

**ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ (ПО ОБЛАСТЯМ И УРОВНЯМ ОБРАЗОВАНИЯ) /
THEORY AND METHODS OF TEACHING AND UPBRINGING (BY AREAS AND LEVELS OF EDUCATION)**

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.138.48>

МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

Научная статья

Позднякова М.Н.^{1,*}, Панарина Г.И.²

¹ ORCID : 0000-0003-4558-919X;

² ORCID : 0000-0003-4313-8256;

^{1,2} Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, Елец, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (marina4907[at]mail.ru)

Аннотация

Изучение иностранного языка – процесс долгий, который требует от обучающихся усидчивости и утомительного заучивания. В статье раскрывается потенциал технологии геймификации для повышения интереса студентов к предмету, быстрому и эффективному получению знаний и навыков. Целью исследования является выявление возможностей геймификации в процессе обучения иностранному языку. Для достижения цели были использованы такие методы педагогического исследования, как анкетирование, наблюдение, анализ и синтез информации. Выводы, сделанные на основе личного опыта преподавания и опросов студентов языковых вузов, доказывают, что применение технологии геймификации в процессе обучения иностранным языкам может существенно повысить эффективность обучения.

Ключевые слова: методика обучения иностранному языку, студенты языковых вузов, геймификация, мотивация.

METHODOLOGICAL POTENTIAL OF GAMIFICATION TECHNOLOGY IN A LINGUISTIC UNIVERSITY

Research article

Pozdniakova M.N.^{1,*}, Panarina G.I.²

¹ ORCID : 0000-0003-4558-919X;

² ORCID : 0000-0003-4313-8256;

^{1,2} Bunin Yelets State University, Yelets, Russian Federation

* Corresponding author (marina4907[at]mail.ru)

Abstract

Learning a foreign language is a long process that requires students to be diligent and tedious in memorizing. The article discloses the potential of gamification technology to increase students' interest in the subject, quick and effective acquisition of knowledge and skills. The aim of the study is to identify the possibilities of gamification in the process of teaching a foreign language. Such methods of pedagogical research as questionnaire survey, observation, analysis and synthesis of information were used to achieve the goal. The conclusions made on the basis of personal teaching experience and surveys of students of language universities prove that the application of gamification technology in the process of teaching foreign languages can significantly increase the effectiveness of learning.

Keywords: foreign language teaching methodology, linguistic students, gamification, motivation.

Введение

Изучение иностранных языков в языковом вузе имеет свои особенности, которые заключаются, прежде всего, в том, что студенты, изучающие одновременно два иностранных языка (а в некоторых случаях, и больше, например, в системе дополнительного образования) вынуждены по много часов в день выполнять рутинную работу по заучиванию большого количества лексических единиц и выполняя огромное количество грамматических упражнений. Опросы студентов показали, что подготовка к занятиям занимает около четырех-пяти часов в день. Несмотря на то, что в языковые вузы поступают молодые люди, прошедшие соответствующий отбор, и их мотивация к изучению иностранного языка достаточно высока, ежедневный напряженный труд может привести к потере интереса к данному предмету. Поиск наиболее эффективных форм, средств, методов и технологий преподавания иностранных языков – это проблема, которая не утрачивает своей актуальности. Применение геймификации может существенно снизить утомляемость студентов, что, в конечном итоге, положительно скажется на качестве иноязычного образования.

В ходе исследования были использованы такие методы, как педагогическое наблюдение, анкетирование студентов, изучение и анализ письменных работ обучающихся. На основе принципа объективности и системного обучения были сделаны соответствующие выводы.

Основные результаты

Правильно подобранные игры, использованные в определенные моменты урока в школе или занятия в вузе, помогают совершенствовать учебную деятельность. Сейчас игровые технологии применяются почти во всех сферах жизни: в науке, в политике, в экономике, в образовании. Тренинги персонального профессионального роста, которые стали такими популярными в последнее время, также в своей основе предусматривают использование тех или иных игровых методик в работе со слушателями курсов.

Результаты проведенного среди студентов анкетирования показали положительное отношение обучающихся к применению игровых технологий в учебном процессе в школе и в вузе. Все респонденты отметили необходимость использования геймификации в процессе обучения, что оказывает положительное влияние на улучшение показателей успеваемости, повышает интерес обучающихся и их мотивацию к учению.

Обсуждение

Эффективное обучение и личностное развитие возможно только в том случае, если учебная деятельность будет эмоционально положительно окрашена. Наиболее сильным мотивирующим фактором являются такие приемы обучения, которые удовлетворяют потребности обучающихся в новизне изучаемого материала, разнообразии методов и подходов к обучению. Применение различных нестандартных технологий, создание зрительных и слуховых образов в процессе обучения способствуют закреплению языковых явлений в памяти.

Интерес к технологии геймификации в процессе обучения иностранному языку совсем не случаен. В последние годы появился ряд статей по исследуемой проблематике. Обращает на себя внимание тот факт, что возможность применения геймификации рассматривается методистами на разных уровнях овладения иностранным языком и для обучающихся всех возрастов. Большинство исследователей, например, Л.А. Аркадьева, Е.С. Белкина, М.В. Шурупова, Е.В. Матюк, А.А. Власова и другие освещают возможности геймификации для поддержания мотивации к изучению иностранного языка в общеобразовательной школе на разных ступенях обучения [1], [2], [3], [4]. Методисты К.А. Панкратова, А.Д. Хмылова и другие рассматривают геймификацию как средство совершенствования лексических навыков также в общеобразовательной школе [5], [6]. Возможности геймификации при обучении иностранному языку в вузе освещают исследователи А.В. Цветкова, Н.А. Ванюшина [7], [8] и многие другие.

Несмотря на научный интерес к проблеме, геймификацию различные исследователи определяют по-разному. Так, К.А. Панкратова и Л.А. Аркадьева считают, что геймификация - это средство [1], [5], Е.В. Матюк, Е.С. Белкина, М.В. Шурупова называют ее способом [2], [3]. При этом ряд ученых, таких как Е.А. Носков, И.В. Хотеева и другие подразумевают под названным термином технологию [9], [10]. В своем исследовании мы также используем данный термин в значении «технология», основываясь на определении словаря «Философия науки и техники: тематический словарь справочник» (авторы С.И. Некрасов, Н.А. Некрасова). Авторы отмечают, что под технологией подразумевается «применение любого научного знания для решения практических задач», «технология включает в себя методы, приёмы, режим работы, последовательность операций и процедур» [11, С. 207]. При этом мы считаем, что использование технологии геймификации в учебном процессе будет продуктивным при условии регулярного ее использования.

Некоторые исследователи посвящают свои работы использованию различных обучающих Интернет-платформ, что, безусловно, вполне отвечает потребностям современного молодого человека в плане получения образования [5], [12], [13]. Наиболее популярны, как показал опрос студентов, платформы Duolingo, Lingualeo, которые также основаны на игровой механике. Так, обучающиеся получают баллы и различные поощрения за отлично выполненные задания, что в достаточной степени мотивирует обучающихся на дальнейшую работу. Кроме того, эти и другие обучающие Интернет-платформы охотно используются студентами во внеучебное время.

Впрочем, современные молодые люди также охотно участвуют в различных сюжетно-ролевых играх. По мнению А.В. Коньшевой, «сюжетно-ролевая игра – это ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие речевых умений» [14]. В процессе игры обучающиеся не только закрепляют знания иноязычной грамматики и лексики, но и участвуют в непосредственной коммуникации на иностранном языке как бы в условиях реальных жизненных ситуаций.

С целью сбора объективной информации об отношении обучающихся к использованию игровых технологий на уроках в средних образовательных организациях и на занятиях в высших учебных заведениях в сентябре 2023 года было проведено анкетирование студентов института филологии Елецкого государственного университета имени И.А. Бунина. В данном опросе приняли участие 50 студентов 2-4 курсов отделения иностранных языков.

Все 50 студентов (100%) считают, что использовать игры на уроках иностранного языка в школе необходимо, так как они повышают интерес обучающихся к предмету и, в целом, к учебной деятельности, и никто не отметил, что в процессе обучения этому предмету можно обойтись без игровых моментов. 20 опрошенных студентов (40%) ответили, что игры целесообразно применять в начальных классах, 23 человека (46%) – в начальных и средних классах, 7 человек (14%) – на всех трех этапах среднего школьного обучения.

Таким образом, если суммировать всю полученную информацию об отношении бывших школьников к использованию геймификации в учебном процессе в средней образовательной организации, можно отметить, что большинство опрошенных положительно относятся к играм, так как это, с одной стороны, позволяет учителю разнообразить ведение урока, повысить мотивацию школьников к изучению данного предмета, а с другой стороны, дает возможность предусмотреть небольшой отдых для детей на уроке. Следует помнить, что в начальных классах ведущим видом деятельности наряду с учебной остается игра, и если правильно с методической точки зрения использовать ее дидактический потенциал, можно эффективнее построить процесс обучения.

Данная анкета также содержала вопросы, касающиеся использования игровых технологий на занятиях в университете. 38 студентов (76%) ответили, что преподаватели вуза применяют игры на своих занятиях, 12 студентов (24%) на этот вопрос дали отрицательный ответ. По мнению 28 респондентов (56%) преподаватели делают это редко, 10 человек (20%) считают, что это происходит часто. 16 опрошенных студентов (32%) полагают, что вузовские преподаватели чаще всего используют лексические игры, реже грамматические и сюжетно-ролевые – 10 человек (20%) и 8 (16%) соответственно и 4 студента (8%) отметили компьютерные игры.

По мнению 27 студентов (54%), использование игровых технологий на занятиях в университете повышает их интерес и мотивацию к учебному процессу, 16 человек (32%) полагают, что это позволяет им немного отдохнуть, 7 человек (14%) думают, что это никак не отражается на их отношении к учебе.

Тем не менее следует отметить, что 48 респондентов (96%) считают необходимым использовать технологию геймификации в учебном процессе в вузе, и только 2 человека (4%) заявили, что в этом нет особой необходимости. Прежде всего, считают 23 опрошенных студента (46%), нужно применять игры при закреплении материала, 17 человек (34%) – при объяснении нового материала, 8 человек (16%) – при объяснении и при закреплении и 2 человека (4%) отмечают, что это не обязательно делать.

Последний вопрос анкеты предлагал респондентам дать определение термину «геймификация». 3 человека (6%), что это использование компьютерных игр в учебном процессе, 35 человек (70%) написали, что это – использование игр на занятиях. 12 респондентов (24%) дополнительно отметили, что в результате этого у студентов повышается мотивация к изучению иностранного языка и в целом к учебному процессу.

Таким образом, в ходе ответов на вопросы анкеты опрошенные студенты отметили важность такого средства обучения иностранному языку, как игровые технологии, как в учебном процессе в средних образовательных организациях, так и высших учебных заведениях.

Заключение

В современное время трудно представить процесс обучения иностранному языку без современных педагогических и информационных технологий. Методика преподавания постоянно совершенствуется, обновляется содержание федеральных государственных образовательных стандартов, дополняется список профессиональных компетенций учителей, расширяется их педагогический инструментарий. Особый акцент в процессе обучения иностранным языкам сейчас делается на развитии коммуникативных компетенций обучающихся.

Игру можно считать универсальным средством познания окружающего мира, а если ее рассматривать в качестве средства обучения, она становится эффективной движущей силой, которая может стимулировать мотивацию обучающихся к активному участию в образовательном процессе.

Проведенный опрос среди студентов убедительно доказал необходимость использования игровых технологий при обучении иностранным языкам в современных условиях. Методический потенциал геймификации в этом случае позволяет развивать у обучающихся не только интерес к данному предмету, но и такие личностные качества, как воображение, внимательность, общительность, ответственность, навыки работы в команде, креативность, образное мышление, готовность к сотрудничеству ради достижения общей цели.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Аркадьева Л.А. Геймификация как средство повышения мотивации младших школьников на уроках иностранного языка дистанционного формата / Л.А. Аркадьева // Известия института педагогики и психологии образования. — 2021. — № 1. — С. 80-84. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45616145> (дата обращения: 09.10.2023)
2. Белкина Е.С. Геймификация как новый способ мотивации учащихся на уроках иностранного языка / Е.С. Белкина, М.В. Шурупова // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. — 2021. — № 1 (19). — С. 113-117. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45788375> (дата обращения: 09.10.2023)
3. Матюк Е.В. Применение геймификации на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся / Е.В. Матюк // Молодой ученый. — 2022. — № 42 (437). — С. 229-231. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49609341> (дата обращения: 09.10.2023)
4. Власова А.А. Цифровизация и геймификация на уроках иностранного языка как средства повышения мотивации обучающихся в сборнике: педагогическое призвание — 2023 / А.А. Власова // Международный профессионально-исследовательский конкурс. — Петрозаводск, 2023. — С. 373-376. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=ldldwm> (дата обращения: 09.10.2023)
5. Панкратова К.А. Геймификация как средство совершенствования лексической компетенции учащихся на уроке иностранного языка с использованием икт-платформ / К.А. Панкратова // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации. Материалы VIII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 3-х частях / Под ред. Л.П. Полянской. — 2019. — С. 66-67. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42338136> (дата обращения: 09.10.2023).
6. Хмылова А.Д. Использование элементов геймификации при формировании лексической компетенции на уроке иностранного языка на начальном этапе основного общего образования / А.Д. Хмылова // Наука и инновации — современные концепции. Сборник научных статей по итогам работы Международного научного форума. — Москва, 2022. — С. 15-18. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49408763> (дата обращения: 09.10.2023)
7. Цветкова А.В. Использование технологий геймификации при формировании профессиональных навыков будущего специалиста на уроках иностранного языка в вузе / А.В. Цветкова // Мир науки, культуры, образования. — 2022. — № 1 (92). — С. 200-204. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48096738> (дата обращения: 09.10.2023)

8. Ванюшина Н.А. Геймификация учебного процесса как один из путей повышения мотивации студентов на уроках русского языка как иностранного в сборнике: мир без границ: русский язык как иностранный в международном образовательном пространстве / Н.А. Ванюшина // *Материалы Международной научно-практической конференции.* — Псков, 2020. — С. 217-220. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43041459> (дата обращения: 09.10.2023)

9. Носков Е.А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности / Е.А. Носков // *Ярославский педагогический вестник.* — 2018 — № 6 (105). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-obucheniya-i-geymifikatsiya-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti/viewer> (дата обращения: 04.02.2023)

10. Хотеева И.В. Геймификация как технология обучения английскому языку в начальных классах / И.В. Хотеева // *Современные проблемы и технологии инновационного развития образования. Сборник материалов II Международной студенческой научно-практической конференции.* — Тула, 2022. — С. 97-101. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48870178> (дата обращения: 09.10.2023)

11. Некрасов С.И. Философия науки и техники: тематический словарь справочник / С.И. Некрасов, Н.А. Некрасова. — Орёл: ОГУ, 2010. — 289 с.

12. Назаренко А.Л. Критерии отбора компьютерных игр для обучения диалогической речи на иностранном языке специалистов негуманитарного профиля / А.Л. Назаренко, Л.Ф. Шайхлисламова // *Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация.* — 2020. — № 4. — С. 157-167. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44660662> (дата обращения: 09.10.2023)

13. Петрова Ю.В. Тактики и приемы использования ресурсов платформы "открытая школа" для эффективного проведения уроков английского языка в начальной школе в соответствии с ФГОС / Ю.В. Петрова // *Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета.* — 2021. — № S2-1 (31). — С. 48-50. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46463283> (дата обращения: 09.10.2023)

14. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. — СПб.; Минск, 2008. — URL: <https://search.rsl.ru/record/01004082722> (дата обращения: 09.10.2023)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Arkad'eva L.A. Gejmifikacija kak sredstvo povysheniya motivacii mladshih shkol'nikov na urokah inostrannogo jazyka distancionnogo formata [Gameification as a Means to Increase the Motivation of Young Schoolchildren in Lessons of Foreign Language Distant Format] / L.A. Arkad'eva // *Izvestija instituta pedagogiki i psihologii obrazovanija* [Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education]. — 2021. — № 1. — S. 80-84. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45616145> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

2. Belkina E.S. Gejmifikacija kak novyj sposob motivacii uchashhihsja na urokah inostrannogo jazyka [Gamification as a New Way to Motivate Students in Lessons of Foreign Language] / E.S. Belkina, M.V. Shurupova // *Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija* [At the Intersection of Languages and Cultures. Current Issues of Humanitarian Knowledge]. — 2021. — № 1 (19). — S. 113-117. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45788375> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

3. Matjuk E.V. Primenenie gejmifikacii na urokah inostrannogo jazyka kak sposob povysheniya motivacii obuchajushhihsja [The Use of Gamification in Foreign Language Lessons as a Way to Increase Students' Motivation] / E.V. Matjuk // *Molodoj uchenyj* [Young Scientist]. — 2022. — № 42 (437). — P. 229-231. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49609341> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

4. Vlasova A.A. Cifrovizacija i gejmifikacija na urokah inostrannogo jazyka kak sredstva povysheniya motivacii obuchajushhihsja v sbornike: pedagogicheskoe prizvanie — 2023 [Digitization and Gamification in Foreign Language Lessons as a Means to Increase the Motivation of Students in the Collection: Pedagogical Vocation – 2023] / A.A. Vlasova // *Mezhdunarodnogo professional'no-issledovatel'skogo konkursa* [International Vocational Research Competition]. — Petrozavodsk, 2023. — P. 373-376. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=ldldwm> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

5. Pankratova K.A. Gejmifikacija kak sredstvo sovershenstvovanija leksicheskoy kompetencii uchashhihsja na uroke inostrannogo jazyka s ispol'zovaniem ikt-platfom [Gamification as a Means to Improve the Lexical Competence of Students in a Foreign Language Lesson Using the ICT Platforms] / K.A. Pankratova // *Molodezh' XXI veka: obrazovanie, nauka, innovacii. Materialy VIII Vserossijskoj studencheskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem* [Youth of the XXI Century: Education, Science, Innovation. Materials of the VIII All-Russian Student Scientific and Practical Conference with International Participation]. In 3 parts. / Ed. by L.P. Poljanskaya. — 2019. — P. 66-67. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42338136> (accessed: 09.10.2023). [in Russian]

6. Hmylova A.D. Ispol'zovanie jelementov gejmifikacii pri formirovanii leksicheskoy kompetencii na uroke inostrannogo jazyka na nachal'nom jetape osnovnogo obshhego obrazovanija [The Use of Elements of Gamification in the Formation of Lexical Competence in a Lesson of a Foreign Language at the Initial Stage of Basic General Education] / A.D. Hmylova // *Nauka i innovacii — sovremennye koncepcii. Sbornik nauchnyh statej po itogam raboty Mezhdunarodnogo nauchnogo foruma* [Science and Innovation – Modern Concepts. Collection of scientific articles on the results of the International Scientific Forum]. — Moscow, 2022. — P. 15-18. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49408763> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

7. Cvetkova A.V. Ispol'zovanie tehnologij gejmifikacii pri formirovanii professional'nyh navykov budushhego specialista na urokah inostrannogo jazyka v vuze [The Use of Technologies of Gamification in Formation of Professional Skills of the Future Specialist in Lessons of a Foreign Language at the University] / A.V. Cvetkova // *Mir nauki, kul'tury, obrazovanija* [World of Science, Culture, Education]. — 2022. — № 1 (92). — P. 200-204. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48096738> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]

8. Vanjushina N.A. Gejmifikacija uchebnogo processa kak odin iz putej povyshenija motivacii studentov na urokah russkogo jazyka kak inostrannogo v sbornike: mir bez granic: russkij jazyk kak inostrannyj v mezhdunarodnom obrazovatel'nom prostranstve [Gamification of the Educational Process as One of the Ways to Increase the Motivation of Students in the Lessons of Russian as a Foreign Language in the Collection: a World without Borders: Russian as a Foreign Language in the International Educational Space] / N.A. Vanjushina // Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Materials of the International Scientific and Practical Conference]. — Pskov, 2020. — P. 217-220. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43041459> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]
9. Noskov E.A. Tehnologii obuchenija i gejmifikacija v obrazovatel'noj dejatel'nosti [Learning Technologies and Gamification in Educational Activities] / E.A. Noskov // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. — 2018 — № 6 (105). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-obuchenija-i-gejmifikatsiya-v-obrazovatel'noj-deyatelnosti/viewer> (accessed: 04.02.2023) [in Russian]
10. Hoteeva I.V. Gejmifikacija kak tehnologija obuchenija anglijskomu jazyku v nachal'nyh klassah [Gamification as a Technology of Learning English in Elementary School] / I.V. Hoteeva // Sovremennye problemy i tehnologii innovacionnogo razvitija obrazovanija. Sbornik materialov II Mezhdunarodnoj studencheskoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Modern Problems and Technologies of Innovative Development of Education. Collection of materials II International Student Scientific and Practical Conference]. — Tula, 2022. — P. 97-101. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48870178> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]
11. Nekrasov S.I. Filosofija nauki i tehniki: tematiceskij slovar' spravocchnik [Philosophy of Science and Technology: Thematic Dictionary Reference Book] / S.I. Nekrasov, N.A. Nekrasova. — Oryol: OSU, 2010. — 289 p. [in Russian]
12. Nazarenko A.L. Kriterii otbora komp'juternyh igr dlja obuchenija dialogicheskoj rechi na inostrannom jazyke specialistov negumanitarnogo profilja [The Selection Criteria of Computer Games for Teaching Dialogical Speech in a Foreign Language by Non-humanitarian Specialists] / A.L. Nazarenko, L.F. Shajhislamova // Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 19: Lingvistika i mezhkul'turnaja kommunikacija [Bulletin of Moscow University. Series 19: Linguistics and Intercultural Communication]. — 2020. — № 4. — P. 157-167. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44660662> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]
13. Petrova Ju.V. Taktiki i priemy ispol'zovanija resursov platformy "otkrytaja shkola" dlja jeffektivnogo provedenija urokov anglijskogo jazyka v nachal'noj shkole v sootvetstvii s FGOS / Ju.V. Petrova // Vestnik Naberezhnochelninskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta [Tactics and Techniques of Using the Resources of the Platform "Open School" for the Effective Conduct of English lessons in Elementary School in Accordance with FSES]. — 2021. — № S2-1 (31). — P. 48-50. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46463283> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]
14. Konysheva A.V. Igrovoy metod v obuchenii inostrannomu jazyku [Game Method in Foreign Language Learning] / A.V. Konysheva. — SPb.; Minsk, 2008. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01004082722> (accessed: 09.10.2023) [in Russian]