

## РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ВИД РЕЧЕВОГО УПРАЖНЕНИЯ ПРИ КРЕАТИВНОМ ОБУЧЕНИИ УСТНОМУ ИНОЯЗЫЧНОМУ ПРОФЕССИОНАЛЬНО- ОРИЕНТИРОВАННОМУ ОБЩЕНИЮ В АГРАРНОМ ВУЗЕ

С.Л. Буковский

**Аннотация.** Настоящая статья посвящена анализу и разработке креативно-ориентированной методики обучения иноязычному говорению в аграрном вузе. Цель статьи заключается в создании оптимального метода обучения иноязычному говорению в аграрном вузе, который включал бы в себя использование креативного мышления. Автор статьи детально анализирует вопрос обучения иноязычному говорению в неязыковом вузе, рассмотрены различные точки зрения на проблему обучения говорению. Автором статьи разработан курс обучения иноязычному говорению для студентов аграрных специальностей. В данной статье автор рассматривает ролевую игру в рамках креативного обучения устному профессионально-ориентированному общению в аграрном вузе. Представлен подробный анализ структуры и содержания ролевой игры, приемов обучения, связанных с ее использованием в виде методического алгоритма действий участников процесса обучения, который подробно изложен автором статьи в рамках специфики использования креативного мышления в процессе обучения иностранным языкам. Автором статьи рассматриваются показатели формирования креативного навыка, карты рефлексии и сценарии ролевой игры. Представленный методический алгоритм детально показывает анализ использования креативного мышления на практике. Комплекс упражнений представлен креативно-языковыми и креативно-речевыми упражнениями по параллельному развитию креативного мышления и умений иноязычного говорения в аграрном вузе, которые, в свою очередь, призваны наиболее оптимальным образом развить умения устного профессионально-ориентированного общения в аграрном вузе. Данная статья представляет собой попытку разработки оригинальной технологии, базирующейся на рассмотрении креативного мышления в качестве базисной методической категории и внедрении его в процесс обучения иностранным языкам в аграрном вузе.

**Ключевые слова:** креативно-ориентированное обучение, креативное мышление, говорение, креативные упражнения, приемы обучения, ролевая игра, диалог, профессионально-ориентированное общение, аграрное направление, неязыковой вуз.

**Для цитирования:** Буковский С.Л. Ролевая игра как вид речевого упражнения при креативном обучении устному иноязычному профессионально-ориентированному общению в аграрном вузе // Преподаватель XXI век. 2022. № 3. Часть 1. С. 129–138. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-129-138

© Буковский С.Л., 2022



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## ROLE-PLAYING AS A TYPE OF SPEECH EXERCISE IN CREATIVE TEACHING OF SPOKEN PROFESSIONALLY-ORIENTED FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATION IN AGRARIAN HIGHER EDUCATION INSTITUTION

S.L. Bukovsky

**Abstract.** *The article analyzes and develops creativity-oriented method of teaching foreign language speaking in agrarian higher education institution. The aim of the article is to create an optimal method of teaching foreign language speaking in agrarian higher education institution, which would include the use of creative thinking. The author of the article analyses in detail the question of teaching foreign language speaking in a non-language university and considers different points of view on the problem of teaching speaking. The author of the article has developed a course of teaching foreign language speaking for students of agrarian specialties. In this article the author considers role-playing as a part of creative teaching of oral professionally-oriented communication in agrarian higher education institution. The detailed analysis of the structure and content of the role-playing game and teaching methods related to its use in the form of a methodological algorithm of actions of the participants of the learning process is presented by the author of the article within the framework of the specifics of creative thinking usage in the process of foreign language teaching. The author of the article deals with the indicators of creative skill formation, reflection maps and role-playing scenarios. The presented methodical algorithm shows in detail the analysis of the use of creative thinking in practice. The complex of exercises is presented by creative-language and creative-speech exercises on parallel development of creative thinking and foreign language speaking skills in agrarian higher education institution, which, in their turn, are designed to develop the skills of oral professionally oriented communication in agrarian higher education institution in the most optimal way. The article is an attempt to develop an original technology based on the consideration of creative thinking as a basic methodological category and its implementation in the process of teaching foreign languages in the agrarian university.*

**Keywords:** *creative learning, creative thinking, speaking, creative exercises, teaching techniques, role play, dialogue, professionally-oriented communication, agrarian direction, non-language university.*

130

**Cite as:** Bukovsky S.L. Role-Playing as a Type of Speech Exercise in Creative Teaching of Spoken Professionally-Oriented Foreign Language Communication in Agrarian Higher Education Institution. *Prepodavatel XXI vek. Russian Journal of Education*, 2022, No. 3, part 1, pp. 129–138. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-129-138

В соответствии со словарем методических терминов Э.Г. Азимова и А.Н. Шукина ролевая игра — это «форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально приближенных к условиям реального общения» [1, с. 264].

В тематическом словаре методических терминов Т.И. Жарковой и Г.В. Сороко-

вых ролевая игра определяется как «методический прием, предусматривающий создание ситуации общения, которая побуждает учащихся к импровизации речевого и неречевого поведения в соответствии с характером полученной роли, межролевых и межличностных отношений» [2, с. 174].

Дидактическое значение игры доказывал еще К.Д. Ушинский. Педагогический

феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. Также ценность имеют практические исследования таких ученых, как Н.П. Анисимов, О.С. Анисимов, В.В. Петрусинский, Л.С. Выготский, Г.А. Кулагин, В.Ф. Смирнов, А.В. Коньшева и др.

Д.Б. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания [3].

По определению М.Ф. Стронина, «игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [4, с. 3]. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации [5, с. 26].

По мнению Г.К. Селевки, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [6].

Н.П. Анисимов предлагает следующую классификацию игр: игры-драматизации, игры-импровизации, игры на преодоление определенных этапов и деловые игры [7, с. 81].

Л.С. Выготский дает психологическую классификацию игр, исходя из того, что игра включает в себе действия, связанные с деятельностью учащегося:

- подвижные, которые связаны с работой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней;

- строительные, связанные с работой над материалом, которые учат точности и верности движений, вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножают наши реакции;

- условные, которые возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий и организуют высшие формы поведения [8].

По мнению Д.Н. Узнадзе, «игра — форма психогенного поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного личности» [9].

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда [10].

По определению Л.С. Выготского, «игра — пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок» [8].

К большей конкретизации в названиях применения игр ссылается Г. Хайд [11], полагаящий, что на уроке иностранного языка можно применять «игры с языком», «игры на языке» и «игры по плану». Каждое из этих наименований применения игр имеет свою концепцию, специфику, функции и содержание, по особенностям которых можно уже догадаться по самим названиям.

Другие — А. Мейли и А. Дафф — наиболее адекватной формой ролевых игр считают различные формы драматизации. Ученые писали, что «театр является своеобразной лабораторией, в которой создаются речевые поступки» [12, с. 87].

В этой связи А. Мейли и А. Дафф выделяют следующие формы драматизации как разновидности ролевой игры:

- пересказ текста от имени действующих лиц,
- диалог,
- импровизация,
- собственно ролевая игра.

Робин К. Скарселла считает ролевую игру отдельной формой игры. Видами

игры ученый считает ролевые игры, драматизации, симуляции. При этом под понятием «симуляция» ученый понимает воспроизведение ситуаций, часто встречающихся в реальной жизни. Они предполагают обязательное принятие решения по определенной проблеме [13, с. 127], т. е. воспроизведение определенной жизненной ситуации, лишенной непредвиденных или опасных ситуаций.

Значительным отличием симуляций от ролевых игр является более полный и тщательно подготовленный сценарий [14].

Безусловно, одним из значительных преимуществ ролевой игры является то, что она позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям порождения потребности в знаниях и их практическом применении, что обеспечивает личностную познавательную активность учащихся [15, с. 14–16]. Это придает ролевой игре социальный аспект ее содержания. Так, например, Р.У. Родригес и Р.Г. Вайт считают, что «ролевая игра соединяет классную комнату и жестокую реальность» [16]. В этой связи классная аудитория рассматривается в качестве социальной среды, в которой преподаватель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом [15, с. 14–16].

А.Н. Леонтьев считал, что «игра — свобода личности и воображения, иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [17]. Данная интерпретация игры нам значительна ближе, поскольку имеет непосредственное отношение к виду выбираемого учащимся мышления в качестве средства реализации поставленных целей обучения в процессе проведения игры. Здесь можно рассматривать и восприятие, и воображение, и память, а также внимание. В данном случае одну из ключевых ролей будет играть дифференциация видов мышления.

Мы рассматриваем ролевую игру в качестве речевого упражнения, используемого при обучении говорению с целью развития речевых умений на материале аграрного вуза с применением креативного мышления в качестве средства и технологии обучения.

Основной целью ролевой игры, на наш взгляд, является развитие умений говорения диалогического характера в профессионально-ориентированной сфере аграрного профиля с развитием креативных умений экстраординарного решения коммуникативных задач.

Данная цель может быть достигнута с учетом реализации следующих задач и умений в процессе проведения ролевой игры:

1. Научить обучающихся бегло порождать иноязычное высказывание аграрного содержания.
2. Развить у обучающихся способность к гибкому переходу от одного аспекта обсуждения к другому в рамках профессионально-ориентированного общения аграрного профиля.
3. Научить обучающихся экстраординарно решать коммуникативные задачи, возникающие в процессе профессионально-ориентированного общения аграрного профиля.
4. Научить обучающихся применять лексико-грамматический материал в ситуациях профессионально-ориентированного общения аграрного профиля.
5. Научить обучающихся использовать коммуникативные стратегии и взаимодействовать в рамках профессионально-ориентированного общения аграрного содержания.

Мы предлагаем следующие этапы проведения ролевой игры в аграрном профиле:

- подготовка,
- объяснение,
- креативная установка,

- закрепление,
- креативная пауза,
- проведение ролевой игры,
- подведение итогов.

Рассмотрим данные элементы подробнее (см. табл. 1).

Рассмотрим вышеприведенный алгоритм подробнее:

**1. Этап подготовки.** Данный этап является предварительной подготовкой преподавателя к проведению ролевой игры. Для этого он должен тщательно подготовить сценарий игры, раздаточный материал в виде карточки ролей и карточки

сценария, креативные задания, используемые на этапе закрепления, а также лексико-грамматический материал и его соответствие занятию.

**2. Этап объяснения.** Представляет собой стартовую позицию занятия, на которой преподаватель знакомит обучающихся со сценарием игры, распределяет роли участников игры, знакомит с лексико-грамматическим материалом. Преподаватель должен тщательно подготовить материал заранее, чтобы креативные задания соответствовали лексико-грамматическому материалу.

Таблица 1

**Методический алгоритм проведения ролевой игры в креативно-ориентированном обучении говорению на материале аграрного профиля**

Этап	Название	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся
Подготовка	Стартовая позиция	Преподаватель, подготавливаясь к занятию, тщательно разрабатывает речевой материал, сценарий ролевой игры, его соответствие лексико-грамматическому материалу, составляет план проведения игры.	–
Объяснение	Информатизация	Преподаватель представляет ролевое задание учащимся, сценарий игры, распределяет роли среди участников игры, знакомит с лексико-грамматическим материалом.	Обучающиеся слушают, делают необходимые записи.
Креативная установка	Теоретическая настройка	Преподаватель настраивает учащихся на самоанализ для выполнения предстоящей проблемной задачи, а также максимально кратко объясняет креативный способ решения диалогических коммуникативных задач.	Обучающиеся, слушая преподавателя, настраиваются на самоанализ.
Закрепление	Практическая настройка	Преподаватель задает и контролирует выполнение языковых креативных заданий в виде практической настройки к выполнению задания.	Обучающиеся выполняют креативные языковые задания, закрепляя лексико-грамматический материал.
Креативная пауза	Анализ (самоанализ)	Преподаватель объявляет минутную паузу с целью анализа учащимися выполненных креативных заданий.	Обучающиеся анализируют выполненный ими креативный материал.
Проведение ролевой игры	Речевая практика	Преподаватель контролирует процесс проведения ролевой игры и оценивает ее содержание по категориям: беглость, гибкость и оригинальность.	Обучающиеся готовятся и осуществляют диалогическую речь, используя лексико-грамматический материал.
Подведение итогов	Подведение итогов	Преподаватель раздает учащимся карты рефлексии и объясняет способ их заполнения.	Обучающиеся заполняют карты рефлексии в соответствии с инструкцией преподавателя.

**3. Этап креативной установки.** Креативная установка представляет собой максимально краткое объяснение преподавателем алгоритма действий, связанного с применением умений креативного мышления (по показателям беглости, гибкости и оригинальности), которое обучающиеся используют в качестве средства выполнения дальнейших заданий. Объяснение представляет собой:

- определение креативного мышления,
- его сравнение с логическим мышлением,
- выявление преимуществ креативного мышления над логическим,
- приведение примера.

**4. Этап закрепления.** На этом этапе используется комплекс креативных языковых мини-заданий с целью формирования креативного навыка экстраординарного решения коммуникативных задач, беглости порождения иноязычной речи и генерируемых идей. Креативный навык способствует более качественному проведению ролевой игры в качестве речевого упражнения.

Приведем примеры креативных языковых мини-заданий, используемых на этапе закрепления:

**1. Подстановочное креативное задание.**

Назовите аграрные термины (слова, словосочетания), которые могут начинаться на следующие буквы:

F... A... V... — **Fruit And Vegetables.**

Ф...И...О... — **Фрукты И Овощи.**

**2. Трансформационное креативное задание.**

Назовите слово, которое по смыслу может ассоциироваться с перечисленными словами:

Winter, spring, varieties, plant — wheat.

Озимая, яровая, сорта, сажать — пшеница.

**3. Вопросно-ответное креативное задание.**

Ответьте на следующий гипотетический (иногда сюрреалистический) вопрос:

What would you do with the last crop on the earth?

Чтобы вы сделали с последней оставшейся на Земле сельскохозяйственной культурой?

Данные задания оцениваются по категориям:

- беглость, т. е. быстрота и количество генерируемых идей (порождаемых слов);
- гибкость, т. е. степень перехода от одной подтемы генерируемых идей к другой;
- оригинальность, т. е. экстраординарность (см. табл. 2).

**5. Этап креативной паузы.** Продолжительность креативной паузы составляет 1–3 минуты, в процессе которой

Таблица 2

**Показатели формирования креативного навыка**

Показатель	3 балла	2 балла	1 балл	0 баллов
Беглость	Задержка реакции выполнения 5–10 секунд	Задержка реакции выполнения 10–50 секунд	Задержка реакции выполнения 50 секунд — несколько минут	Задание не выполнено в указанное время
Гибкость	Абсолютный переход (90–100%)	Значительный переход (50%)	Частичный переход (до 50%)	Отсутствие перехода (0%)
Оригинальность	Полная экстраординарность (90–100%)	Значительная экстраординарность (50%)	Частичная экстраординарность (до 50%)	Отсутствие экстраординарности (0%)

обучающимся дается время для анализа выполненных ими вышеперечисленных языковых заданий с целью использования тактики креативного навыка в качестве средства выполнения.

**6. Проведение ролевой игры.** Данный этап является непосредственной работой над ролевой игрой, состоящей из подготовки и проведения. На этапе проведения ролевой игры обучающимся рекомендовано использовать креативные навыки, сформированные на этапе закрепления. Применяя креативный навык, обучающиеся могут активнее и наиболее оригинально выполнить задание, поскольку креативный навык может являться средством решения коммуникативных задач в процессе диалогической речи. Диалогическая речь должна содержать профессионально-ориентированную тему аграрного профиля и включать лексико-грамматический материал занятия.

Исходя из проведенного обзора, мы рассматриваем следующие критерии оценивания ролевой игры в аграрном вузе:

- беглость порождения иноязычного высказывания в процессе профессионально-ориентированного общения аграрного профиля;
- гибкость перехода от одного аспекта обсуждения к другому в процессе про-

фессионально-ориентированного общения аграрного профиля;

- оригинальность решения коммуникативных задач в процессе профессионально-ориентированного общения аграрного профиля;
- научный стиль общения, т. е. использование вводных речевых конструкций, общей научной лексики, аграрной терминологии;
- объем высказывания (количество слов и фраз, продуцируемых во время общения);
- полнота раскрытия темы;
- продолжительность высказывания (3–5 минут);
- наличие вводных речевых конструкций в процессе порождения речи;
- наличие грамматического материала занятия в процессе порождения речи;
- наличие профессионально-ориентированной лексики аграрного профиля;
- темп, ритм и интонация при порождении речи в процессе профессионально-ориентированного общения аграрного профиля.

Обучающийся получает карточку с кратким описанием ролевой ситуации и роли в виде раздаточного материала. Он должен иметь информацию о фактической коммуникативной ситуации, либо

Таблица 3

## Образец карточки сценария

<b>Тема:</b> Методы внесения удобрений.
<b>Цель:</b> узнать преимущества и недостатки методов внесения удобрений.
<b>Содержание:</b> дискуссия относительно предпочтений выбора методов внесения удобрений.
<b>Форма:</b> интервью.
<b>Роли:</b> ученый-агроном (интервьюируемый), журналист (интервьюер).
<b>Ситуация:</b> журналист приезжает в научно-исследовательский институт, чтобы взять интервью у известного ученого-агронома (специалиста по удобрениям) с целью научного анализа и сравнения методов внесения удобрений и типов почв.
<b>Лексический материал:</b> лексический минимум темы: «Типы почв и виды удобрений».
<b>Грамматический материал:</b> сложное подлежащее, сложное дополнение.

**Образец карточки с ролью (Character Identity Sheet)**

Name _____
Profession _____
Age _____
Height _____
Weight _____
Hair color _____
Distinguishing marks _____
Professional interests _____
Main personality features _____

ему самому поручается найти эту фактическую ситуацию. Помимо карточки с ролью в виде анкеты обучающийся также получает информацию в виде сценария (см. табл. 3 и 4).

**7. Этап подведения итога занятия.**

Данный этап занятия представляет собой завершающую стадию в виде подведения итогов занятия и самоанализа в формате заполнения карты рефлексии. Подведение итогов занятия осуществляется как при инициативе преподавателя в виде наводящих вопросов и контроля, так и в формате инициативы самих обучающихся в форме диалога или полилога.

Обучающиеся обсуждают следующие аспекты:

- сложности, связанные с применением в ролевой игре лексического материала аграрного содержания;
- сложности, связанные с применением в ролевой игре грамматического материала;
- сложности, связанные с иноязычным говорением в процессе ролевой игры;
- сложности, связанные с аудированием в процессе ролевой игры;

- сложности, связанные с содержанием информации данной темы обсуждения;
- сложности, связанные со способностями к коммуникативному партнерству в процессе ролевой игры;
- степень усвоения лексико-грамматического материала занятия;
- впечатления относительно речевого взаимодействия;
- впечатления относительно темы обсуждения;
- советы и пожелания на будущее.

После краткого устного обсуждения обучающиеся переходят к письменному заполнению карт рефлексии, в которых они фиксируют путем самоанализа степень своей успеваемости на данном занятии. После заполнения данные карты отдаются преподавателю (см. табл. 5).

Таким образом, применяя ролевую игру на занятии по английскому языку в аграрном вузе, следует обратить внимание на необходимость использования понятия «креативность» не только в рамках такого вида речевой деятельности, как говорение в монологической и диалогической

Таблица 5

**Карта рефлексии диалогической речи обучающегося**

ФИО обучающегося	Мне в полной мере удалось участие в диалоге	Мне в относительной степени удалось участие в диалоге (укажите причины)	Мне не удалось участие в диалоге (укажите причины)
Тема занятия: Application of fertilizers			

формах, но и на возможность его применения в обучении другим видам речевой деятельности. Данное обстоятельство можно рассматривать в качестве нарастающей тенденции «креативизации» процесса обучения иностранным языкам, что, в свою очередь, актуализирует изучение креативного мышления и его активное внедрение в педагогическую практику.

Главный вывод, который можно сделать по итогам нашего исследования, заключается в получении положительных результатов динамики, степени «креативизации» (беглости, гибкости и оригинальности) и мотивации обучающихся при проведении ролевой игры на английском языке в аграрном вузе.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов, Э.Г., Шукин, А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
2. Жаркова, Т.И., Сороковых, Г.В. Тематический словарь методических терминов по иностранному языку. М.: Флинта: Наука, 2014. 320 с.
3. Эльконин, Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
4. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994. 231 с.
5. Коньшова, А.В. Современные методы обучения английскому языку. Минск: ТетраСистемс, 2011. 304 с.
6. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления учебно-воспитательным процессом. М., 2005.
7. Анисеева, Н.П. Воспитание игрой. М.: Знание, 1987. 204 с.
8. Выготский, Л.С. Психология развития как феномен культуры / под ред. М.Г. Ярошевского. М.: Институт практической психологии; Воронеж: НПО «Модэк», 1996. 265 с.
9. Уznaдзе, Д.Н. Психологическое исследование. Тбилиси, 1966.
10. Самоукина, Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. М.: Народное образование, 1996.
11. Genishi, C., Dyson, F. Early Language Assessment. Norwood, N. J., 1985. 206 p.
12. Maley, A., Duff, A. Technique in Language Learning. Cambridge University Press, 1978. 104 p.
13. Блонский, П.П. Трудовая школа. Ч. 1. М., 1969.
14. Ливингстоун, К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. М.: Высшая школа, 1988. 169 с.
15. Колесникова, О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 1989. № 4. С. 14–16.
16. Fried-Booth, D.L. Project Work (in Resource Books for Teachers) / ed. by Alan Maley. Oxford, 1988.
17. Леонтьев, А.Н. Психология общения: учебное пособие для студентов-психологов. Тарту, 1974. 243 с.

### REFERENCES

1. Azimov, E.G., Shchukin, A.N. *Novyj slovar metodicheskikh terminov i ponyatij (teoriya i praktika obucheniya yazykam)* [New Dictionary of Methodological Terms and Concepts (Theory and Practice of Language Teaching)]. Moscow, IKAR, 2009, 448 p. (in Russ.)

2. Zharkova, T.I., Sorokov, G.V. *Tematicheskij slovar metodicheskikh terminov po inostrannomu yazyku* [Thematic Dictionary of Methodological Terms in Foreign Language]. Moscow, Flinta, Nauka, 2014, 320 p. (in Russ.)
3. Elkonin, D.B. *Psihologiya igry* [Psychology of Play]. Moscow, Pedagogika, 1978, 304 p. (in Russ.)
4. Stronin, M.F. *Obuchayushchie igry na urokah anglijskogo yazyka* [Teaching Games at English Lessons]. Moscow, 1994, 231 p. (in Russ.)
5. Konysheva, A.V. *Sovremennye metody obucheniya anglijskomu yazyku* [Modern Methods of Teaching English]. Minsk, TetraSystems, 2011, 304 p. (in Russ.)
6. Selevko, G.K. *Pedagogicheskie tekhnologii na osnove aktivizacii, intensivizacii i effektivnogo upravleniya uchebno-vospitatelnym processom* [Pedagogical Technologies on the Basis of Activation, Intensification and Effective Management of the Educational Process]. Moscow, 2005. (in Russ.)
7. Anikeeva, N.P. *Vospitanie igroj* [Game Upbringing]. Moscow, Znaniye, 1987, 204 p. (in Russ.)
8. Vygotsky, L.S. *Psihologiya razvitiya kak fenomen kultury* [Psychology of Development as a Cultural Phenomenon], ed. by M.G. Yaroshevsky. Moscow, Institut prakticheskoy psihologii, Voronezh, Modek, 1996, 265 p. (in Russ.)
9. Uznadze, D.N. *Psihologicheskoe issledovanie* [Psychological Research]. Tbilisi, 1966. (in Russ.)
10. Samoukina, N.V. *Organizacionno-obuchayushchie igry v obrazovanii* [Organizational and Educational Games in Education]. Moscow, Narodnoe obrazovanie, 1996. (in Russ.)
11. Genishi, C., Dyson, F. *Early Language Assessment*. Norwood, N. J., 1985, 206 p.
12. Maley, A., Duff, A. *Technique in Language Learning*. Cambridge University Press, 1978, 104 p.
13. Blonsky, P.P. *Trudovaya shkola, ch. 1* [Labor School, part 1]. Moscow, 1969. (in Russ.)
14. Livingstone, K. *Rolevye igry v obuchenii inostrannym yazykam* [Role-Playing Games in Teaching Foreign Languages]. Moscow, Vysshaya shkola, 1988, 169 p. (in Russ.)
15. Kolesnikova, O.A. *Rolevye igry v obuchenii inostrannym yazykam* [Role-Playing Games in Teaching Foreign Languages], *Inostrannyye yazyki v shkole* = Foreign Languages at School, 1989, No. 4, pp. 14–16. (in Russ.)
16. Fried-Booth, D.L. *Project Work (in Resource Books for Teachers)*, ed. by Alan Maley. Oxford, 1988.
17. Leontev, A.N. *Psihologiya obshcheniya: uchebnoe posobie dlya studentov-psihologov* [Psychology of Communication: Textbook for Students of Psychology]. Tartu, 1974, 243 p. (in Russ.)

**Буковский Станислав Леонидович**, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра иностранных и русского языков, Российский государственный аграрный университет — МСХА им. К.А. Тимирязева, linguist.method@mail.ru

**Stanislav L. Bukovsky**, PhD in Education, Associate Professor, Foreign and Russian Languages Department, Russian State Agrarian University — K.A. Timiryazev Agricultural Academy, linguist.method@mail.ru

*Статья поступила в редакцию 19.04.2022. Принята к публикации 17.05.2022*

*The paper was submitted 19.04.2022. Accepted for publication 17.05.2022*