

Автор: Белоусова Ирина, ученица 10 кадетского класса МБОУ «СОКШ №4»

«Лексические игры как средство повышения мотивации учащихся в изучении немецкого языка, на примере темы «Одежда»».

Руководитель проекта: Л.Н. Старыш,
учитель немецкого языка, МБОУ «СОКШ №4»
Россия, г. Нефтеюганск, Муниципальное
бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная кадетская
школа № 4»

Оглавление

Содержание:

I.	Введение	3-5
II.	Основная часть	6-13
III.	Заключение	14
IV.	Литература	15
V.	Приложение	16-28

Введение

Актуальность: необходимость и важность изучения иностранных языков настоящее время бесспорны, особенно если ты увлечен изучением какого-либо иностранного языка. Однако периодически, моя «любовь» к немецкому языку наталкивается на определенные препятствия. В частности - мой младший брат, тоже изучающий немецкий язык. Родители закрепили «мое шефство» над ним давно и надолго, и поэтому слово «словарный диктант» вызывает у нас панический ужас, так как слова, которые вчера были выучены досконально, оказывается, сегодня абсолютно исчезли из его памяти.

Передо мной возникла проблема, как избежать длительного и занудного зазубривания лексики. Ведь, скорее всего изученные слова при первой же возможности снова исчезнут из его памяти. Тогда я решила спросить совет у учителя. Я выяснила, что для того чтобы качественно и интересно изучить новый материал можно использовать обычные настольные игры. Меня очень заинтересовала и вдохновила эта идея. В связи с этим и была обозначена **тема** творческого проекта «Лексические игры как средство повышения мотивации учащихся в изучении немецкого языка, на примере темы «Одежда»».

Цель проекта: создать комплекс лексических игр, способствующих усвоению и закреплению лексического материала по обозначенной теме.

Задачи:

- Раскрыть роль игровой деятельности в усвоении иностранного языка;
- Выявить наиболее подходящие по форме и содержанию лексические игры и разработать специальный игровой комплекс для изучения лексики по теме «Одежда».

Гипотеза: если объемный языковой материал представить в виде занимательной игры, то уменьшится время на его изучение и увеличится интерес к изучаемой теме, также усвоение материала будет более успешным, а результат долговременным.

Объект: игровая деятельность в изучении немецкого языка.

Предмет: лексические игры в усвоении лексического материала при изучении немецкого языка.

В работе над проектом использовались методы:

теоретические методы: изучение информационных источников, их анализ и систематизация полученной информации.

практические методы: сбор фактических данных, создание игр и разработка правил к ним, изготовление игровых карточек, создание буклета и презентации

проекта, в которых будет представлен систематизированный материал по проведенной работе.

Работу над исследованием можно разделить на три этапа

1) Начальный (аналитико-организационный) этап.

На этом этапе мной была изучена литература по теме «Игровая деятельность в изучении иностранных языков», сформулирована первоначальная гипотеза, составлен план исследования, определен основной инструментарий для его проведения.

Основной метод исследования на данном этапе – сбор и теоретический анализ информационных источников по теме.

В результате начального этапа исследования были структурирован материал по разделам темы:

2) Практический этап.

На этом этапе мной была проведена работа по разработке условий игр, подготовлены карточки, инструкции для ведущего, куклы, комплекты одежды, раздаточный материал для игр, собран и систематизирован материал, сделана презентация и разработана анкета.

Основные методы исследования, использованные на данном этапе:

Методы сбора информации: поиск, отбор информации.

Методы обработки и анализа данных: сравнение, анализ, систематизация.

Практический метод: создание игр и разработка правил к ним, изготовление игровых карточек, памятки ведущего, ламинирование изготовленных материалов, создание презентации и анкеты.

3) Практико-обобщающий этап.

На третьем этапе предполагается проведение игр, анкетирования, обобщение и описание результатов работы, систематизация и анализ результатов проекта, соотнесение предполагаемого и реального результатов реализации проекта, формулирование выводов, оформление работы и подготовка презентации.

Обзор литературы: была изучена литература по теме «Игровая деятельность». Основными источниками по данному направлению в исследовании стали: работы Виноградовой М.Д., Первина И.Б., Конышевой А. В., Стронина М.Ф. Кларина, М. В., Петричук И.И., Аникеевой Н. П., Шмакова С.А, Пидкасистого П. И., Хайдарова Ж. С..

Для практической реализации проекта в качестве дидактической основы были отобраны лексические игры, для дальнейшей реализации замысла. В данном случае направляющими информационными источниками стали: Эльконин Д.Б. Психология

игры[9], Кобышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам [4], Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [7], Шмакова С.А. Игры учащихся – феномен культуры [8].

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения. В первой главе рассматривается значение дидактической игры в усвоении лексического материала при изучении иностранного языка; во второй, представлены модели игр с разработанным игровым комплексом по теме «Одежда». В приложении представлено все необходимое для организации и проведения лексических игр по теме «Одежда».

II. Основная часть

2.1. Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку

Из прочитанной литературы мы узнали, что игра не просто активизирует мыслительную деятельность обучаемых и позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, тем самым формирует мощный стимул к овладению языком, но и то что, психологи доказали, игра "оправдывает" переход на новый язык. [7]

По мнению методистов А.Н. Леонтьева, М.Ф. Стронина, без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы «понарошку» в своем вымышленном мире; даёт психологическую устойчивость; снимает уровень тревожности, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели. Н.П. Анискина считает, что «в игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают» [1] Итак, ознакомившись с рядом работ по применению игровой технологии на уроках иностранного языка, мы узнали, что игра давно уже используется как средство возбуждения интереса к учению, так как в игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках, а умело разработанная игра неотделима от учения.

Оказалось, что многие педагоги и психологи, например, такие как: Е. И. Пассов, Н. Ф. Плешакова, П.Ф.Лесгафт. К.Грос, Ж. Пиаже, В. Запорожец и А.П.Усова занимались классификацией игр. Существует огромное количество классификаций игр: по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики, по содержанию, по форме. Кроме того, различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с разными средствами передвижения. В каждой игровой классификации свои цели, игры, объединенные в те или иные группы, они

позволяют решать многие проблемы, связанные с обучением и усвоением материала, с развитием и формированием умений и способностей, с процессом социализации, самостоятельности и естественной коммуникации в обществе, раскрывают творческий потенциал школьника, готовя его к взрослой жизни.

В огромном перечне игровых классификаций мы выбрали классификацию Стронина М.Ф.[7] которая не столь подробна, как другие, но мы решили, что она подходит нам больше всего, в ней все игры делят на два раздела. Первый раздел, который называется «Подготовительные игры» составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Большинство этих игр можно использовать в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления материала. Второй раздел называется «Творческие игры». Их цель заключается в том, чтобы способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений, и они тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Так как у нас была определенная цель, то мы предположили, что больше всего нам подойдут дидактические игры, ибо их применение должно способствовать не только повышению интереса к учению, но и повышать качество самого обучения, повышать прочность полученных знаний. И, конечно, мы взяли для рассмотрения лексические игры, так как они нацелены на то, чтобы познакомить обучающихся с новыми словами и с их сочетаниями; тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию, то есть, призваны способствовать расширению словарного запаса ребенка. Из своего опыта я знаю, как порой не хватает слов, для того чтобы высказать свою точку зрения по какой-либо проблеме, обсуждаемой на уроке или для написания сочинения. То есть. без определенного запаса лексических единиц невозможно осуществление коммуникации.

После проведенной работы по изучению теоретического материала, пришло осознание, почему лично я усваивала материал лучше, когда на уроках проводились различные игры. Слова о том, что «добровольность, возможность выбора и элементы соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации, присущие игровой деятельности побуждают и мотивируют тебя для изучения нужного материала» в моем случае оказались верны. [8]

Итак, что же собой представляют дидактические игры и какие еще «сюрпризы» содержит такое маленькое, но всеобъемлющее слово «игра».

Оказалось, что обучающий характер дидактических игр основан на важнейшей закономерности игровой деятельности детей и подростков – стремлении действовать по мотивам воображаемой ситуации. Наиболее ценны дидактические игры, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций. Внесение элементов занимательности, простота и доступность способов деятельности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительные эмоции, которые обеспечивают успешное протекание целенаправленной деятельности школьников.

Однако, мы выяснили, что игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но развивает познавательную активность школьников и что игра, как процесс должна иметь определенную структуру:

- а) роли, взятые на себя участниками игры;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей «игровыми», условными;
- г) реальные отношения между участниками игры;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

А прочитанная нами фраза А.М. Горького о том, что игра как дидактическое средство, это «Путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять» [3], используется в школе, особенно в подростковых и старших классах, в мизерных дозах, только укрепила мое желание поскорее приступить к практической части нашей работы.

Итак, какие же игры, известные мне и моему брату, я могла бы «творчески» переделать и приспособить для выполнения своей цели? Сразу в памяти «всплыли»: домино, лото, мемори. Мы с родителями часто играли и до сих пор играем в них. Сначала я посмотрела, какие слова нужно было выучить моему брату, затем нашла в Интернете подходящие картинки, продумала, с какими играми я могу их совместить. Из прочитанной литературы, я узнала, что необходимо учитывать «целенаправленность игры, возможность постепенного ее усложнения и лексического наполнения»

Вывод: То есть за основу мы берем всем известные игры, но наполняем их необходимым нам содержанием.

Поэтому первая игра **«мемори»**, предполагала только название необходимых для заучивания предметов.

Игра **«Домино»** должна закрепить лексику по теме, умение задавать вопрос «У кого есть...?» и употребление глагола *haben*, употребление множественного числа существительных.

Берем за основу классическую игру «Домино», ее вариаций существует огромное количество. Однако в нашем случае она приобретает следующие особенности:

Задача не просто положить камень, а применяя фразу « у меня есть...» назвать предмет, используя при этом правильно употребление существительного в винительном падеже после глагола **haben** . z.B. **Ich habe einen Mantel. Ich habe eine Bluse. Ich habe ein Kleid.**

Игра **«Собери чемодан»** должна была, по нашему мнению, закрепить единственное и множественное число, орфографические навыки. Плюс добавить употребление количественных числительных, так как воображаемая ситуация предполагает, что в путешествие нужно взять разные предметы одежды в определенном количестве.

Затем я сделала **«Лото»**. Здесь задача усложнялась за счет того, что необходимо было произносить данные слова в предложении. Можно отметить, что дополнительно можно было отработать употребление глагола *haben* с существительными в винительном падеже, употребление неопределенного артикля и отрицания *kein*.

Следующая игра **«И в пир, и в мир, и в добрые люди...»**. Выбрать одежду для куклы, соответственно предложенной ситуации. Задача для каждого участника употребить предмет одежды в предложение с подходящим глаголом и прилагательным.

2.2. Практическая часть: «Модели игровых комплексов по теме «Одежда»

Игра № 1.

- Название игры: **«Мемори»**.
- Количество участников: 4 участника.
- Оборудование: игровые карточки в парном количестве (зависит от количества слов, которые необходимо выучить)
- **Правила игры.**

Учащиеся рассаживаются группами (по 4 участника, 1 из них должен будет разложить карточки).

Игра представляет собой парные карточки по тематике «Одежда». Перед началом игры один из играющих перемешивает карточки и раскладывает перед остальными участниками обратной стороной вверх. Игроки должны переворачивать по две карточки, называя изображение на каждой. Если они одинаковые, то игрок забирает их себе, если нет - оставляет на месте неперевернутыми. Тогда ход переходит к следующему участнику.

Победитель тот, кто набрал наибольшее количество карточек и правильно назвал все предметы, изображенные на карточке.

- **Цель игры:** выучить лексику по теме, правильно называть род существительных.
- **Результат:** тренируется лексика, усидчивость, внимание, развивается память и зрительное восприятие.

Игра № 2.

- Название игры: «**Домино**».
- Количество участников: 4 участника.
- Оборудование: комплект костей(камней) домино.
- **Правила игры.**

Классическое домино предполагает участие двух — четырёх игроков. На двоих раздают по 7 костей(камней), для троих или четырёх – 5 элементов на одного участника. В классическом варианте кости называют «камнями». Остальные кости укладывают изнаночной стороной. Эта совокупность называется «базаром». Первый ход осуществляет игрок, обладающий костью с очками 6 и 6, в нашем случае, имеющий два одинаковых предмета одежды. Кость называют дубль. Следующий игрок должен положить камень, где есть наличие подобного предмета одежды на одном из делений. Задача не просто положить камень, а используя фразу « у меня есть...» назвать предмет, использовать при этом правильное употребление существительного в винительном падеже после глагола **haben** . z.B. **Ich habe einen Mantel. Ich habe eine Bluse. Ich habe ein Kleid.** Если такового нет, следует вытянуть кость из общего «базара».

- **Цель игры:** выучить лексику по теме, правильно употреблять артикли в винительном падеже после глагола **haben** .
- **Результат:** тренируется лексика, грамматические навыки, усидчивость, внимание, развивается память и зрительное восприятие.

Игра № 3

- Название игры: **«Собери чемодан»**.
- Количество участников: 4 участника.
- Оборудование: 4 игровые карточки с указанием страны, куда должен отправиться участник, карточка с правилами игры, 4 «чемодана»(листы бумаги).

- **Правила игры.**

Участники выбирают страну (4 карточки), куда они должны отправиться. Лучше взять страны, где в это время года будет очень холодно или очень тепло, для того чтобы была необходимость подбирать разные комплекты одежды. Получают «чемодан» (лист бумаги). Один из участников зачитывает правила игры. Каждый участник должен записать в свой «чемодан» предметы одежды, обуви, аксессуаров, соответствующих выбранной карточке. Количество предметов прописывается прописью. Побеждает тот, у кого будет больше правильно записанных и соответствующих задаче предметов. Можно дополнительно поменять «чемоданы», озвучить их содержимое новым владельцам, с целью нахождения истинных обладателей.

- **Цель игры:** выучить лексику по теме, тренировать орфографические навыки при написании нужной лексики и количественных числительных.

- **Результат:** тренируется лексика, орфография, логика, усидчивость, внимание.

Игра № 4

- Название игры: **«Лото»**.
- Количество участников: 4 участника.
- Оборудование: комплект карточек (количество клеток в поле зависит от количества слов, которые необходимо выучить), игровые карты, фишки, карточки с названиями мест посещения, карточка ведущего.

- **Правила игры.**

Участники рассаживаются по 4 человек: 3 участника, 1 ведущий.

У каждой команды комплект карточек, игровые карты, фишки, карточка ведущего.

Ведущий объявляет правила игры. Игра состоит из двух фаз. Первая: ведущий называет предмет одежды по-немецки, тот, у кого он есть на карточке, должен закрыть его фишкой и проговорить фразу по-немецки: «У меня есть ...». Учащиеся, которых нет данных предметов в карточке, должны произнести фразу с использованием отрицания *kein*, употребляемого только с существительными. Правильность ответа

контролирует ведущий. Тот, кто быстрее всех закончит заполнение своих карточек, правильно будет называть в течение игры все слова – выигрывает. (1 балл)

Выигравший имеет право выбрать для своей команды следующую игру. Например, игра «И в пир, и в мир, и в добрые люди», выигравший выбирает карточку с ситуацией, куда «пойдет» кукла. (Например, в театр, на стадион, в парк, музей, школу, офис, день рождения, на пикник.)

- **Цель игры:** выучить лексику по теме, тренировать грамматическую структуру «глагол haben + винительный падеж», отрицания kein.

- **Результат:** тренируется лексика, грамматика, усидчивость, внимание, развивается память и зрительное восприятие, навыки устной речи.

Игра № 5.

1. Название игры: «**И в пир, и в мир, и в добрые люди**».

2. Количество участников: 4 участника.

3. Оборудование: комплект карточек с предметами одежды, кукла, карточка с ситуациями, карточка-подсказка с информацией об основных стилях одежды.

4. Правила игры.

Учащиеся рассаживаются группами (по 4 человек: 3 участника, 1 ведущий, который тоже участвует).

У каждой команды комплект карточек с предметами одежды, кукла, карточка с ситуациями, карточка-подсказка с информацией об основных стилях одежды.

Ведущий объявляет ситуацию и следит за правильностью построений предложений и соответствию выбранных предметов одежды предложенной ситуации (наличие карточки с ответами).

Получив карточку, команда в течение 2 минут должна подобрать комплект одежды соответственно ситуации. Если команда затрудняется, она может воспользоваться подсказкой. В подсказке находится информация о характеристике определенных стилей одежды. Каждый участник должен проговорить предложение, назвав предмет одежды, его цвет (тренируем склонение прилагательных), употребив один из глаголов tragen, anziehen, haben или конструкцию с модальным глаголом können.

z.B. Monika trägt/ hat/ zieht an.

Ins Theater kann Monika **ein rotes Kleid** anziehen.

Возможно два варианта контроля: контролирует ответы учитель (устно) или ребята записывают свои предложения и сдают на проверку.

Выполнив задачу, команда приступает к следующей игре.

- **Цель игры:** выучить лексику по теме, тренировать спряжение сильных глаголов, модального глагола können, склонения прилагательных.

- **Результат:** тренируется лексика, грамматика, усидчивость, внимание, развивается память и зрительное восприятие, навыки устной речи.

- Если поставить условие, что каждая команда (тогда появится необходимость каждому работать на результат) получает за правильно выполненное задание 1 балл, а за неправильно выполненное задание каждым из участников, то минусуется 0,25 балла и так далее, то в сумме команда может набрать 5 баллов, т.е. получить оценку 5.

В ходе подготовки своей практической части, мы увидели, что наряду с тренировкой лексического материала, можно решать дополнительно задачи по закреплению грамматического материала, развитию навыков орфографии и устной речи.

III. Заключение

Основные выводы:

В ходе работы над проектом, была доказана первоначальная гипотеза и сделан **вывод:** усвоение лексического материала в игровой форме проходит значительно быстрее, вызывает живой интерес всех учащихся, позволяет предотвратить забывание активного словарного запаса и быстрого перехода лексики в пассивный запас. Если игра проходит между группами, то это способствует развитию чувства коллективизма и ответственности за общее дело.

Игра на уроке заставляет по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению интереса к учебному предмету, вовлекает в творческую деятельность, а это значит, процесс обучения становится более эффективным. Правильно организованные лексические игры не только способствуют обогащению словарного запаса обучающихся, но и расширяют их кругозор, несут в себе огромный эмоциональный заряд, решают не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывают качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации. Эта работа может быть полезна как школьникам, (для лучшего усвоения учебного материала), так и учителям-предметникам при организации учебного процесса.

Список используемой литературы

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987.
- Психологическая наука - школе.
2. Виноградова М.Д., Первин И.Б. Коллективная деятельность и воспитание школьников. - М.: Просвещение, 1977
3. Горький А. М. О молодёжи. – М.: 1949г стр. 244
4. Коньшева, А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам - СПб.: Каро, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2008.
5. Петричук, И. И. Еще раз об игре. Педагогика. — 2007. — №7.
6. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии : Учеб. пособие / Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С.; Моск. пед. ун- т. - М. : Рос. пед. агентство, 1996.
- 7.Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка.- М.: Просвещение, 2004.
8. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика. 1978

Приложение

1. «Мемори».



Карточка ведущего:

Der Schal - шарф
Der Damenhut - дамская шляпа
Das T-Shirt - футболка
Das Hemd - рубашка
Das Kleid - платье
Die Baskenmütze - берет
Die Hose - брюки
Die Shorts - шорты
Die Jacke - куртка
Der Pullover - свитер
Die Mütze - шапка
Die Sportschuhe - кроссовки
Die Weste - жилет
Die Windjacke - ветровка
Die Pantoffeln - шлепанцы
Die Brille - очки
Der Regenschirm - зонтик
Die Latzhose - комбинезон
Der Mantel - пальто
Die Handschuhe - варежки
Die Schuhe - ботинки
Der Kurzarmpullover - пуловер с короткими рукавами
Der Anorak - куртка с капюшоном

2. «Домино».

Карточка ведущего

Das Hemd - рубашка

Die Shorts - шорты

Die Jacke - куртка

Der Pullover - свитер

Die Jeans - джинсы

Der Rock – юбка

Das Sommerkleid - сарафан

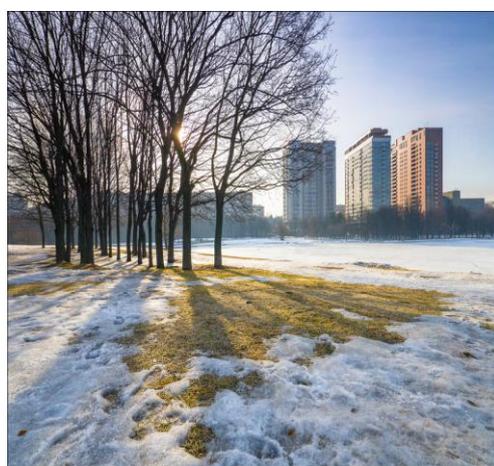
3. «Лето».







4. «Собери чемодан».



5. «И в пир, и в мир, и в добрые люди».

Карточки с ситуациями

В театр

В школу

На
стадион

На день
рождения

В парк

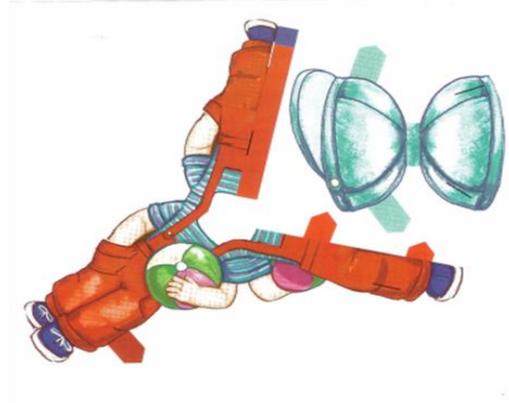
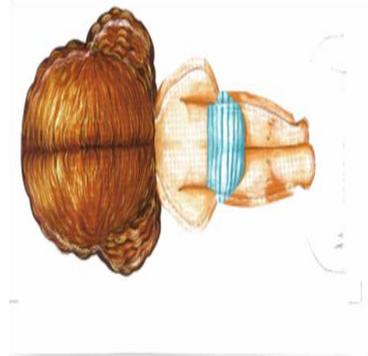
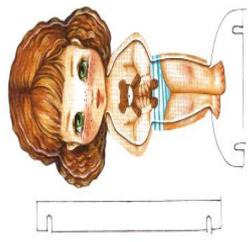
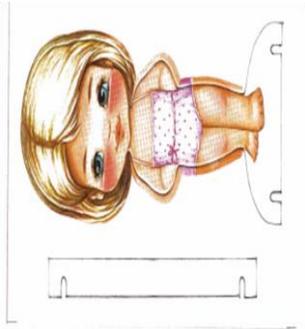
В музей

На
работу

На
ПИКНИК

Отсканировано и изготовлено 4 куклы с комплектами одежды на разные случаи.





Тест для проверки усвоения лексики после проведения игр

1.	Der Schal	А	пальто
2.	Der Damenu	Б	юбка
3.	Das T-shirt	В	очки
4.	Das Hemd	Г	кроссовки
5.	Das Kleid	Д	резиновые сапоги
6.	Die Baskenmütze	Е	сарафан
7.	Die Hose	Ё	шарф
8.	Die Shorts	Ж	комбинезон
9.	Die Jacke	З	зонтик
10.	Der Pullover	И	варежки
11.	Die Mütze	Й	куртка с капюшоном
12.	Die Sportschuhe	К	жилет
13.	Die Weste	Л	рубашка
14.	die Windjacke	М	футболка
15.	Die Pantoffeln	Н	джинсы
16.	Die Brille	О	ветровка
17.	Der Regenschirm	П	куртка
18.	Die Latzhose	Р	шорты
19.	Der Mantel	С	брюки
20.	Die Handschuhe	Т	свитер
21.	Die Schuhe	У	ботинки
22.	Der Kurzarmpullover	Ф	пуловер с короткими рукавами
23.	Der Anorak	Х	шапка
24.	Die Gummistiefel	Ц	платье
25.	Die Jeans	Ч	шлепанцы
26.	Der Rock	Ш	дамская шляпа
27.	Das Somnerkleid	Щ	берет



*** Праздничный стиль**

- Блузка любого цвета в зависимости от праздника.
- Платье приглушенных цветов
- Сарафан
- Юбка
- Туфли
- Брюки прямого покроя нейтрального цвета
- Аксессуары

* Праздничный стиль

- * Джинсы.
- * Пиджак
- * Рубашка
- * Брюки нейтральных цветов
- * Футболки. Базовых цветов
- * Кроссовки
- * Туфли



* Свободный стиль

- * футболки и майки;
- * Джинсы
- * свитера и пуловеры
- * рубашка, белая или любого нейтрального цвета, но не клетчатая;
- * Брюки прямого покроя нейтрального цвета;
- * Юбка
- * Платье, любимой длины;
- * жакет а ля мужской пиджак, слегка приталенный или прямого покроя;
- * Куртка или пальто свободного покроя неброских оттенков;
- * удобная обувь на низком ходу или среднем каблуке



* Свободный стиль

- * Джинсы.
- * Футболки. Базовых цветов: белые, черные, серые. Можно выбрать футболку с принтом.
- * Брюки нейтральных цветов: бордовые, синие, коричневые, серые.
- * Рубашки. Носят их обычно без галстука, с расстегнутым воротом, под рубашку можно надеть футболку.
- * Пиджак. Цвет - нейтральный
- * Куртка.



* Деловой стиль

- Брючный костюм с классической длиной брюк
 - Жакет / кардиган
 - Юбка, минимальная длина которой - 5 см выше колена, максимальная - 20 см от пола.
 - Блузка
 - Платье-футляр
 - Пальто из высококачественной ткани классического кроя
 - Обувь: устойчивый каблук, высотой от 3 до 5 см с закрытым «носом»
- Цвет: все оттенки синего, серого, бежево-коричневого, оливкового, бордо и белого



* Деловой стиль

- Пиджак
 - Жилет
 - Джемпер
 - Брюки
 - Рубашка
 - Галстук в различных сочетаниях
- Цвет: все оттенки синего, серого, бежево-коричневого, оливкового, бордо и белого.



* Вечерний стиль

- Платье. Длинное, часто со шлейфом, полуприлегающего силуэта.
- Накидка. Если платье открытое.
- Вечерние шелковые перчатки.
- Вечерние закрытые туфли.



* Вечерний стиль

- * Пиджак
- * Жилет
- * Джемпер
- * Брюки
- * Рубашка
- * Галстук в различном сочетании

Цвет: все оттенки синего, серого, бежево-коричневого, оливкового, бордо и белого.

