

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК ВАЖНЫЙ ФАКТОР ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА РАННЕМ ЭТАПЕ

Левченко Екатерина Александровна

магистрант

Донской государственный технический университет, г.Ростов-на-Дону

Аннотация. В статье автор анализирует современные литературные данные по проблеме применения игровых технологий на раннем этапе обучения иностранным языкам. Рассматриваются понятия игры, лингвистической обучающей игры, игровой технологии. Подчёркивается роль игровых технологий в процессе создания положительной мотивации и придания обучению практической направленности, а также их значение в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности учащихся. Описывается педагогический эксперимент, проведённый автором статьи в 3-5 классах средней школы, по применению игровых технологий на уроке английского языка.

Ключевые слова: игровая технология, раннее обучение, иностранный язык, мотивация, лингвистическая обучающая игра

В последние десятилетия интенсификация процесса обучения происходит благодаря применению активных образовательных технологий, о чём много пишут как российские, так и зарубежные исследователи, основные позиции которых и анализируются в данной статье. Так, по мнению Т.А. Ботавиной активные образовательные технологии рассматриваются как важнейший образовательный ресурс, позволяющий значительно повысить развивающий потенциал обучения, углубить и расширить осваиваемое содержание образования [1]. Активная образовательная технология иными словами может трактоваться как технология активного обучения. Некоторые учёные считают, что технология активного обучения – такая организация учебной деятельности, при которой невозможно неучастие в познавательном процессе [2]. Одной из разновидностей активных образовательных технологий является игровая технология. О.В.Кравцова считает, что игровые технологии являются «наиболее простым и доступным методом эффективного воспитания», так как, управляя их содержанием, педагог может программировать определенные положительные чувства у играющих детей [3, с. 36-39]. Селевко Г.К. пишет о том, что игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [4]. Говоря о роли игр, известный отечественный педагог и психолог М.И. Махмутов отмечает, что значение этой технологии

состоит в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности учащихся, формирования у них навыков участия в играх [5].

Современная педагогическая литература изобилует описанием игровых технологий. Наиболее удачным нам представляется описание игровых технологий А.С.Прутченковым, по мнению которого «игровая технология (технология игровой деятельности) представляет собой определенную последовательность действий, операций специалиста (педагога, психолога, игротехника и т.д.) по отбору материала, разработке и подготовке игры, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и содержательных результатов» [6].

Объектом нашего специального изучения является игровая технология в процессе обучения иностранному языку на раннем этапе, в связи с чем считаем необходимым упомянуть дидактические принципы применения игровых технологий именно на раннем этапе, предложенные и обоснованные Е.Н.Касаткиной. Это принципы органичности игровой ситуации, адекватности используемого предметного содержания и интерактивности [7].

Как показывает анализ литературы, в большинстве своём учёные сходятся в том, что для интенсификации процесса обучения в целях реализации принципиально новой парадигмы образования важны не только сами инновационные технологии, вариативные формы и методы обучения иностранным языкам. Игровые технологии являются не только фактором обучения иностранному языку; имеет большое значение и их содержательный духовно-нравственный компонент. Игровые технологии позволяют сделать учебный процесс не только привлекательнее и интереснее, заставляют волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком, но и выступают как средство духовно-нравственного воспитания учащихся [8, с. 140-143].

Общеизвестно, что игра является одним из лучших способов повышения мотивации к изучению иностранного языка. Во время игры активизируется сознательное и подсознательное овладение учебным предметом. Не остается без внимания и эмоциональная сфера студента, ведь влияние на нее ведет к повышению мотивации при изучении иностранного языка. А.П. Василевич говорит о том, что недостатки первого года обучения, могут быть скорректированы позднее, а вот отсутствие мотивации и упорное нежелание изучать язык преодолеть достаточно сложно [9, с.75]. По мнению Н.В.Матвеевой хорошо подготовленная учебная игра обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности студентов, способствует формированию и развитию их интеллектуальных умений и реализации личностного потенциала [10]. Исследователи выделяют следующие виды мотивации при обучении иностранному языку: целевая мотивация, мотивация успеха, страноведческая мотивация, эстетическая мотивация и инструментальная мотивация [11, с. 95].

Говоря об игровых технологиях, нельзя не остановиться на понятии игры как таковой. Б.Ю. Норман подчеркивает, что «игра для человека – не просто отдых и развлечение, это интеллектуальная разрядка и одновременно тренинг: играющий как бы примеряет к себе разные роли и маски, вырабатывает определенные навыки и умения, которые могут ему в жизни пригодиться» [12, с. 7]. То, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), в игре можно проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта [13]. М.В. Киселева называет игру удивительным видом творчества ребенка: «...в игре ребенок легко открывает свои истинные чувства и переживания. В игре ребенок воспринимает то, что он себе представляет, как действительное, не задумываясь о том, где граница реальности и воображения» [14, с. 14]. По мнению С.А. Шмакова игра «диагностичнее» любой другой деятельности человека. Во-первых, в игре индивид старается проявить максимум своих физических сил, интеллекта, творчества. Во-вторых, имеет возможность самовыражения [15, с. 24-26]. Что касается типологии игр, на наш взгляд, наилучшей является типология И.И.Петричук, где выделяется 2 основных типа игр: состязательные и кооперативные [16, с. 41].

Игра является сильным импульсом к овладению иностранным языком, в частности, английским языком и успешным методом, который регулярно применяет практически каждый преподаватель иностранного языка [17]. Обучение иностранному языку на игровой основе дает пространство для развития творческих способностей ребенка, а детское игровое творчество имеет огромное значение в становлении личности ребенка. Уроки становятся интересными, повышают внимание учащихся, способствуют усвоению предлагаемого материала, стимулируют мотивацию изучения иностранного языка. В процессе игры на уроке ребенок не задумывается о конечном результате, он получает удовольствие от самого процесса [18]. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования студентов к учебной деятельности [19 с.73].

Игра относится к типу нестандартных уроков и больше нравится ученикам, чем будничные учебные занятия со строгой структурой и установленным режимом работы, и способствует повышению интереса учащихся к занятиям. Но «не следует превращать ее в главную форму работы, так как введение игры в учебный процесс требует большего количества времени, в ней отсутствует серьезный познавательный труд и она показывает невысокие результаты», – считает И.П.Подласый [20, с. 210].

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определённого грамматического или лексического материала. «С помощью игры

хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. С ее помощью можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях» [21, с. 69]. Введение в урок игровых моментов делает обучение увлекательным и приятным, снимает утомляемость, создает у детей бодрое рабочее настроение, вызывает многообразные эмоции, заставляет поверить в собственные силы и помогает самоутвердиться [22, с.7]. Каждый ученик в своей индивидуальности и неповторимости наиболее комфортно чувствует себя на уроке-игре, где не существует никакой привилегии тем или иным взглядам и ценностям, а различия в преходящих, сиюминутных предпочтениях товарищей и педагогов не препятствуют взаимопониманию и творческому самовыражению [23].

Поиски оптимальных стратегий обучения предопределяют постепенную гуманизацию образовательного процесса, реализуемую, в частности, через использование на уроках дидактических игр. Различные лингвистические игры являются средством интенсивного обучения на уроках русского языка, иностранного языка и литературы, что объясняется необходимостью повторения изучаемого материала в ходе игры, самостоятельного отбора и творческой переработки информации, а также тем, что динамичность и разнообразие учебного процесса помогают увеличить интерес к нему детей. В целом лингвистические игры ценны именно возможностью совместить формирование предметных и метапредметных навыков, а также возможностью с лёгкостью создать ситуацию успеха для отстающих или не освоивших только теорию учеников [24]. По мнению М.Ю. Курбатовой, «игра легко вписывается в урок и доставляет учащимся удовольствие. Игры для детей в младшем школьном возрасте очень важны, особенно при обучении их английской грамматике» [25].

Дидактические возможности игры издавна являются объектом внимания отечественных и зарубежных теоретиков и практиков педагогики и психологии. Н.Д. Голев отмечает такие функции игры, как мотивационная, развивающая, образовательная, увлекающая, развлекательная, социальная, психотехническая и терапевтическая [26, с. 27-33]. Игровая технология должна пониматься как технология, которая включает в себя достаточно большую группу методов и процедур организации педагогического процесса в форме разнообразия дидактических игр, а это позволяет сделать процесс обучения увлекательным и интересным. Много из этого важно для развития творческих способностей учеников младших классов. Из разнообразия дидактических игр учитель должен выбирать ту игру, которая наиболее точно передаёт содержание учебного материала, заинтересованность учеников, и которая будет служить катализатором развития творческих способностей учеников [27, р. 124].

Что касается зарубежных педагогов и методологов, они справедливо считают, что игры не являются лишь способом заполнения времени на уроке. У.Р. Ли полагает, что большинство языковых игр побуждает учеников пользоваться языком, а не думать о том, чтобы изучать правильные словоформы. Также утверждается, что игры должны расцениваться как основные, а не второстепенные виды деятельности в учебной программе. Это мнение разделяют Ричард и Амато. Они считают, что игры должны быть увлекательными, но предостерегают от переоценки педагогической значимости игр, особенно в процессе обучения иностранному языку [цит. по 28, р. 11. Перевод наш – Е.Л.].

Зарубежные педагоги и методологи сходятся в том, что существует много преимуществ использования игр. Игры могут снизить напряжение и способствовать объяснению нового материала. Они высокомотивационны и увлекательны, и они могут предоставить застенчивым студентам больше возможности выражать свои чувства и мнения. Они также дают возможность учащимся приобрести новый опыт средствами иностранного языка, что вряд ли было бы возможно при обычном ведении урока. Более того, согласно Ричарду и Амато, игры «добавляют разнообразия обычным урокам. В лёгкой расслабляющей атмосфере, которая создаётся благодаря использованию игр, ученики запоминают материал быстрее и легче. Ещё одно подтверждение предлагает Ждыбивска, отмечая, что игры – хороший способ практики языка. Игры являются реальной моделью тех сфер, в которых язык будет использоваться в будущем в жизни. Игры поощряют, развлекают и тренируют беглость речи. Существует целый ряд причин использовать игры на уроке. Игры должны использоваться хотя бы просто потому, что они помогают ученикам осознать красоту иностранного языка, а не только решать связанные с ним проблемы [цит. по 28, р. 12. Перевод наш – Е.Л.].

С. Риксон предлагает использовать игры на всех этапах урока, при условии, что они уместны и тщательно отобраны. На разных этапах урока цели учителя, связанные с применением игр, могут варьироваться. Игры используются на следующих этапах урока: презентация, контролируемая практика и коммуникативная практика [цит. по 29, р. 24. Перевод наш – Е.Л.].

Дидактические игры – это одно из самых важных средств интеллектуального и нравственного образования детей. Важный тип дидактического «развлечения» – это игры, которые формируют устойчивый интерес к учёбе и которые снимают напряжение. Они формируют психологические качества, которые необходимы для процесса образования, такие, как мышление, внимание и память. Они также формируют навыки образовательной деятельности. Все игры, включённые в учебный план, можно подразделить на дидактические игры, которые встроены в план работы на уроке, и развлекательные игры (загадки, логические игры и игры на остроту ума) [цит. по 28, р. 46. Перевод наш – Е.Л.].

Российский исследователь М.Ф.Стронин подразделяет игры на три группы: 1) фонетические; 2) лексические; 3) грамматические [30, с. 9-84]

Цель речевой лексической игры – это решение различных коммуникативных задач имеющимися лексическими средствами [31]. Коммуникативная игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт, на основании которого язык усваивается более осмысленно [32]. Коммуникативную игру следует использовать на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале. На раннем этапе обучения иностранному языку это условие является обязательным, иначе коммуникативная игра окажется непосильной, и как следствие, бессмысленной. Исходя из этого, в настоящее время получает все большее распространение трехчастная форма выполнения коммуникативно-ориентированных заданий (three-phase frame-work) [33, с. 45]. Практически любое задание может выполняться в три этапа: подготовительный (pre-activity); исполнительный (while-activity); итоговый (post-activity) [34, с.72].

В нашей педагогической деятельности мы активно применяем активные образовательные технологии, включая игровые технологии. Теоретическим фундаментом нашего педагогического эксперимента, проводимого в лицее №11 г. Ростова-на-Дону, являются теория личностного развития ребёнка, теория моделирования педагогических систем и дидактические принципы применения игровых технологий, предложенные Е.Н.Касаткиной [7]. Основным видом игр, которые мы разработали или адаптировали для работы в 3-5 классах и применяем в нашем педагогическом эксперименте, являются лингвистические игры по овладению грамматическими структурами английского языка. Для описания грамматических игр, которые мы проводим с нашими учениками на раннем этапе, мы разработали следующий формат лингводидактического задания и формируемых педагогических условий. Для каждой игры составляется протокол, в котором вычленяются следующие показатели:

- 1) грамматическая тема урока в зависимости от уровня изучения английского языка;
- 2) уровень изучения английского языка, которым в нашем случае является начальный уровень;
- 3) время игры, которое варьируется от 5 до 40 минут в зависимости от цели урока и лингводидактического задания;
- 4) материалы проведения игры, такие, как игровое поле, канцелярские принадлежности и под.;
- 5) количество участников, которое в зависимости от правил игры варьируется от двух участников до всего класса;
- 6) роль учителя, которая характеризуется в зависимости от той роли, которую учитель отводит себе в конкретной игре в зависимости от лингводидактического задания;

- 7) уровень предварительного знания учеников, который позволяет учителю ориентироваться в выборе игры;
- 8) место конкретной игры в системе упражнений (введение материала, повторение материала, закрепление материала);
- 9) универсальность игры, включение в неё любого ученика в любом месте проведения игры (оценивается максимально пятью +);
- 10) доступность игры для каждого ученика нашего класса (оценивается максимально пятью +);
- 11) дополнительное условие (например, умение играть в шашки, исполнительское мастерство и под.);
- 12) правила проведения игры в условиях классной комнаты и урока, хотя по своей универсальности большинство игр может проводиться не только в условиях класса, но и в условиях клуба, кружка или в домашних условиях.

В процессе обучения иностранному языку на раннем этапе в нашем эксперименте игра используется с разными целями:

- а) с целью проведения диагностического анализа перед презентацией определённой структуры с тем, чтобы узнать, насколько знание в данной области уже разрозненно присутствует в группе;
- б) с целью применения правил грамматики, с тем, чтобы учитель получил представление о том, насколько группа освоила презентованный материал;
- с) с целью закрепления правил грамматики.

Игры по грамматике применяются в нашем эксперименте в качестве основной части процесса обучения. Овладение грамматикой считается настолько серьёзным и важным аспектом познавательной деятельности, а сама грамматика – настолько важной частью изучения любого языка, что нужно искать все способы, которые смогут помочь сосредоточить энергию обучающихся на задаче усвоения правил грамматики. Один из способов помочь сосредоточить эту энергию – это организовать игру. Именно игра является веселым и развлекательным способом достижения серьёзной цели.

Наши ученики получают удовольствие от участия в том виде деятельности, который отличается от простого обучения, и где они сами контролируют то, что происходит в классе. Они становятся субъектом обучения, в то время, как большую часть своего школьного времяпрепровождения они являются объектом обучения.

В зависимости от лингводидактического задания и режима игры в нашей практике лингвистические игры подразделяются на следующие группы:

- 1) состязательные игры,

- 2) совместные игры по составлению микротекстов,
- 3) игры на знание,
- 4) ролевые игры или драматизация.

Состязательные игры – это традиционные игры формата «Крестики-нолики», «Монополия», другие игры с кубиком, фишками и полем и т.д. Они составлены так, что обучающиеся работают в малых группах, и, проводя мониторинг, учитель получает представление о том, что ученики знают, а чего не знают. Рамки каждой игры позволяют наполнять каждую игру индивидуально с целью отработки того или иного грамматического явления. Игры в этом разделе требуют того, чтобы обучающиеся осознанно работали над усвоением грамматики.

Совместные игры по составлению микротекстов. Роль учителя при проведении таких игр состоит в том, чтобы предоставлять обратную связь жестами, не произнося ни слова. Сначала атмосфера тишины может показаться обучаемым утомительной, и это опыт, к которому надо быть готовым. Вскоре, однако, ученики начинают осознавать, насколько продуктивны игры в этом разделе с точки зрения узнавания грамматических явлений. Совместные игры нацелены на сотрудничество, а не на соперничество.

Игры на знание помогают учителю выполнить несколько задач. Основная задача состоит в том, что благодаря этим играм учитель может получить представление о том, что его ученики начинают лучше узнавать друг друга посредством изучения иностранного языка и о том, как они делают это. Им предлагаются задания написать или сказать что-либо о себе самих или о значимых для них людях в пределах предлагаемых учителем структур. Обучающиеся сосредоточены на плане содержания, а не на плане выражения. Такие игры относятся к условно-речевым упражнениям. Играя в эти игры, обучающиеся практикуют грамматические явления, одновременно размышляя и выражая чувства по поводу человеческих взаимоотношений. Игры на знание не отнимают много времени на подготовку, поэтому могут использоваться учителем довольно часто в зависимости от целей урока.

Ролевые игры проводятся, как правило, в завершение изучения темы. Ролевые игры (драматизация) требуют определённой материальной подготовки. Игры в этом разделе шумные. Они включают в себя салочки, прятки, разыгрывание театрализованных действий.

Преимущества организации и проведения грамматических игр очевидны по ряду причин. Во-первых, обучаемые берут на себя «индивидуальную ответственность» по поводу того, насколько прочно они выучили то или иное грамматическое явление. Во-вторых, учитель имеет возможность проводить диагностику знаний обучающихся, не привлекая к себе особого внимания. В-третьих, в контексте игры проводится серьезная работа. Бросок кубиков и споры облегчают и оживляют атмосферу в классе таким образом, что большинство обучающихся не

ассоциируют эту атмосферу с грамматической частью курса. В-четвёртых, каждый обучающийся сразу же вовлекается в работу. Каждая игра длится от 15 до 30 минут и представляет собой период интенсивного участия.

В заключение следует отметить, что наш педагогический эксперимент по применению игровых технологий продемонстрировал, что их применение действительно способствует интенсификации процесса обучения. Для нас это важнейший образовательный ресурс, позволяющий значительно повысить развивающий потенциал обучения, углубить и расширить осваиваемое содержание образования, особенно на раннем этапе обучения. В нашем эксперименте игровая ситуация не самоценна при построении обучающего процесса, она является способом организации деятельности детей на занятии, подбирается под материал и является частью учебного плана. Игровая деятельность с учебным материалом направлена на выявление и осознание детьми существенных свойств и качеств изучаемого материала, их усвоение в процессе игры. При построении игровой образовательной технологии мы обеспечиваем каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом с учетом выполняемой роли. Игровая технология понимается нами как технология, которая включает в себя достаточно большую группу методов и процедур организации педагогического процесса в форме разнообразия дидактических игр. Это позволяет делать процесс обучения увлекательным и интересным, в ходе чего развиваются творческие способности учеников младших классов, и повышается их мотивация. Наш педагогический эксперимент подтверждает, что дидактические игры – это также реально одно из самых важных средств интеллектуального и нравственного образования детей.

Список литературы:

1. Ботавина Т. А. Этика делового общения: учебное пособие / Т.А. Ботавина. М.: Инфра-М, 2004. 354 с.
2. Коджаспирова Г.М. Педагогика. М.: КНОРУС, 2010. 744 с.
3. Кравцова О.В. Игровые педагогические технологии в деятельности школьного музея // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2010 . Вып . 1 (91) . С . 36–39 .
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., Народное образование, 1998.
5. Ариян, М.А. Ситуативная роль как фактор повышения эффективности обучения устной речи на иностранном языке в средней школе: автореф. канд. дис. / М.А. Ариян. М., 1982.
6. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины./ Прутченков А.С. // Педагогика. 1999. No 3.

7. Касаткина Е.Н. Игровые технологии в образовании и воспитании [Текст]/ Е.Н. Касаткина // Дошк. восп., 2009. № 12.
8. Баженова Н.Г. Игровые технологии как средство духовно-нравственного воспитания учащихся в курсе французского языка // Вестник Томского государственного педагогического университета (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2013. Вып. 1 (129). С. 140-143.
9. Василевич А.П. Учим детей английскому языку // Иностранные языки в школе. 2009. № 4. С. 75–80.
10. Матвеева Н.В. Ролевые игры на уроках английского языка. Учебное пособие. М., 2005. 254 с.
11. Искрин С.А. Моделирование ситуаций общения в процессе обучения иностранному языку // Иностранные языки в школе. 2004. № 2. С. 95.
12. Норман, Б. Ю. Лингвистика и юмор / Б.Ю. Норман // Лингвисты шутят. Munchen, 2000.
13. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. М.: Просвещение, 1998. С. 49-64.
14. Киселева М.В. Арт-терапия в работе с детьми. СПб.: Речь, 2006. 160 с.
15. Шмаков С.А. Игры учащихся– феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – С. 24-26.
16. Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Иностранные языки в школе. 2005. № 2. С. 37 – 41.
17. Метелева Л.А. Формирование коммуникативной компетентности как средство развития ситуативной адаптивности студентов в процессе обучения иностранному языку // Балтийский гуманитарный журнал. 2014. № 2. С. 45-47.
18. Жигалева К.Б. Роль игровой деятельности в обучении иностранным языкам на раннем этапе. Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова. 2015. № 32. С. 160-165.
19. Сластёнин В.А. Педагогика. М.: «Академия», 2008. 576 с. с.73
20. Подласый И.П. Педагогика: новый курс: в 2-х кн. М.: ВЛАДОС, 2008. Кн. 1: Общие основы. Процесс обучения. 2008. 574 с.
21. Петричук, И.И. Еще раз об игре – Иностранные языки в школе, 2008 г. № 2. С. 185
22. Воробьева Т.В. Ролевые игры на уроках английского языка в начальной школе. Актуальные проблемы иноязычного образования. Курский государственный университет. 2016. № 4. С. 7
23. Тахохов Б.А. Психолого-педагогические принципы использования игровых технологий в образовании. Проблемы современного педагогического образования. Гум.-пед. академия

(филиал) ФГОУ ВО «Крымский федеральный университет имени В.И. Вернадского» (Ялта). 2017. № 56-5. С. 198-205

24. Душина Е.В. Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся. Филологический класс. Уральский государственный педагогический университет. 2014. № 4 (38). С. 54-58.
25. Курбатова, М. Ю. Игровые приемы обучения английскому языку на начальном этапе / М. Ю. Курбатова // Иностранные языки в школе. 2006. № 3. С. 28-32.
26. Голев Н.Д. Языковая игра как лингводидактический принцип. Вестник Челябинского государственного университета. Челябинск. 2012. № 5 (260). С. 27-33.
27. Nikitin B. P. "Educational games", Pedagogy, 2001.
28. Alan Maley, "Games for children", Oxford University Press, 1999.
29. Rixon, S. 1981. How to use games in language teaching. London: Macmillan Publishers Ltd.
30. Стронин М.Ф. «Обучающие игры на уроке английского языка», М., 1984, с. 9-84.
31. Жукова И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И.В. Жукова // Первое сентября. Английский язык. 2006. С. 10-13.
32. Борисов, Е. А. Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку / Е. А. Борисов // Иностранные языки в школе. 2002. № 3. С. 29-31.
33. Прутченков, А. С. Социально-психологический тренинг межличностного общения [Текст] / А. С. Прутченков. М.: Новая школа, 1991.
34. Коньшева, А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам [Текст] / А. В. Коньшева. СПб.: Каро, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2008. С. 55–89.