

<https://www.doi.org/10.33910/1992-6464-2022-206-103-111>
EDN OCPZUG

А. В. Урядова, Н. Н. Махроva

ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ НАД СОЗДАНИЕМ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ЛИНГВОСТРАНОВЕДЧЕСКОЙ ВИКТОРИНЫ «ИЗВЕСТНЫЕ ИМЕНА АМЕРИКИ»

В статье рассматривается необходимость и значимость получения знаний о культуре, истории, традициях и обычаях страны изучаемого иностранного языка. С этой целью авторы делятся опытом работы над созданием познавательной лингвострановедческой викторины «Известные имена Америки», приводя в пример конкретные вопросы из этой игры. Также в работе исследуется процесс формирования коммуникативной компетенции у студентов благодаря подготовке и непосредственному участию в игре. Авторы подробно описывают основную цель данного мероприятия — создание комфортных условий для развития интереса студентов неязыковых учебных заведений высшего и среднего технического образования к изучению английского языка, а также расширение их культурного кругозора о стране изучаемого языка.

Ключевые слова: викторина, лингвострановедение, иностранные языки, коммуникативная компетенция

A. Uryadova, N. Makhrova

THE EXPERIENCE OF CREATING A COGNITIVE LINGUISTICS QUIZ: FAMOUS NAMES OF AMERICA

The article discusses the importance of obtaining knowledge about the culture, history, traditions and customs of the country of the studied foreign language. The authors share their experience in creating the cognitive linguistic and cultural quiz Famous Names of America and cite questions from the quiz as an example. The paper also examines how students acquire communicative competence when preparing to the quiz and participating in it. The main goal of the quiz is described—i. e., creating comfortable conditions for developing the interest in learning English among students of non-linguistic programs in institutions of higher and vocational technical education, and expanding their cultural horizons in respect of the country of the studied language.

Keywords: quiz, country study, foreign languages, communicative competence

В наше время лингвострановедческий подход считается неотъемлемой частью методики преподавания иностранных языков. В этом случае лингвистика сочетается с вопросами страноведения, так как язык изучается в историческом и культурном контексте. По сути, таким образом происходит со-изучение языка через культуру и культуры через язык. Использование лингвострановедческой информации также важно и по той причине, что она способствует формированию мотивации к изучению иностранного языка, т. к.

само иноязычное общение не подкреплено настоящей языковой средой, реальной и необходимой.

Для того чтобы сделать процесс формирования коммуникативной компетенции легче и, как результат, успешнее, в педагогике мы часто используем активные методы обучения. Примерами этого могут быть игры и викторины, которые, в первую очередь, направлены на воспитание интереса к изучаемому предмету. Также они позволяют сделать более увлекательным сам процесс

изучения иностранных языков, как на занятии, так и во внеурочное время.

Целью нашей работы является исследование и определение положительного влияния внеаудиторных лингвострановедческих мероприятий на развитие каждого из трех компонентов коммуникативной компетенции студентов и на их уровень знаний, умений и навыков, приобретенных в познавательном процессе игры. При написании статьи была поставлена следующая задача: исследовать процесс формирования коммуникативной компетенции на примере проведения игр во внеурочной деятельности, таких как лингвострановедческие викторины. Актуальность нашей статьи заключается в расширении «арсенала» количества игровых форм и творческих заданий, которое обусловлено поэтапной сменой парадигмы в образовательном процессе: от репродуктивной к продуктивной деятельности.

«Согласно “Общеввропейским компетенциям владения иностранным языком” коммуникативная компетенция состоит из трех компонентов: лингвистического, социолингвистического, прагматического» [11, с. 12]. В состав лингвистического компонента входит овладение знаниями, умениями и навыками в области лексики, фонетики, грамматики; в состав социолингвистического компонента — способность учитывать социальные нормы в процессе коммуникации; в состав прагматического компонента — владение языковыми средствами в определенных функциональных целях.

В целом можно сказать, что наличие сформированной коммуникативной компетенции определяется овладением обучающимися совокупностью всех трех компонентов. При обладании разноаспектными знаниями, умениями и навыками, они могут легко ориентироваться в различных актах коммуникации.

В последнее время в коммуникативных дискурсах можно наблюдать процессы усиления роли языковой игры. Вопросом исследования благотворного влияния лингвисти-

ческих игр на изучение иностранного языка занимались многие ученые, такие как А. Ю. Антонова [1], А. Е. Астафьева [2], О. С. Балыкина, Л. П. Петухова [3], Н. Ю. Гутарева [4], А. Ю. Денисова, А. В. Андреева [5], С. Б. Доржиева [6], Т. А. Дьякова [7], Т. А. Жамалетдинова, Н. С. Варфоломеева [8], М. Б. Казачкова [9], Д. А. Кенжабоева, Г. Саломова [10], М. М. Парочкина [12], А. В. Урядова [13; 14] и другие.

В процессе игры обучающиеся находят ответы на поставленные в викторине вопросы, используя имеющиеся в их арсенале лексические, грамматические и фонетические составляющие, приобретенные ими на практических занятиях по иностранному языку. При подготовке к данному мероприятию студенты расширяют свои знания, умения и навыки посредством использования различных справочных материалов, как на русском, так и на английском языках. Таким образом, происходит реализация лингвистического компонента коммуникативной компетенции.

В процессе проведения викторины формируется вторая составляющая данной компетенции, такая как социолингвистический компонент. Мы можем охарактеризовать его как способ моделирования определенной ситуации, в которой мы видим элемент соревновательности между участниками. При этом создаются условия для взаимодействия и взаимопомощи между членами команды и достижения желаемой цели совместными усилиями.

Что касается третьей составляющей — прагматического компонента, то необходимо отметить, что определенная часть вопросов викторины содержит в себе такие языковые средства как антонимы, синонимы, фразеологизмы, омонимы, заимствованные и интернациональные слова и т. д. Таким образом, мы можем увидеть осуществление прагматического компонента коммуникативной компетенции.

Очевиден тот факт, что уровень знаний, умений и навыков, демонстрируемый

обучающимися в процессе проведения данного мероприятия, значительно повышается, т. к. участники замотивированы как в приобретении новой информации, так и в повторении пройденного материала, а также заинтересованы в положительном исходе игры.

В нашем университете второй год проводятся лингвострановедческие викторины по странам изучаемых студентами иностранных языков. Эти внеаудиторные мероприятия пользуются популярностью как среди студентов ЯГТУ (Ярославского государственного технического университета), так и других высших и средних технических учебных заведений г. Ярославля.

Данная статья основана на опыте работы по созданию и проведению межвузовской лингвострановедческой викторины «Известные имена США», которая была проведена 29 сентября 2021 года на базе кафедры иностранных языков ЯГТУ.

Основной целью данного мероприятия разработчики определили создание комфортных условий для развития интереса студентов неязыковых учебных заведений высшего и среднего технического образования к изучению английского языка, а также расширение их культурного кругозора о стране изучаемого языка.

Основными задачами данного проекта являлись:

- активизация интереса обучающихся к английскому языку с использованием страноведческой тематики;
- проверка степени сформированности лингвострановедческой компетенции и выявление образовательных потребностей обучающихся, связанных с более углубленной проработкой отдельных тем английского языка;
- развитие навыков командной работы;
- умение аргументировано отстаивать свою точку зрения;
- применение на практике различных педагогических приемов при органи-

зации и проведении мероприятий лингвострановедческого характера.

Для участия в викторине были приглашены команды от 3 до 5 человек, состоявшие из учащихся различных учебных заведений высшего и среднего технического образования г. Ярославля. Информационная документация («Положение о проведении викторины», информационное письмо-приглашение) были высланы в электронном формате на кафедры иностранных языков учебных заведений заранее. Информационное письмо содержало также тематику туров предстоящей викторины. Это дало возможность участникам предварительно подготовиться и повторить материал по указанным лингвострановедческим аспектам.

Викторина «Известные имена США» состояла из 7 туров, в каждом из которых участникам предстояло ответить на 7 вопросов:

1 тур — разминка (вопросы про всемирно известных американцев, знакомых большинству участников по науке и искусству, политической и общественной деятельности);

2 тур — вопросы про известных актеров и актрис США;

3 тур — визуальный (узнавание фотографических образов известных людей США);

4 тур — музыкальный (определение музыканта, группы или музыкального произведения);

5 тур — известные писатели США (как прошлого, так и современности);

6 тур — известные ученые США;

7 тур — блиц (лингвистический).

Вопросы всех туров были представлены в виде презентации в программе Power Point, т. к. это привычный для участников формат проведения подобных мероприятий. Викторина была проведена в «Точке кипения ЯГТУ», площадке, специально предназначенной для подобного рода мероприятий и оснащенной всеми техническими средствами, способствующими наилучшему восприятию с электронных носителей.

Вопросы 1 тура-разминки и 7 блиц-тура демонстрировались на экране в течение

30 секунд, на вопросы остальных туров разработчики отвели по 45 секунд экранного времени. За это время участники имели возможность обсудить ответы между членами команды и внести окончательные версии ответов в специальные бланки. В соответствии с «Положением о проведении викторины» повторное воспроизведение вопросов не предусматривалось. По окончании каждого тура ведущий викторины озвучивал правильные варианты ответов. По истечении экранного времени (секундомер был частью презентации Power Point), ответы оценивались специально созданным жюри, для объективности состоящим из одного представителя от каждого учебного заведения. Каждый правильный ответ на поставленный вопрос оценивался в 1 балл (за исключением блиц тура; об этом будет упомянуто далее). Для судейства подобных мероприятий мы обычно приглашаем не только преподавателей нашего вуза, но и коллег-преподавателей из принимающих в викторине участие учебных заведений, что нивелирует ошибки при подведении итогов игры.

Давайте рассмотрим каждый тур более подробно.

В первом туре мы составили вопросы об известных людях США из всех сфер человеческой деятельности (без их конкретного упоминания). Ниже мы приводим некоторые примеры вопросов.

Вопрос 1. Этот человек вошел в историю как самый высокий из всех президентов Америки (195 см). Он курировал строительство Белого Дома и заложил первый камень этого здания, но никогда не жил в нем. Знаменитая поговорка: «Скажи мне кто твой друг, и я скажу, кто ты» принадлежит именно ему. Назовите его фамилию. (Ответ: Бенджамин Франклин).

Вопрос 2. Эта актриса кино и телевидения — поп-, соул-, ритм-энд-, блюзовая певица, продюсер и фотомодел. Известность ей принес фильм о нелегкой работе профессионального секьюрити и об истории любви, возникшей между ним и его клиенткой.

Баллада из этого фильма стала не только мировым хитом и самым продаваемым синглом среди певиц в истории музыки, но «гимном любви». Назовите ее фамилию. (Ответ: Уитни Хьюстон).

Вопрос 3. Настоящее имя этого писателя — Сэмюэл Клеменс. Его самая известная книга о двух друзьях-мальчишках с далекой реки Миссисипи переведена на многие языки мира. Буквально за год до своей кончины писатель заметил, что появился на свет с визитом кометы Галлея в 1835 году и с ней же «планирует» уйти. Все произошло так, как он и предрек. Назовите его фамилию. (Ответ: Марк Твен).

Определенной сложностью для участников в данном туре было правильно написать фамилию и имя знаменитости. Молодые люди, часто читая книги, просматривая иностранные фильмы и слушая музыкальные произведения, могут по-разному воспроизводить имена собственные на слух. Так, например, можно было ошибиться транслитерируя фамилию (Mark) Twain — по-русски мы пишем и соответственно произносим Твен (без звука [й]).

Во второй тур «Известные актеры и актрисы США» мы включили вопросы, используя малоизвестные факты биографий киноселебритиз. Было интересно наблюдать, как участники (студенты, обучающиеся по широкому спектру технических специальностей) на практике применяли свои знания, полученные как в процессе подготовки к данному мероприятию, так и в процессе обучения в школе, техникуме или вузе.

Рассмотрим некоторые из вопросов данного тура.

Вопрос 1. Этот известный актер, лауреат множества кинопремий, таких как «Оскар», «Золотой Глобус», «Серебряный Медведь» имеет русские корни (его бабушка была русской). Назван он был в честь одного из самых известных ученых и художников Италии (это исторический факт — когда мальчик впервые задвигался в животе у своей матери — она рассматривала картину именно этого худож-

ника). Назовите его фамилию. (Ответ: Леонардо Ди Каприо).

Вопрос 2. Этот известный актер в 2011 году был введен в Международный Зал боксерской Славы. Еще в 80-годах 20 века он создал промоушн-компанию «Tiger Eye Production», которая занимается организацией боксерских поединков и карьерами многих боксеров. Друзья называют его просто Слай. Назовите его фамилию. (Ответ: Сильвестр Сталлоне).

Вопрос 3. Известная актриса, обладательница премии «Оскар» и трех премий «Золотой Глобус», многодетная мать, посол доброй воли ООН. Всемирную известность она получила благодаря роли героини видеоигр из одноименных фильмов. Назовите ее фамилию. (Ответ: Анджелина Джоли).

В третьем туре викторины (визуальном) участникам предлагалось ответить на фото-вопросы, демонстрируемые на экране. Конкурсанты должны были показать не только знания в области лингвострановедения, но и умения логически мыслить и обращать внимание на незначительные детали для ответа на вопрос. Здесь также можно было проследить четкую работу конкурсантов в команде, где каждый предлагал свою версию, и в результате участники приходили к единому ответу на поставленный вопрос. Например, нужно было догадаться, кому принадлежали вещи на фотографиях, среди которых можно было увидеть рисунок с изображением Микки Мауса на кожаной черной куртке и белые носки со стразами (Ответ: Куртка и носки Майкла Джексона).

Или нужно было назвать фамилию кинорежиссера по шаржу, который был представлен на экране. (Ответ: Стэнли Кубрик).

Также участникам предлагалось узнать «звезду» по детской фотографии (без упоминания, что она всемирно известная поп-певица). (Ответ: Мадонна).

Четвертый тур викторины включал в себя музыкальные вопросы. Команды должны были назвать имена известных американских певцов, певиц, групп и даже художественные

фильмы, где звучали известные музыкальные произведения. Не секрет, что порой студенты постигают азы иностранных языков посредством прослушивания огромного количества музыкальных композиций в различных стилях. Кумиры меняются от поколения к поколению, но классические произведения и культовые записи узнаваемы и любимы. Мы постарались поддержать интерес участников с помощью использования звучания аудиOVERсий произведений в необычных форматах: кавер-версиях, минусовках, реверс-версиях и даже в исполнении Siri. Такие приемы подачи материала определенным образом усложняют задания, но также вносят эмоциональную окраску в процесс проведения викторины.

В пятом туре викторины участники должны были определить, о каком из американских писателей идет речь. Говоря об известных именах США, мы не могли не коснуться этой темы, т. к. множество классических американских литературных произведений широко известно и популярно в России (наверняка многие проходили их в курсе предмета «Литература», изучаемом в средней школе).

Вот примеры некоторых из вопросов.

Вопрос 1. Этот писатель — военный корреспондент и лауреат Нобелевской премии по литературе 1954 года, которую он получил за рассказ о кубинском рыбаке Сантьяго и его борьбе с гигантским марлином. Однажды он поспорил, что сможет написать самый короткий рассказ, способный растрогать любого. И он выиграл спор, написав: «Продаются детские ботиночки. Неношеные» (в оригинале — «For sale: buy shoes, never worn»). (Ответ: Эрнест Хемингуэй).

Вопрос 2. Этот писатель, работающий в разнообразных жанрах, включая ужасы, триллеры, фэнтези, мистику, драму и детектив получил от поклонников и критиков прозвище «Король ужасов». Его успеху также способствовал Голливуд, снявший несколько превосходных картин по мотивам его произведений (в их числе «Бегущий человек», «Темная Башня», «Ярость»). Именно благо-

даря ему у Майкла Джексона появился известный видеоклип к хиту «Thriller». Назовите его фамилию. (Ответ: Стивен Кинг).

Вопрос 3. Настоящее имя этого писателя Уильям Сидней Портер. Он был признанным мастером короткого рассказа. Его новеллам свойственен тонкий юмор и неожиданные развязки. Первый свой литературный опыт он получил в 1894 году, когда стал издавать сатирический журнал «Rolling stone». Всего им было написано 600 рассказов, полное собрание его сочинений составляет 18 томов с героями из разных слоев общества: от бандитов до финансовых воротил. Известный советский комедиограф Л. Гайдай снял по его рассказам известный художественный фильм «Деловые люди». (Ответ: О. Генри).

Вопрос 4. Этот писатель и сценарист телесериалов — обладатель нескольких премий «Эмми» и «Оскара». Его романы переведены на 51 язык мира и изданы тиражом более 300 миллионов экземпляров. Он занесен в книгу рекордов Гиннеса как самый «переводимый» автор в мире. Большинство читателей его произведений — женщины. Его самые знаменитые произведения — «Сорвать маску», «Если наступит завтра» и многие другие. Назовите его фамилию. (Ответ: Сидни Шелдон).

Шестой тур викторины был посвящен известным ученым США. В отдельных вопросах содержались небольшие подсказки в виде упоминания дат и известных событий, что облегчало участникам процесс поиска и нахождения правильного ответа. Разработчики викторины использовали информацию как о всемирно известных ученых прошлых столетий, так и о наших современниках.

Вот несколько примеров заданий.

Вопрос 1. Этого человека сделала знаменитой самая обычная ручка для письма с механической системой набора чернил. Позднее она была названа в честь своего создателя. В 1908 году его компания стала крупнейшей в мире по производству сначала перьевых, а позднее шариковых ручек. Сегодня наличие данного аксессуара в порт-

феле — символ престижа и роскоши владельца. Назовите фамилию этого человека. (Ответ: Джордж Паркер).

Вопрос 2. Это предприниматель, изобретатель и промышленный дизайнер. Его главное изобретение — первый персональный компьютер, графический интерфейс и огромное количество продуктов для мобильной связи. Он является одним из основателей киностудии Pixar. Назовите его фамилию. (Ответ: Стив Джобс).

Вопрос 3. Это один из наиболее влиятельных астрономов и космологов в XX веке, внесший решающий вклад в понимание структуры космоса. В честь его назван астероид, открытый в 1955 году, а также знаменитый космический телескоп, выведенный на орбиту в 1990 году. Назовите фамилию этого ученого. (Ответ: Эдвин Хаббл).

Вопрос 4. Этот изобретатель по первой своей профессии был художник и даже стал профессором начертательных искусств. Однако именно им в 1840 году была передана первая радиограмма с использованием этого языка или как его еще называли «азбуки» — из Вашингтона в соседний с ним город Балтимор. Это послание состояло всего из 4 слов: «Чудны дела твои, Господи!». Назовите его фамилию. (Ответ: Сэмюэл Морзе).

Блиц-тур был завершающим туром данной лингвострановедческой викторины. В него были включены вопросы на знание лексики и возможности ассоциировать ее с определенной известной личностью. Они содержали подсказки, которые помогали тем участникам викторины, кто не знал значения отдельных слов по-английски. Это единственный во всем мероприятии тур, где участники команд сообща решали, во сколько баллов будет оцениваться каждый ответ. Отметка напротив ответа означала его оценивание по системе +2/-2 (правильный или неправильный вариант ответа). Если отметка не была поставлена, то это означало, что баллы будут начисляться, как и в предыдущих турах. Этот тур предполагал возможность заработать дополнительно максимально 14 очков или

в случае неправильного ответа очки снимались со счета. Как и в любом мероприятии подобного типа, туры с такими условиями прибавляют азарта участникам и, в свою очередь, вносят элемент некой интриги в сам процесс игры на ее финальной стадии.

Приведем несколько примеров.

Вопрос 1. С английского фамилия этой певицы переводится как «токарь». Также она носит титул «Королева рок-н-ролла». Назовите ее фамилию. (Ответ: Тина Тернер (Turner)).

Вопрос 2. С английского фамилия этого предпринимателя, инженера и миллиардера переводится как «мускус». Назовите его фамилию. (Ответ: Илон Маск (Musk)).

Вопрос 3. С английского фамилия этих обоих президентов переводится как «куст». Назовите их фамилию. (Ответ: Джордж Буш (Bush)).

Одним из самых сложных вопросов в этом туре (практически все дали неверные ответы или совсем не смогли ответить на вопрос) — о Сэмюэле Кольте.

Вопрос. Английская фамилия этого оружейника, изобретателя и промышленника переводится как «жеребенок». Назовите его фамилию. (Ответ: Сэмюэл Колт — S. Colt).

При подготовке к викторине участники проявили заинтересованность в работе с лингвострановедческими источниками и аутентичными материалами. В блиц-туре они также смогли на практике применить свои знания английского языка (анализируя этимологию английских слов и выражений).

Подводя итог, мы можем сказать, что были реализованы следующие задачи: было определено благотворное влияние лингвострановедческой викторины на развитие каждого из трех компонентов коммуникативной ком-

петенции (лингвистический, социолингвистический и прагматический); было зафиксировано значительное повышение уровня знаний, умений и навыков, приобретенных в познавательном процессе игры, на последующих практических языковых занятиях. Таким образом, необходимо отметить, что лингвострановедческие викторины оказывают благоприятное воздействие на процесс формирования коммуникативной компетенции, развитие коммуникативных способностей и расширение кругозора.

В заключении мы можем с уверенностью сказать, что лингвострановедческие игры и викторины с привлечением учащихся различных направлений обучения и уровней владения языком усиливают мотивацию к последующему более углубленному изучению, как английского языка, так и обычаев и традиций англоязычных стран в целом. «Лингвистические игры можно использовать на каждом этапе развития речевых навыков и их коррекции, в непринужденной игровой, интересной форме вырабатывая качественную сторону речевой деятельности в процессе общения» [7].

Реализация в обучении лингвострановедческого аспекта создает необходимые условия для формирования социокультурной и лингвострановедческой компетенции. Их сформированность показывает наличие в сознании обучающихся целостного образа культуры страны изучаемого языка, образа жизни его народа со всеми его традициями и обычаями. Таким образом, лингвокультурологический подход, сочетающий лингвистику со страноведением, через культурный и исторический фон страны, язык, который изучают студенты, воспитывает в них толерантность к иноязычной культуре.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Антонова А. Ю. Нетрадиционные формы организации обучения иностранному языку // Вестник магистратуры. 2013. № 4 (19). С. 68–72.
2. Астафьева А. Е. Разработка комплекса лингвистических игр для развития лингвокреативных способностей: методические рекомендации для проведения лингвистических игр // Успехи гуманитарных наук. 2019. № 9. С. 64–68.

3. Балькина О. С., Петухова Л. П. Коммуникативно-лингвистическая игра как форма проведения практического занятия со студентами // Организационные и психолого-педагогические проблемы безопасности личности и социальной среды: Материалы Международной научно-практической конференции (Брянск, 25–26 апреля 2018 г.). Брянск: Брянский государственный университет имени академика И. Г. Петровского, 2018. С. 138–141.

4. Гутарева Н. Ю. Применение интерактивных лексических игр с целью адаптации студентов к обучению иностранному языку в вузе // В мире научных открытий. 2013. № 1-4 (37). С. 237–247.

5. Денисова А. Ю., Андреева А. В. Игры на занятиях английского языка в неязыковом вузе как один из продуктивных способов отработки лексики // News of Science and Education. 2019. Т. 1. № 4. С. 031–033.

6. Доржиева С. Б. Роль игры в изучении английского языка на занятиях в техническом вузе // Иностранный язык в контексте проблем профессиональной коммуникации: Материалы II Международной научной конференции (Томск, 27–29 апреля 2015 г.). Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2015. С. 101–102.

7. Дьякова Т. А., Сашина А. С. Лингвистические игры как средство формирования многокомпонентной иноязычной коммуникативной компетенции (системный подход) // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия № 1. Психологические и педагогические науки. 2018. № 2. С. 177–189.

8. Жамалетдинова Т. А., Варфоломеева Н. С. Роль игр на занятиях английским языком // Вестник научных конференций. 2016. № 9-5 (13). С. 58–61.

9. Казачкова М. Б. Обучающие игры на занятиях по английскому языку // Устойчивое развитие муниципальных образований: вопросы теории, методологии и практики: Материалы пленарного и секционных заседаний V международной научно-практической конференции (Одинцово, 27–28 октября 2011 г.): в 2 т. Т. 2. Одинцово: Одинцовский гуманитарный институт, 2012. С. 299–303.

10. Кенжабоева Д. А., Саломова Г. Преимущество использования интеллектуальных игр на занятиях по английскому языку // Вопросы педагогики. 2018. № 11. С. 73–75.

11. Общевропейские компетенции владения иностранным языком: Изучение, обучение, оценка / под ред. К. М. Иррихановой. М.: Московский государственный лингвистический университет, 2003. 260 с.

12. Парочкина М. М. Лингвистическая деловая игра как средство формирования коммуникативной компетенции учащихся технических вузов // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2020. Т. 5. № 2. С. 253–258. <https://doi.org/10.30853/pedagogy.2020.2.22>

13. Урядова А. В. Из опыта работы при составлении и организации лингвистической игры в ЯГТУ // Проблемы языкового образования в вузах: теория и практика: материалы I Международной научно-практической конференции. Новосибирск: Сибирский государственный университет путей сообщения, 2019. С. 285–292.

14. Урядова А. В. Применение интеллектуальных игр в преподавании иностранного языка // Гуманитарные науки: современный взгляд на изучение актуальных проблем: сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции (Астрахань, 25 июля 2017 г.). Вып. 2. Астрахань: Федеральный центр науки и образования Эвенсис, 2017. С. 17–19.

REFERENCES

1. Antonova A. Yu. Netraditsionnye formy organizatsii obucheniya inostrannomu yazyku // Vestnik magistratury. 2013. № 4 (19). S. 68–72.

2. Astaf'eva A. E. Razrabotka kompleksa lingvisticheskikh igr dlya razvitiya lingvokreativnykh sposobnostej: metodicheskie rekomendatsii dlya provedeniya lingvisticheskikh igr // Uspekhi gumanitarnykh nauk. 2019. № 9. S. 64–68.

3. Balykina O. S., Petukhova L. P. Kommunikativno-lingvisticheskaya igra kak forma provedeniya prakticheskogo zanyatiya so studentami // Organizatsionnye i psikhologo-pedagogicheskie problemy bezopasnosti lichnosti i sotsial'noj sredy: Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii (Bryansk, 25–26 aprelya 2018 g.). Bryansk: Bryanskij gosudarstvennyj universitet imeni akademika I. G. Petrovskogo, 2018. S. 138–141.

4. Gutareva N. Yu. Primenenie interaktivnykh leksicheskikh igr s tsel'yu adaptatsii studentov k obucheniyu inostrannomu yazyku v vuze // V mire nauchnykh otkrytij. 2013. № 1-4 (37). S. 237–247.

5. Denisova A. Yu., Andreeva A. V. Iгры na zanyatiyakh anglijskogo yazyka v neyazykovom vuze kak odin iz produktivnykh sposobov otrabotki leksiki // News of Science and Education. 2019. Т. 1. № 4. S. 031–033.

6. *Dorzheva S. B.* Rol' igrы v izuchenii anglijskogo yazyka na zanyatiyakh v tekhnicheskom vuze // Inostrannyj yazyk v kontekste problem professional'noj kommunikatsii: Materialy II Mezhdunarodnoj nauchnoj konferentsii (Tomsk, 27–29 aprelya 2015 g.). Tomsk: Natsional'nyj issledovatel'skij Tomskij politekhnicheskij universitet, 2015. S. 101–102.

7. *D'yakova T. A., Sashina A. S.* Lingvisticheskie igrы kak sredstvo formirovaniya mnogokomponentnoj inoyazychnoj kommunikativnoj kompetentsii (sistemnyj podkhod) // Vestnik Permskogo gosudarstvennogo gumanitarno-pedagogicheskogo universiteta. Seriya № 1. Psikhologicheskie i pedagogicheskie nauki. 2018. № 2. S. 177–189.

8. *Zhamaletdinova T. A., Varfolomeeva N. S.* Rol' igr na zanyatiyakh anglijskim yazykom // Vestnik nauchnykh konferentsij. 2016. № 9-5 (13). S. 58–61.

9. *Kazachkova M. B.* Obuchayushchie igrы na zanyatiyakh po anglijskomu yazyku // Ustojchivoe razvitie munitsipal'nykh obrazovaniy: voprosy teorii, metodologii i praktiki: Materialy plenarnogo i sekcionnykh zasedaniy V mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii (Odintsovo, 27–28 oktyabrya 2011 g.): v 2 t. T. 2. Odintsovo: Odintsovskij gumanitarnyj institut, 2012. S. 299–303.

10. *Kenzhaboeva D. A., Salomova G.* Preimushchestvo ispol'zovaniya intellektual'nykh igr na zanyatiyakh po anglijskomu yazyku // Voprosy pedagogiki. 2018. № 11. S. 73–75.

11. Obshcheevropejskie kompetentsii vladeniya inostrannym yazykom: Izuchenie, obuchenie, otsenka / pod red. K. M. Iriskhanovoj. M.: Moskovskij gosudarstvennyj lingvisticheskij universitet, 2003. 260 s.

12. *Parochkina M. M.* Lingvisticheskaya delovaya igra kak sredstvo formirovaniya kommunikativnoj kompetentsii uchashchikhsya tekhnicheskikh vuzov // Pedagogika. Voprosy teorii i praktiki. 2020. T. 5. № 2. S. 253–258. <https://doi.org/10.30853/pedagogy.2020.2.22>

13. *Uryadova A. V.* Iz opyta raboty pri sostavlenii i organizatsii lingvisticheskoy igrы v YaGTU // Problemy yazykovogo obrazovaniya v vuzakh: teoriya i praktika: materialy I Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii. Novosibirsk: Sibirskij gosudarstvennyj universitet putej soobshcheniya, 2019. S. 285–292.

14. *Uryadova A. V.* Primenenie intellektual'nykh igr v prepodavanii inostrannogo yazyka // Gumanitarnye nauki: sovremennyj vzglyad na izuchenie aktual'nykh problem: sbornik nauchnykh trudov po itogam mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii (Astrakhan', 25 iyulya 2017 g.). Vyp. 2. Astrakhan': Federal'nyj tsentr nauki i obrazovaniya Evensis, 2017. S. 17–19.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

УРЯДОВА Анна Вячеславовна — *Anna V. Uryadova.*

Ярославский государственный технический университет, Ярославль, Россия.

Yaroslavl State Technical University, Yaroslavl, Russia.

E-mail: ouriad-a@yandex.ru

Старший преподаватель кафедры иностранных языков.

МАХРОВА Надежда Николаевна — *Nadezda N. Makhrova.*

Ярославский государственный технический университет, Ярославль, Россия.

Yaroslavl State Technical University, Yaroslavl, Russia.

E-mail: mahrovann@yandex.ru

Старший преподаватель кафедры иностранных языков.