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звука обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном – руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

1. «Какое слово звучит?»

Цель: формирование навыка установления адекватных звуко-буквенных соответствий.

Ход игры: обучаемым предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определенной скоростью слова в произвольной последовательности. Обучаемые должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слова произнесенные преподавателем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены преподавателем.

Вариант3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны обучаемым, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи.

Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

1. «Кто быстрее?»

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух.

Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на английском языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на английском языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

1. «Кто правильнее прочитает?»

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

1. «Эхо»

Цель: формирование навыков фонематического слуха и правильного звукопроизношения.

Ход игры: вместо скучных традиционных слов: "вы должны повторять за мной", педагог говорит: "а сейчас мы поиграем в эхо". Объясните учащимся, что они будут эхом, которое повторяет все звуки. Ведущий громко произносит звук английского языка или слово, а дети как эхо произносят его вслед за ведущим. Для лучшего результата можно показывать картинку с изображением транскрипции звука или с изображением нового слова, например, при разучивании слова elephant, покажем картинку со слоном. Когда ребенок достаточно освоит звуки, можно поменяться с ним ролями, например, показывать картинку с рисунком, а он сам будет называть изображенный предмет.

**Орфографические игры.**

1. «Буквы рассыпались».

Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слова и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

1. «Дежурная буква».

Цель: формирование навыка осознания места буквы в слове.

Ход игры: Обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о» стоит на первом месте?». Время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

1. «Из двух – третье».

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

1. «Вставь букву».

Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово. Например: англ. c…t, a…d, a…m, p…n, r…d, s…t, r…n, t…n, o…d, t…a, l…g, h…n, h…r, h…s, f…x, e…g, e…t, d…b (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

1. «Картинка».

Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: каждый участник получает по картинке с изображением предметов, животных и т.д. Представители команд выходят к доске, разделенной на две части, и записывают слова, соответствующие предметам, изображенным на картинке. После того как обучаемый написал слово, он долен прочитать его и показать свою картинку. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок запишет все слова.

**Игры для работы с алфавитом.**

1. «5 карточек».

Цель: контроль усвоения алфавита

Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

1. «Кто быстрее?»

Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: обучаемым раздаются по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстрее ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

1. «Первая буква».

Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание.

1. «Испорченная пишущая машинка».

Цель: формирование орфографического навыка.

Ход игры: преподаватель распределяет все буквы алфавита между обучаемыми. Затем он предлагает каждому ударить свою «клавишу», то есть назвать свою букву. После того как обучаемые научатся автоматически реагировать на услышанный звук или написанную букву, им предлагается «напечатать» слова, сначала предъявляемые преподавателем на карточках, а затем произносимые вслух. Побеждает тот, кто сделает меньше ошибок.

1. «Где буква»?

Цель: формирование навыка дифференциации звукобуквенных соответствий.

Ход игры: преподаватель пишет на доске несколько слов и предлагает обучаемым найти среди них три, в которых буква … читается как… . Выигрывает тот, кто это сделает.

**Лексические игры.**

1. «Цифры».

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

1. «Числительные».

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

1. «Запретное числительное».

Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

1. «Пять слов».

Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

1. «Цвета».

Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

1. «Больше слов».

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов. Игру можно проводить и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

1. «Угадай название».

Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: каждый обучаемый получает тематический рисунок. Он должен рассмотреть его и рассказать, что на нем изображено. Тот, кто первым угадает название рисунка, получает следующий и выполняет то же задание. Выигрывает тот, кто угадает больше названий.

1. «Озвучивание картинки».

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

1. «Рифма».

Цель: развитие лексического навыка.

Ход игры: один из играющих называет любое слово, пришедшее ему в голову, желательно короткое. Второй участник должен назвать слово, рифмующееся с первым, третий – добавить еще слово в рифму и т.д. Тот, кто не может назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь из играющих наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает оставшийся последним.

Можно выбирать только существительные в именительном падеже единственного числа или любые другие слова.

1. «Simon Says»

Цель: закрепление лексики по теме «Глаголы движения»

Ход игры: ведущий говорит: «Simon says: Touch your nose.» И дотрагивается до носа. Дети повторяют за ведущим. Затем следующая фраза: «Simon says: Raise you hand.» и выполняет движение. И так далее. В какой-то момент ведущий называет и выполняет движение без приставки «Simon says». Те, кто уловил разницу и не сделал движения выиграли. Ведущий может добавить: Simon didn’t say....  Игра начинается заново.

Возможные варианты движений:

Touch your nose,

Raise your hand (s),

И любые глаголы движения: jump, run, hop, turn around, march, etc.

1. «Бинго»

Цель: закрепление лексики по изученной теме

Ход игры: учитель раздает ученикам карточки в виде таблицы. В ячейках таблицы написаны слова по-русски или наклеены картинки по теме. Затем учитель диктует слова по-английски (A chair, a sofa, a window, a door, a fireplace, a floor, a lamp etc.) Учитель называет слова с паузами. Дети во время паузы должны закрыть это слово фишкой (учитель заранее готовит фишки из бумаги, которые под номерами.) Затем учитель проверяет работы детей и оценивает их.

1. «Чьё солнышко ярче?»

Цель: закрепление лексики по изученной теме и развитие навыков говорения.

Ход игры: двое обучающихся выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают предмет по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот участник, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

1. «Последняя буква»

Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды называет слово, обучаемые из другой команды должны придумать слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой, и т. д. Выигрывает та команда, которая последней назовёт слово.

**Грамматические игры.**

1. «Изображение действия».

Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

1. «Игра в мяч».

Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очка. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

1. «Кубики».

Цель: автоматизация употребления конструкции в устной речи.

Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

1. «Подарки».

Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

1. “Guess a question”

Цель: закрепление навыка составлять и задавать вопросы

Ход игры: в эту игру лучше играть сидя в кругу. Ученики придумывают предложения (ответы на вопросы). По одному учащиеся говорят вслух своё предложение. Остальные учащиеся должны догадаться, какой вопрос можно задать в сказанному предложению. Например:

Предложение: My name is Sveta.

Вопрос: What is your name?

Предложение: I’m from London.

Вопрос: Where are you from? и т.д.

1. «Sentence Race»

Цель: закрепление навыка построения грамматически верных предложений

Ход игры: группа обучающихся делится на команды, каждой команде выдаётся набор карточек со словами (части будущих предложений), они раскладывают эти слова на парте. Ведущий объясняет, что команды участвуют в гонке и каждая команда должна составить 6 предложений. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее составит предложения.

**Творческие игры.**

Их цель – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Обилие сказочных сюжетов и игровых ситуаций помогают создавать на занятиях атмосферу радости, раскованности и непосредственности .

1. **« Театралы».**

**Цель: отработка лексического материала по заданной теме.**

Ход игры: задание первому партнеру (девочке): «Вы – Мальвина. Любите театр. Скажите, в каком театре вы были вчера».

Задание второму партнеру (мальчику): «Вы – Буратино. Скажите, в каком театре вы побывали на прошлой неделе».

- I went to the Opera and Ballet Theatre yesterday. (Вчера я ходила в Театр Оперы и Балета).

- And I went to the Puppet Theatre last week.

1. "Draw and guess!".

Цель: закрепление лексики по темам одежда, или мебель, развивать внимательность у детей, прививать любовь к изучаемому предмету.

Ход игры: преподаватель тихо каждому ребенку говорит, что ему нужно нарисовать (мебель или одежду): «Draw a pillow, please». (Нарисуй подушку, пожалуйста). «Draw jeans, please». (Нарисуй джинсы, пожалуйста). После того как рисунки готовы, дети по очереди показывают остальным свою работу и спрашивают: «What is it?» (Что это?). Другие игроки пытаются угадать, что это и спрашивают, например: «Is it a dress?» (Это платье?). После того как рисунок угадан, свой рисунок показывает другой ребенок.

1. «Цепочка. Сочиняем рассказ».

Цель: развивать навык говорения и закрепление лексики по теме (режим дня).

Ход игры: учитель начинает рассказ, говорит первое предложение. По цепочке дети продолжают. (Например:  I get up at 7 o’clock. I take a shower. I have breakfast….)Усложнить игру можно так: каждый последующий ученик повторяет и все предыдущие предложения, а в итоге — последний должен рассказать целую историю.

1. «Decorate the New Year Tree»

Цель: закрепление лексики по теме цвета (геометрические фигуры).

Ход игры: на доске висит плакат, на котором нарисована елочка. Учитель показывает разноцветные кружки-игрушки (можно использовать игрушки разной геометрической формы, тем самым, повторить не только цвета, но и геометрические фигуры), ученики должны назвать цвет на английском. Ученик. Который правильно назвал цвет, выходит к доске, прикрепляет кружок на елочку и записывает названное слово на доске.

**Ролевые игры.**

1. Игра «Покажи портфель».

Пример одного из диалогов: Please, show me your bag Dima. – Here you are. – May I open it? – Yes, you may. – But I can’t. Help me please. – Now you may take the books out. – Oh, thank you! Look. There are nice pictures in this book. And what’s that? – It’s my pencils, and I must do an exercise. I think it’s very interesting to go to school. I want to become a pupil very mach.

1. «Близнецы»

Задание первому партнеру. Вы участник школьной художественной самодеятельности. Мечтаете стать профессиональным актером. Интересуетесь всеми театральными жанрами.

Задание второму партнеру. Вы одноклассник и ближайший друг будущего актера. Во всем подражаете ему. Вас прозвали близнецами.

I’m interested in opera.1 I’m interested in opera, too.

Примеры варьируемых элементов, которые в дальнейшем будут набраны курсивом: 1 – opera and ballet, 2 – drama, 3 – comedy, 4 – tragedy, 5 – musical comedy, 6 – variety show, 7 – classical music, 8 – folk music, 9 – pop music.

1. «Интервью».

Задание первому партнеру: Вы репортер газеты «Советская культура». После спектакля побеседуйте с театральным критиком, выясните, понравилось ли ему представление.

Задание второму партнеру: Вы известный театральный критик. Спектакль вам не очень понравился.

- Did you enjoy the ballet “Swan Lake”? - Not very much. I didn’t like the dancing by Tchaikovsky.

1. «В магазине»

Цель: закрепление изученной лексики и развитие навыков говорения.

Ход игры: на прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Обучающиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P1 : Good morning!

P2 : Good morning!

P1 : Have you a red blouse?

P2 : Yes, I have. Here it is.

P1 : Thank you very much.

P2 : Not at all.

P1 : Наve you a warm scarf?

P2 : Sorry, but I haven`t.

P1 : Good bye.

P2 : Good bye.

**Список используемых источников**

1. Астафьева, М.Д. Игры для детей изучающих английский язык: сборник игр для детей 6-7 лет / М.Д. Астафьева. - М.: Мозаика-Синтез, 2007. – 58 с.
2. Биболетова, М.З. Учебно-методические комплекты «Английский с удовольствием» / М.З. Биболетова, Н.Н. Трубанева. - Обнинск: Титул, 2012.
3. Гладилина, И.П. Некоторые приемы работы на уроках английского языка в

начальной школе / И.П. Гладилина // Иностранные языки в школе. – 2003. - № 3. – С. 41-43

1. Илюшкина, А.В. Изучаем английский весело и легко / А.В. Илюшкина. - СПб.: Литера, 2008. – 62 с.
2. Конышева, А. В. Английский для малышей / А.В. Конышева. – СПб.: КАРО, 2008. – 149 с.
3. Коптелова, И.Е. Игры со словами / И.Е. Коптелова // Иностранные языки в школе. – 2003. - №1. – С. 54-56
4. Никитенко, З.Н. Начинаем учить английский язык: учебное пособие для дошкольников и младших школьников / З.Н. Никитенко, Е.И. Негневицкая. - М.: Просвещение, 2005. – 110 с.

Интернет – источники:

1. <https://infourok.ru/sbornik_igr_po_angliyskomu_yazyku_play_and_learn_english-148253.htm>
2. [http://www.eduportal44.ru/Sharya/School3/1/tich/SiteAssets/SitePages/Внеурочная%20деятельность/Методический%20сборник%20игр%20по%20английскому%20языку.pdf](http://www.eduportal44.ru/Sharya/School3/1/tich/SiteAssets/SitePages/%D0%92%D0%BD%D0%B5%D1%83%D1%80%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D0%B4%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D1%81%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%83%20%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA%D1%83.pdf)

Подкасты, для изучающих английский язык:

1. [list-english.ru](http://list-english.ru/audio.html)
2. [Britishcouncil Elementary Podcasts](https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts)
3. [learn-english-online](http://www.privateenglishlessonlondon.co.uk/category/learn-english-online) от [Jade из EngVid](http://lingualeo.com/ru/jungle/collection/66056)
4. [learningenglish.voanews.com](http://learningenglish.voanews.com/programindex.html)
5. [6 Minute English](http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/general/sixminute/) от BBC