

## Нешуточные игры

**Е. И. Беседина<sup>1</sup>, И. В. Кузьмич<sup>1✉</sup>, Н. В. Маклакова<sup>2</sup>, Е. А. Шамина<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ»  
им. В. И. Ульянова (Ленина), Санкт-Петербург, Россия

<sup>2</sup>Казанский федеральный университет, Казань, Россия

<sup>3</sup>Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

✉irinakuzmich@inbox.ru

**Введение.** Исследуется изменение глобальной парадигмы образования в условиях пандемии коронавируса. Говорится о том, что это не только переход на дистанционное обучение с использованием современных технологий. Такой переход взаимодействия студентов и педагогов, которые неожиданно оказались в совершенно новых для них условиях, требует от преподавателей пересмотра традиционных методик, поскольку при дистанционных занятиях студенты достаточно быстро теряют концентрацию, мотивацию, отвлекаются на посторонние вопросы, и, как следствие, результаты снижаются. Включение игровых приемов в процесс обучения иностранным языкам позволяет создать атмосферу непринужденного общения, повысить мотивацию и интерес студентов к предмету, поднять их самооценку и улучшить результаты.

**Методология и источники.** Исследование проходило на практических материалах, подготовленных авторами для проведения занятий со студентами-лингвистами и студентами технических специальностей, а также на основании результатов специально разработанных анкет-опросников для студентов.

**Результаты и обсуждение.** Важным результатом проведенного исследования стал вывод о необходимости пересмотра традиционных методик преподавания иностранных языков в условиях пандемии коронавируса и адаптации курсов преподавания к новым дистанционным технологиям, включение в них игровых методик, которые способствуют повышению мотивации студентов и улучшению их самооценки.

**Заключение.** Языковые игры являются ценным ресурсом для адаптации курсов обучения иностранному языку в условиях пандемии коронавируса и переходу на дистанционное обучение. Они могут быть эффективным инструментом обучения по всем аспектам иностранного языка в аудитории с любым уровнем подготовки.

**Ключевые слова:** мотивация, обучение иностранному языку, современные технологии в обучении, языковые игры.

**Для цитирования:** Беседина Е. И., Кузьмич И. В., Маклакова Н. В., Шамина Е. А. Нешуточные игры // ДИСКУРС. 2021. Т. 7, № 5. С. 126–142. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-5-126-142.

**Конфликт интересов.** О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.

*Поступила 16.07.2021; принята после рецензирования 23.09.2021; опубликована онлайн 24.11.2021*

© Беседина Е. И., Кузьмич И. В., Маклакова Н. В., Шамина Е. А., 2021

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.



## No Kidding Games

**Elena I. Besedina<sup>1</sup>, Irina V. Kuzmich<sup>1</sup>✉, Natalia V. Maklakova<sup>2</sup>, Elena A. Shamina<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Saint Petersburg Electrotechnical University, St Petersburg, Russia*

<sup>2</sup>*Kazan Federal University, Kazan, Russia*

<sup>3</sup>*Saint Petersburg State University, St Petersburg, Russia*

✉irinakuzmich@inbox.ru

**Introduction.** The article examines changes in global education paradigm in coronavirus pandemic situation. It is not just a shift from classroom to remote instruction based on new technologies. It is also a dramatically new mode of communication in sudden and forced conditions, which requires teachers to revise traditional classroom teaching methods, as with remote learning students tend to lose concentration fairly quickly, distract, become less motivated and bored. As a result, the outcome is not as they expected. Including language games, which are relaxing and entertaining, into a syllabus helps increase motivation, academic self-esteem and improve the results.

**Methodology and sources.** The present study was based on the authors' personal experience in teaching English to both students of linguistics and engineering students. Specifically designed questionnaires were also used to have opinions of the students, as well as the teachers of English.

**Results and discussion.** An obvious and important result of the study is that traditional foreign language teaching methods should be revised under the coronavirus pandemic situation. The syllabi should be adapted to advanced remote teaching a learning technologies and language games should be included to increase learners' motivation and academic self-esteem.

**Conclusion.** Language games are a valuable resource to adapt foreign language teaching to remote instruction under coronavirus pandemic situation. They can be an integral part of any aspect of a language taught to learners of all levels.

**Key words:** language games, motivation, teaching foreign language, teaching innovations.

**For citation:** Besedina E. I., Kuzmich I. V., Maklakova N. V., Shamina E. A. No Kidding Games. DISCOURSE. 2021, vol. 7, no. 5, pp. 126–142. DOI: 10.32603/2412-8562-2021-7-5-126-142 (Russia).

**Conflict of interest.** No conflicts of interest related to this publication were reported.

*Received 16.07.2021; adopted after review 23.09.2021; published online 24.11.2021*

**Введение.** Анализируя сегодня последствия глобального кризиса, вызванного беспрецедентным распространением коронавируса, мы видим, какое глубокое и масштабное влияние он оказал на образовательные системы всех без исключения стран. Согласно данным ЮНЕСКО, пандемия COVID-19 затронула почти 1,6 млрд учащихся практически во всех странах мира. Закрытие школ и других учебных заведений коснулось 94 % учащихся в мире, а в странах с низким и средним уровнем дохода эта цифра приближается к 99 % [1].

С другой стороны, вынужденный переход к онлайн-обучению резко стимулировал быстрое, хотя и чрезвычайно болезненное внедрение цифровизации в учебный процесс. Эксперты отмечают, что еще до пандемии были очевидны определенные изменения в образовательных учреждениях, но COVID-19 стал тем катализатором, который заставил системы образования по всему миру спешно искать инновационные решения, как технические, так и методико-педагогические, для преодоления кризиса в кратчайшие сроки [2].

Действительно, до пандемии глобальный рынок современных образовательных технологий (англ. *EdTech*) демонстрировал сильный рост, и, по некоторым прогнозам, объем инвестиций в онлайн-образование, как ожидается, достигнет 350 млрд долларов к 2025 г. Однако, по мнению многих специалистов, с учетом новой реальности прогнозы следует скорректировать: через 5 лет объем рынка может достичь 1 трлн долларов [3]. Текущие изменения настолько велики, что можно говорить о смене всей образовательной парадигмы, о глобальном влиянии цифровизации на форму и содержание образовательного процесса.

Следует отметить, что системы образования в подавляющем большинстве стран мира сформировались в прежних технологических условиях и структурно, функционально и идеологически соответствовали требованиям того времени. В связи с этим образовательные учреждения не были готовы к быстрому переходу на дистанционное обучение и столкнулись с серьезными проблемами, в том числе с недостаточным развитием цифровой инфраструктуры, слабой теоретической разработанностью проблемы, неготовностью учителей к новой реальности и т. д. Тем не менее сегодня переосмысление накопленного опыта работы онлайн позволяет сделать вывод о том, что основная проблема образования, усугубившаяся пандемией, связана не столько с неадекватными цифровыми инструментами, сколько с методами и приемами обучения, которые необходимо изменить и адаптировать к реальности дистанционного взаимодействия «учитель – ученик». Необходимо отойти от «трансляционной» образовательной парадигмы в сторону активного и экспериментального обучения, обучения на практике, геймификации/игрофикации, управления вниманием аудитории, чтобы преодолеть недостаточный уровень вовлеченности студентов в процесс обучения, их низкую мотивацию и быструю утомляемость, характерные, как показывает практика, для дистанционного обучения.

В этой ситуации, на наш взгляд, одним из наиболее эффективных подходов к онлайн-обучению можно считать игру в самом широком понимании. Авторы статьи согласны с исследователями, которые подчеркивают серьезный потенциал игры в контексте дистанционного обучения [4–7] и отмечают, что так называемое поколение «цифровых аборигенов» привыкло воспринимать информацию очень быстро, им нравится делать несколько вещей одновременно, и они предпочитают визуальное представление информации ее текстовому предъявлению. Они также привыкли получать мгновенную обратную связь и постоянное поощрение в виде наград и предпочитают игры, а не «серьезное» обучение [4, с. 2]. Кроме того, геймификация в настоящее время активно используется для повышения уровня мотивации и вовлеченности студентов в учебный процесс, который тем самым становится более увлекательным и интересным [5]. Игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самоутверждения, самореализации. Как отмечают К. Вербах и Д. Хантер, «наш мозг требует решения проблем, обратной связи и многого другого из того, что дают нам игры. Проводимые исследования убедительно показывают, что игры активируют дофаминовую систему мозга, которая связана с удовольствием» [8, с. 44]. Стоит отметить, что, по мнению Л. С. Выготского, в любой своей форме игра способствует нравственному, интеллектуальному и эмоциональному развитию обучающегося [9]. Развивающая ценность игры заложена в самой ее природе, потому что игра всегда подразумевает эмоции, а там, где есть эмоции, есть активность, внимание и воображение, есть мышление. Кроме того, соревновательный аспект, лежащий в основе почти всех игр, помогает студентам

максимально мобилизовать свои умственные способности. По мнению известного болгарского педагога и психолога, создателя суггестопедии Г. К. Лозанова, положительные эмоции и переживания снимают чувство усталости и помогают мозгу усваивать большие объемы информации. На этом ученый основывает свой суггестивный метод, где игра становится системообразующим компонентом учебного процесса. С самого начала обучения учащиеся погружаются в игру, где у каждого из них есть своя роль-легенда и где им предстоит решать большое разнообразие задач в игровой форме [10]. При этом важно отметить, что самый яркий пример эмоциональной трансформации в игре связан с проблемой неудачи. Поскольку игры включают в себя повторяющиеся элементы, они также могут повлечь и повторение неудач. Во многие игры можно научиться играть одним единственным способом – это постоянно терпеть неудачи, каждый раз узнавая что-то новое [11, 12]. Таким образом, понятно, почему игра становится адекватным ответом на проблемы, связанные с дистанционным обучением.

Особое место игровая деятельность занимает в обучении иностранному языку. Принято выделять следующие функции игры в обучении языку:

- обучающая функция (игра развивает навыки и умения на иностранном языке);
- воспитательная функция (игра развивает чувство взаимопомощи и взаимной поддержки);
- развлекательная функция (игра помогает создать веселую, комфортную и теплую атмосферу в группе);
- коммуникативная функция (игра объединяет студентов и помогает им взаимодействовать на иностранном языке);
- расслабляющая функция (игра помогает снять эмоциональное напряжение студентов);
- психологическая функция (игра способствует психокоррекции различных проявлений личности в игровых моделях);
- развивающая функция (игра развивает личностные качества учащихся).

Следует отметить многообразие возможностей применения игр в процессе обучения: они могут использоваться как самостоятельные технологии освоения учебного материала, тем и т. д., как элементы более обширной методики, как фреймы урока или его фрагмента (введение, объяснение, закрепление, сверка, контроль) и т. д. Однако вслед за М. Ф. Строниним мы рассматриваем игру на уроке иностранного языка как ситуационное вариантное упражнение, во время которого можно повторить/закрепить речевой паттерн в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками эмоциональной напряженности и целенаправленности речевого высказывания [13].

Существуют различные классификации игр. Например, в зависимости от характера игровой техники игры можно разделить на тематические, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, театрализованные и т. д. Кроме того, есть игры для всего класса, игры в небольших группах, игры в парах. Наиболее интересным представляется деление игр на (а) подготовительные, т. е. способствующие формированию языковых навыков (грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры) и (б) творческие, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений [13, 14]. Эти игры можно использовать на каждом уроке иностранного языка, если они соответствуют целям и задачам обучения, поскольку они формируют психологическую готовность учащихся к речевому

общению, обеспечивают естественную необходимость многократного повторения языковых шаблонов и обучают студентов правильному выбору речевого варианта.

Таким образом, можно сделать вывод, что теория игровых приемов в обучении хорошо разработана. Игры становятся одним из наиболее влиятельных инструментов обучения, поскольку они не только повышают уровень мотивации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс, но и развивают их познавательные способности, расширяют сферу самовыражения и самореализации. Кроме того, в обучении иностранному языку игры помогают преодолеть психологические барьеры и превратить обучение в веселое, динамичное и интересное занятие. Однако ценность любой теории проверяется практикой. Насколько полно и систематически игровые приемы используются в школьной практике? Что может стимулировать их более широкое внедрение в практику? Попыткой ответить на эти вопросы и является данное экспериментальное исследование.

**Методология и источники.** В современных исследованиях по методике уже разработаны новые образовательные модели, основанные на игровых приемах, – это игровое обучение (так называемый «эдьютейнмент» от англ. *edutainment*), современная педагогическая инновация, в рамках которой обучение проводится в максимально возможном развлекательном формате), геймификация/игровизация (использование игровых техник и элементов в неигровых контекстах), «серьезные игры» (видеоигры, где основная задача не является развлекательной), обучающие игры (с основной или дополнительной обучающей задачей), а также другие мотивационные игровые методики. В рамках таких методик преподаватель имеет возможность учитывать специфику восприятия материала студентом/учеником/обучающимся, его интересы и предпочтения в вопросе обработки информации (легкодоступность, вариативность использования, интерактивность, визуализация), создавая при этом адаптивные индивидуальные обучающие траектории. Игровые методики позволяют преподавателю устанавливать психологический и эмоциональный контакт со студентами, повышая таким образом их мотивацию.

Для оценки эффективности использования игровых методик при обучении студентов университета (как лингвистов, так и учащихся неязыковых специальностей) иностранному языку авторы данного исследования выполнили следующие действия.

1. Провели опрос-анкетирование 40 университетских преподавателей иностранного языка с целью установления их осведомленности об использовании игровых методик, а также о степени использования таких методик на проводимых ими занятиях.

Опрос показал, что 86 % преподавателей регулярно применяют игровые методики на занятиях и считают их эффективным средством обучения, а 11 % респондентов назвали использование игр бесполезной тратой времени, требующей от преподавателя дополнительных усилий. При этом 77 % опрошенных признали недостаточность своих знаний игровых методик, не смогли дать их четкие определения и отметили трудности в поиске подходящего языкового материала.

2. Составили несколько языковых игр разных видов (в некоторых случаях модифицировали и переработали игры из опубликованных учебных пособий по общим и специальным курсам английского языка, по переводу и фонетике). Все приведенные в статье игры можно отнести к комбинированному типу в том смысле, что в той или иной степени они комплексно выполняют все присущие игровым техникам функции: обучающую, тренировочную, коммуникативную, психологическую, развивающую, развлекательную [15].

Существует несколько различных классификаций обучающих языковых игр: за основу может быть взято обозначаемое понятие, а может – форма слова; игра может быть групповой, парной или индивидуальной и т. д. Авторы придерживаются классификации Н. Ю. Северовой, считая языковую игру подготовительной или вспомогательной деятельностью при формировании основных навыков владения иностранным языком – это грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры [16].

3. Для оценки эффективности таких составленных авторами и готовых языковых игр авторы данного исследования включили их в планы проведения занятий наряду со стандартными учебными материалами. В конце каждого цикла обучения студентов просили заполнить анкету с вопросами о том, как они оценивают использование игр в процессе обучения, а также их психологический и эмоциональный компонент. Как правило, студенты проявляли интерес к заданиям в игровой форме, высказывали общую удовлетворенность занятием, эмоциональную приподнятость и демонстрировали более высокую усвояемость материала.

### **Результаты и обсуждение.**

**Фонетические игры.** В российских высших учебных заведениях отдельный специальный курс по произношению преподается только студентам-лингвистам. Как правило, это вводно-коррективный фонетический курс длительностью два семестра. Помимо этого, разделы по фонетике включены в курсы по функциональной стилистике английского языка и переводу. Авторы данного исследования рассматривают фонетический аспект в качестве неотъемлемой составляющей языковой компетенции при изучении иностранного языка и считают необходимым включать его элементы как в общие, так и в специальные курсы обучения студентов нелингвистических специальностей [17]. Предлагаемые авторами фонетические игровые задания можно использовать на занятиях со студентами всех уровней владения английским языком в зависимости от индивидуальных учебных задач.

Английский язык часто ставит студентов в тупик кажущимся несоответствием между написанием и произношением в большом количестве слов, а также обилием фонетических правил. Наглядной демонстрацией того, что буквы в алфавите и в слове (в зависимости от сочетания с другими буквами) произносятся по-разному, может служить игра *How do we Go from X to Y?* Эта игра, известная во многих европейских странах, основана на переходе от одного слова к другому путем замены буквы, как в классическом примере, взятом из книги Джона Апдайка: *live – love – dove – dive – die*, где глагол «жить» трансформирован в глагол «умирать». В фонетическом варианте игры следует заменить/добавить/убрать не букву, а фонему. Если задать вопрос: *How do we go from MOUSE to CAT?* (*Как МЫШКУ превратить в КОШКУ?*), то вариантом ответа может быть *MOUSE /maʊs/ – MACE /meɪs/ – CASE /keɪs/ – COURSE /kɔːs/ – CAUGHT /kɔːt/ – CAT /kæt/* или *MOUSE /maʊs/ – MASS /mæs/ – MAT /mæt/ – CAT /kæt/*. Победителем считается студент, который выполнит задние быстрее всех и/или с наименьшим количеством трансформаций.

Еще одна классическая языковая игра, в которой можно сделать акцент на фонетический аспект, это *“My Uncle Went to London and Bought...”* («Мой дядя поехал в Лондон и купил...»). Первый студент из группы участников произносит эту фразу, добавляя предмет покупки из общего для всех списка, предложенного преподавателем. Следующий студент повторяет эту фразу полностью, добавляя еще один предмет из списка, и т. д. Победителем

становится студент, который произнесет самое длинное предложение без ошибок. В данном задании могут ставиться две фонетические задачи – отработка определенных звуков и интонации при перечислении (Low Rising tone). Для студентов нелингвистических специальностей задачу можно сформулировать достаточно просто: отработать звук, которого нет в русском языке. Для этого в список слов (покупок) следует включить слова, содержащие такой звук, как, например, /ŋ/: *soft drinks, song book, gold ring, hangers, long scarf, ping pong ball* и т. д. Для студентов-лингвистов задачу можно усложнить, предложив комбинированное задание на отработку интонации и правильное произношение контрастирующих звуков, например, /æ/, /v/ и /ʌ/, различение которых представляет собой сложность для русскоязычных студентов, и включить в список такие словосочетания, как *copper African bangles, a hundred packs of custard, a dozen flower pots* и т. д. Для отработки специфических для английского языка моделей ударения можно предложить составные существительные (*keyboard, i-Pad, memory stick, earphones, disk-drive*), произношение которых (с главным ударением на первом компоненте) плохо дается русскоязычным студентам.

Многие методисты и преподаватели как для представления новой лексики, так и для обучения правильному произношению используют техники «кроссворда/лабиринта» [18, 19]. В табл. 1 приведен пример фонетического упражнения на закрепление навыков употребления кратких и долгих гласных звуков, неизменно вызывающих трудности у носителей русского языка.

Таблица 1. Лабиринт произношения  
Table 1. Pronunciation Maze

<b>READ</b>	drove	strike	find	<b>TAUGHT</b>
Catch	mean	fly	put	fight
run	shout	close	pick	care
wear	break	came	had	fall
<b>WRITE</b>	cut	ring	speak	<b>BORE</b>

Задание заключается в выборе правильного маршрута от READ к BORE и от WRITE к TAUGHT. Переходить в соседнюю ячейку можно только по горизонтали или по вертикали при условии одинаковой длительности гласных в каждой ячейке маршрута: *read, drove, mean, fly, close (v.), came, had, fall, bore* (долгие гласные), *write, cut, break, shout, close (adj.), pick, put, fight, taught* (краткие гласные). Лексику в такой таблице можно подобрать соответственно не только изучаемой теме или обсуждаемому тексту, но и грамматической конструкции, изучаемой на конкретном занятии.

В прогностических играх студентам предлагается закончить предложение, восприняв на слух и осознав разницу в длительности сонорных звуков /l, n, m/ в глагольных формах простого настоящего и простого прошедшего времени (Present and Past Simple Tenses) в зависимости от того, предшествует ли сонорный звонкому или глухому согласному. В первом случае сонорный произносится долго, во втором – кратко:

- |   |                             |
|---|-----------------------------|
| 1. They BUILD / BUILT schools                 | every summer / last summer. |
| 2. The secretaries SEND / SENT out the agenda | in the morning / yesterday. |
| 3. My parents SPEND / SPENT all their money   | on food / on my present.    |

Одной из самых сложных фонетических игровых задач можно назвать игру на отработку интонации со студентами-лингвистами, поскольку в данном случае требуется подго-

товка в виде выполнения стандартных учебных заданий: объяснений преподавателя, диктантов, повторов/имитаций фонетических моделей и т. д. Затем студентам предъявляется рамочный рассказ (только начало и конец), например, «*On a dark night at a lonely station a man boarded a train. When he entered the compartment there was only one other passenger, a woman sitting by the window. She took her glove off. <...> When the train arrived at its destination the man was arrested by the police, but later they had to let him go*». Студенты в группах или парах должны задать общие вопросы (требующие ответа «да» или «нет»), сформулированные таким образом, чтобы выяснить суть произошедшего. Преподаватель отвечает только на те вопросы, которые имеют правильную грамматическую структуру и произнесены с правильной интонацией. Побеждает та группа, которая для выяснения сюжета рассказа задала наименьшее количество вопросов.

Игровой формат проведения фонетических занятий можно рекомендовать для регулярного использования, поскольку игра – это не только развлечение и выполнение определенной узкой задачи, но и возможность постоянной демонстрации различий звуковых аспектов родного и изучаемого языков.

*Грамматические игры.* По сути, грамматической игрой можно назвать целый ряд заданий, направленных на запоминание и отработку определенной конструкции изучаемого языка, будь то формы спряжения и наклонения глаголов, степени сравнения прилагательных, структура предложения и т. д. Освоение грамматических аспектов в игровой форме – это коммуникативный и более увлекательный способ изучения базового материала, который многим студентам представляется скучным, трудным, а иногда и просто ненужным. Примером творческого подхода к преподаванию системы времен английского глагола может служить учебное пособие «*The Anti-grammar Grammar Book*» Н. Холла и Дж. Шепарда [20]. Авторы настоящего исследования, впрочем, полагают, что некоторые из описанных в нем игр весьма времязатратны, что ограничивает возможность их регулярного использования на занятиях. Тем не менее эта книга явилась ценным источником идей в отношении многообразных игровых приемов, часть из которых была использована авторами при разработке игровых заданий для университетской аудитории.

*Употребление артиклей.* Одним из ключевых показателей языковой компетенции при изучении английского языка является правильное использование артиклей. Особенную трудность изучение артиклей представляет для русскоязычных студентов, поскольку в русском языке артиклей нет. Авторы предлагают упражнение в форме викторины для проверки использования артиклей с географическими названиями. Для выполнения задания студенты делятся на две группы, им следует ответить на 15–20 вопросов, связанных с географическими названиями, употребив при этом или определенный артикль, или название без артикля (the/zero article). Побеждает группа, которая правильно ответила на большее число вопросов. После выполнения задания преподаватель исправляет и комментирует ошибки. Примером могут служить следующие вопросы:

1. *What European country has borders with Germany and Belgium?* **The Netherlands.**
2. *What city does Holland's government sit in?* **The Hague.**
3. *What European mountains are known as a magnet for skiers and hikers?* **The Swiss Alps.**
4. *What is the highest mountain in Scotland?* **Ben Nevis.**



5. What is the name of volcanic islands the endemic species of which were studied by Charles Darwin? **The Galapagos Islands.**

6. What is the name of country that is located in the middle of Italy's capital city of Rome? **The Vatican.**

7. What is the name of the official residence and office of the Prime Minister of the UK? **Downing Street.**

8. What is the major thoroughfare in the City of Westminster? **The Strand.**

Аналогичные игры можно организовывать на знание предлогов, которые также представляют для обучающихся серьезные трудности:

1. By behaving the way he is behaving he is just asking ... (**FOR**) trouble.
2. I advise you to make few copies and file a report, be ... (**ON**) the safe side.
3. Nobody told me what to do. I was just left ... (**TO**) my own devices.
4. My brother is a person who refuses to accept any standard short of perfection. He never does anything ... (**BY**) halves.

*Игры на словообразование.* Студенты, изучающие иностранный язык, обязательно должны знать систему словообразования этого языка. Одним из игровых упражнений в данном случае может быть заполнение таблицы с пропусками, где количество пропусков зависит от цели конкретного занятия и уровня языковой подготовки студентов. В табл. 2 представлено упражнение на повторение и закрепление словообразовательных суффиксов разных частей речи.

Таблица 2. Словообразовательные модели  
Table 2. Word Formation Patterns

VERB	NOUN	ADJECTIVE	ADVERB
<b>possess</b>	(possession)	(possessive)	(possessively)
(darken)	(darkness)	<b>dark</b>	(darkly)
(impoverish)	(poverty)	<b>poor</b>	(poorly)

Задания в таких упражнениях можно варьировать и усложнять, например, добавить образование существительных от глагола с помощью суффикса, произведя необходимые орфографические и/или фонетические изменения в ключевом слове (propose – proposal, try – trial, able – ability, accept – acceptance, agree – agreement). Победителем считается группа, предложившая наибольшее количество правильно произведенных слов.

*Лексические игры. Синонимы и антонимы.* Расширение словарного запаса – обязательное условие для свободного владения иностранным языком и беглой речи. Знание синонимов и антонимов, оттенков их значений и стилистических различий – необходимые элементы языковой компетенции. Для того чтобы студенты с удовольствием выполняли задания, которые обычно кажутся им скучными, а зачастую ненужными, авторы предлагают игровые варианты упражнений, основанных на словах, которые учащиеся используют слишком часто и которые кажутся им «универсальными», таких как interesting, important, beautiful и другие.

Во время одной из таких игр студенты работают в группах, выполняя задания по поиску «спрятанных» в таблице (рис. 1) синонимов слова «big». Время выполнения задания следует ограничить.

g	a	r	g	a	n	t	u	a	n	a	k	w	d	p
i	n	v	v	l	a	r	g	e	f	s	q	x	i	z
g	i	a	n	t	b	e	r	r	c	e	h	m	m	a
a	v	s	s	u	o	m	a	s	s	i	v	e	m	o
n	i	t	y	t	t	e	m	m	c	d	g	s	e	s
t	n	o	c	t	x	n	z	m	o	g	r	g	a	l
i	a	p	b	u	n	d	y	h	j	o	e	f	s	c
c	c	m	a	m	m	o	t	h	n	o	a	v	u	o
e	n	o	r	m	o	u	s	b	e	d	t	a	r	l
m	o	k	c	r	o	s	h	e	q	l	o	h	a	o
e	b	o	u	n	d	l	e	s	s	y	q	u	b	s
s	k	m	b	o	y	s	d	n	u	i	w	g	l	s
o	f	h	a	q	o	p	e	b	f	l	m	e	e	a
h	l	u	q	s	u	b	s	t	a	n	t	i	a	l
a	x	s	t	u	p	e	n	d	o	u	s	s	i	d

Рис. 1. Поиск синонимов  
Fig. 1. Synonyms Quest

Побеждает группа, которая сумела найти наибольшее количество слов. Если студенты не смогли найти все слова, преподаватель помогает это сделать. В качестве дополнительного (домашнего) задания можно попросить учащихся составить предложения со словами из таблицы, консультируясь с английским монолингвальным/толковым словарем для выяснения стилистических особенностей их употребления.

Двум группам студентов также можно организовать состязание в знании синонимов (антонимов), предложив каждой из них список из 10–15 слов (время выполнения 5–7 минут), к которым из трех предложенных вариантов надо подобрать синонимы (антонимы), например:

– *подберите синонимы:*

RISKY: *perilous* – *churlish* – *simpatico*;

MISINTERPRET: *fumble* – *twig* – *gamble*;

TWIST: *tackle* – *contort* – *twitch*.

– *подберите антонимы:*

FLUFFY: *rough* – *dazzling* – *tinkering*;

DRIP: *cringe* – *triple* – *gush*;

SPOT: *speckle* – *sign* – *rick*.

Группа, которая наберет больше баллов (один балл – за каждый правильный ответ), становится победителем.

Вариантом такой словарной игры может быть индивидуальное/групповое задание по составлению списка синонимов/антонимов к какому-либо слову. Для групп с начальным/средним уровнем знаний можно предложить составление списка слов, начинающихся с определенной буквы, или слов по определенной теме: музыка, природа, хобби и т. д.

Еще одним видом занимательной словарной работы является «словарная цепочка» – игра, которая заключается в том, что студенты, разделенные на группы, по очереди называют слово на букву, которой заканчивается слово, произнесенное преподавателем. Задание можно усложнить и в соответствии с темой и задачами конкретного занятия ограничить круг слов лексической или грамматической категорией.

*Анаграммы* – старинное и весьма популярное интеллектуальное развлечение, известное практически во всех странах мира и существующее в разных формах (настольные игры, лингвистические головоломки, игровые теле- и радиошоу). В настоящее время компьютерная анимация дала новые возможности для использования анаграмм в качестве чрезвычайно занимательного и полезного обучающего инструмента. Студенты с разной языковой подготовкой с большим энтузиазмом и удовольствием выполняют подобные задания, они включаются в языковую игру, открывая для себя новые грани языка и его возможности. На рис. 2 представлен пример анаграммы, где студентам нужно переставить буквы в словах, чтобы получились названия деревьев, а из обозначенных звездочками букв составить пропущенное слово в предложении.

Rearrange the following letters: 1) OWLIWL; 2) ENPJRIUN; 3) WTHARNOH; 4) ALPME; 5) DELER; 6) RAPPOL; 7) DERCA; 8) TUNLWA into the names of trees and write them in the boxes and then work out the missing key word in the sentence *Language games encourage students to ...!*

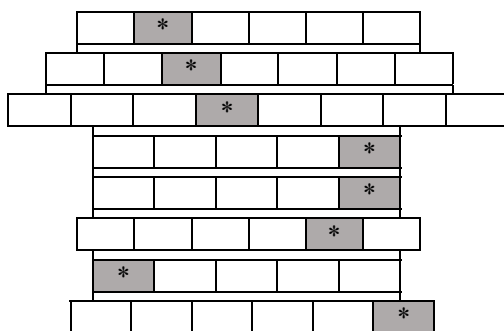


Рис. 2. Анаграмма  
Fig. 2. Anagram

Ответы: WILLOW, JUNIPER, HAWTHORN, MAPLE, ELDER, POPLAR, CEDAR, WALNUT. Предложение: *Language games encourage students to INTERACT!*

Нелишним будет упомянуть, что сложность заданий должна соответствовать уровню языковой подготовки учащихся. Для студентов нелингвистических специальностей следует выбирать для тренировки специальную лексику, а для студентов-филологов можно использовать лексику из произведений В. Шекспира.

*Идиомы, пословицы, коллоквиализмы.* Неотъемлемой составляющей любого языка являются идиомы, пословицы, устойчивые выражения, которые придают ему образность, яркость и национальное своеобразие. Все они представляют собой особую категорию единиц, которые студентам иногда не только сложно перевести и понять, но и просто идентифицировать в тексте. Например, *break a leg* – *сломать ногу* (свободное сочетание), *pull someone's leg* – *морочить кому-либо голову, дурачить* (идиоматическое выражение); *a pension plan* – *пенсионный фонд* (устойчивое сочетание); *to go bananas* – *выйти из себя, разозлиться* (коллоквиализм); *early to bed and early to rise, makes a man healthy, wealthy and wise* – *кто рано встает, тому Бог дает* (пословица); *to spill the tea* – *сплетничать, распускать слухи* (сленг); *a curtain of night* – *покрыв ночи* (метафора); *as cool as a cucumber* – *спокойный, как удав* (сравнение); *this bag weighs a ton* – *эта сумка весит целую тонну* (гипербола).

Освоить все это языковое богатство – совсем непростая задача, поскольку для этого нужно запомнить несколько тысяч выражений, образность и структура которых значительно отличается от единиц родного языка. Задания, выполняемые в игровой форме, позволяют студентам снять напряжение и страх перед ошибками и плохой оценкой, расслабиться, пошутить и посмеяться, сравнивая образность разных языков, которая может показаться им весьма забавной.

В качестве примера можно предложить игру, где студенты, разделенные на две команды, получают карточки, на которых написаны части разных пословиц (общее количество пословиц в среднем составляет 10–15 единиц, каждая пословица разделена на две части). Задача состоит в том, чтобы соединить части пословиц в течение определенного времени, например:

– *twice/shy/bitten/once* – *once bitten, twice shy* = *dreads/fire/the/child/a//burnt* – *a burnt child dreads the fire*;

– *hay/while/the/shines/sun/make* – *make hay while the sun shines* = *hot/iron/the/strike/it's/* = *strike the iron while it's hot*.

За каждый правильный ответ команда получает балл; если студенты делают ошибку, балл получает команда соперников; если студенты смогут исправить ошибку соперников, то они получают балл. В случае неисправленных ошибок и проблем с выполнением заданий преподаватель помогает их исправить. Задание можно усложнить, если в разных комплектах карточек будут пословицы с синонимичным значением. В этом случае студенты двух команд обмениваются парами пословиц со сходными значениями. За каждый правильный ответ начисляется один балл.

Еще одним вариантом такой игры может быть игра с лингвокультурологическим или переводческим уклоном. Для этого студентов следует разделить на три группы: группам А и Б предлагаются такие же карточки с частями пословиц, а группе В предоставляется список эквивалентов этих же пословиц на родном/русском языке. Последовательность действий следующая: студенты группы А предъявляют реконструированную пословицу, группа Б представляет пословицу с синонимичным значением, а группа В завершает раунд эквивалентом на родном языке. За каждый правильный ответ группа получает балл, в случае ошибки ход переходит к другой группе. Практика показывает, что такие игры помогают студентам быстрее и легче запоминать пословицы.

Схожий формат проведения игры можно рекомендовать для изучения идиом. Примеры идиом, которые студенты с большим удовольствием воспринимают: а) *to be in the pink, to be as fit as a fiddle, to be as right as rain* – *в полном здравии*; б) *to kick the bucket, to pop one's clogs, to fall off one's perch* – *дать дуба, отбросить коньки*; в) *to be over the moon, to be on cloud nine, to be thrilled to bits* – *быть на седьмом небе от счастья, в полном восторге*. В усложненном варианте игры студентам не предоставляется перевод, они должны сами дать эквивалент идиомы на родном языке.

Еще одна разновидность игры состоит в том, что студентам дается список идиом с пропуском ключевого слова из определенной группы (названия животных, части тела человека, еда и т. д.). Участники одной группы произносят идиому, а другой – дополняют ее ключевым словом, например:

1. *Our boss always keeps us on our ... (TOES).*
2. *Few marketing strategies are as effective for customer acquisition as word of ... (MOUTH).*
3. *You should tell Mary directly how you felt about her bad deed rather than just giving her the cold ... (SHOULDER).*
4. *Because of the merger at work my husband is currently as busy as a ... (BEE).*
5. *Just mentioning his ex-business partner's name was like a red rag to a ... (BULL).*
6. *You should be really careful with our new boss. He seems to be as slippery as a(n) ... (EEL).*

Как и в предыдущих играх, команда получает балл за правильный ответ и за ошибку другой команды. Дополнительные баллы можно получить при исправлении ошибок другой команды. После завершения игры преподаватель объясняет значение идиом, которые вызвали у студентов затруднение.

*Игры для развития навыков перевода.* Существует множество игровых методик для развития навыков как устного, так и письменного перевода. Например, студентам двух команд предлагается список из 10–15 слов из какой-либо тематической группы (природные явления, предметы домашнего обихода и т. д.) и дается задание вспомнить как можно больше пословиц, идиом или сравнений с каждым из этих слов. Другая команда должна дать перевод на родной/русский язык всех этих единиц. Баллы начисляются как за сами идиомы, так и за правильный перевод. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Аналогичную игру можно провести, используя названия цвета. «Цветные» игры – весьма непростое задание даже на родном языке, не говоря уже о переводе цветов на иностранный. Одной группе студентов дается список названий цветов в колористическом спектре на английском языке, другой группе – список слов на родном языке и описание этих цветов на английском или родном языке. Разумеется, речь идет не о базовых цветах, которые студенты изучили еще в школе (белый, черный, красный и т. д.), а о более сложных оттенках: *aquamarine* – «*a sparkling ocean-like color*» (цвет морской волны); *burgundy* – «*a deep red colour like that of burgundy wine*» (темно-бордовый); *crimson* – «*dark purple-red in colour*» (малиновый, пунцовый); *tawny* – «*between yellow and brown in colour*» (рыжевато-коричневый) и многие другие.

В качестве занимательной и обучающей игры на занятиях по устному и письменному переводу студентам-лингвистам можно предложить расшифровку и перевод общеупотребительных сокращений, аббревиатур и акронимов: *BTW* – *by the way* (кстати), *B4N* – *by for now* (пока-пока), *IDK* – *I don't know* (я не знаю), *ILY* – *I love you* (я люблю тебя), *IMO* – *in my opinion* (по моему мнению), *JK* – *just kidding* (просто шутка), *LMK* – *let me know* (дай мне знать), *HAND* – *have a nice day* (желаю приятного дня), *LOL* – *laughing out loud* (смеяться в открытую), *NM* – *never mind* (неважно) и т. д.

Студентов просят за определенное время расшифровать и/или перевести 10–15 сокращений. Группа, получившая наибольшее количество баллов за правильные ответы, считается победителем.

**Заключение.** Каждый преподаватель иностранного языка находится в постоянном поиске новых форм и методов работы, которые могут повысить эффективность обучения в

минимально возможные сроки. В настоящее время благодаря современным технологиям существуют практически неограниченные возможности для изучения иностранного языка: просмотр кинофильмов, прослушивание музыкальных записей и подкастов теле- и радиостанций, чтение книг, газет и журналов на иностранных языках. Тем не менее нельзя не согласиться, что такой не вполне традиционный метод, как языковая игра, является одним из лучших способов изучения иностранных языков, который нравится обучающимся всех возрастов. Один из стимулирующих моментов в использовании языковых игр – их соревновательный характер, который мобилизует студентов на достижение максимальных результатов, но при этом занятие проходит в занимательной форме, исключающей стресс и тревогу, часто мешающих проявлять им свои способности.

Большинство языковых игр – это своего рода «мозговой штурм», целью которого является развитие когнитивных навыков. Участие в игре позволяет не только в увлекательной форме обогатить свое понимание иностранного языка, но и тренировать память, обогащая ее новыми знаниями.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Policy brief: Education during COVID-19 and beyond // United Nations. URL: [https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/08/sg\\_policy\\_brief\\_covid-19\\_and\\_education\\_august\\_2020.pdf](https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/08/sg_policy_brief_covid-19_and_education_august_2020.pdf) (дата обращения: 12.07.2021).
2. Andersson P., Mattsson L.-G. Future digitalization of education after COVID-19. Stockholm School of Economics. URL: <https://www.hhs.se/en/research/sweden-through-the-crisis/future-digitalization-of-education-after-covid-19/> (дата обращения: 12.07.2021).
3. Lockett Ph. Education Innovation's Moment: A Conversation with Deborah Quazzo // Forbes. 2020. 29 Sep. URL: <https://www.forbes.com/sites/phyllislockett/2020/09/29/education-innovations-moment-a-conversation-with-deborah-quazzo/?sh=13721497a48> (дата обращения: 12.07.2021).
4. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. 2001. Vol. 9, № 5. P. 1–6. URL: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (дата обращения: 12.07.2021).
5. Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework / G. Kusuma, E. Wigati, Y. Utomo, L. Putera Suryapranata // Procedia Computer Science. 2018. Vol. 135. P. 385–392. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.187>.
6. Social gamification in education: a gamified platform based on the Elgg framework / A. G. Cabot, E. G. López, S. C. Álvaro et al. // GamiLearn'17. 2017. URL: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/4771> (дата обращения: 12.07.2021).
7. Schlag I., Schmidhuber J. Learning to Reason with Third-Order Tensor Products // Advances in neural information processing systems. 2018. № 31. P. 9981–9993. URL: <https://arxiv.org/abs/1811.12143> (дата обращения: 12.07.2021).
8. Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. А. Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития человека. СПб.: Питер, 2001. С. 56–79.
10. Лозанов Г. К. Основы суггестологии // Проблемы на суггестологията. София: Editura Sciifica, 1973.
11. Gee J. P. Learning and Games // The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning / ed. by K. Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. P. 21–40. DOI: [10.1162/dmal.9780262693646.021](https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.021).

12. Lee J.J., Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? // Academic Exchange Quarterly. 2011. Vol. 15 (2). URL: [https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why.pdf](https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification_in_Education_What_How_Why.pdf) (дата обращения: 12.07.2021).
13. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2001.
14. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. М.: АСТ: Астрель, 2008.
15. Конышева А. В. Английский язык. Современные методы обучения. Минск: ТетраСистемс, 2007.
16. Severova N. Games and role plays in foreign language learning and teaching at a non-linguistic university // EDULEARN18 Proceedings: 10th international conference on education and new learning technologies, Palma, 2–4 July. 2018 / IATED. Palma, 2018. P. 9469–9473. URL: <https://mgimo.ru/library/publications/?q=role-plays&onlytags=y> (дата обращения: 12.07.2021).
17. Шамина Е. А. Фонетика и грамматика – близнецы-братья: обучение произношению английских грамматических структур // Обучение иностранному языку студентов высших и средних образовательных учреждений на современном этапе. Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2018. С. 129–136.
18. Hancock M. Pronunciation games. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
19. Ponsonby M. How Now, Brown Cow? London: Prentice Hall, 2018.
20. Hall N., Shepard J. The Anti-grammar Grammar Book. Brighton: ELB Publishing, 2008.

#### **Информация об авторах.**

**Беседина Елена Ивановна** – кандидат филологических наук (1988), доцент кафедры иностранных языков Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина), ул. Профессора Попова, д. 5, Санкт-Петербург, 197376, Россия. Автор более 40 научных публикаций. Сфера научных интересов: методика преподавания английского языка как иностранного, перевод и переводоведение, лексикология, фоносемантика. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9373-9004>. E-mail: [elivbesedina@mail.ru](mailto:elivbesedina@mail.ru)

**Кузьмич Ирина Васильевна** – кандидат филологических наук (1994), доцент кафедры иностранных языков Санкт-Петербургского государственного электротехнического университета «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова (Ленина), ул. Профессора Попова, д. 5, Санкт-Петербург, 197376, Россия. Автор более 30 научных публикаций. Сфера научных интересов: методика преподавания английского языка как иностранного, перевод и переводоведение, лексикология, фоносемантика. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3213-6266>. E-mail: [irinakuzmich@inbox.ru](mailto:irinakuzmich@inbox.ru)

**Маклакова Наталия Васильевна** – кандидат педагогических наук (1990), доцент кафедры иностранных языков Высшей школы иностранных языков и перевода Института международных отношений Казанского федерального университета, ул. Кремлевская, д. 18, Казань, 420008, Россия. Автор более 60 научных публикаций. Сфера научных интересов: методика преподавания английского языка как иностранного, переводоведение, межкультурная коммуникация. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3179-0116>. E-mail: [natalim.16@mail.ru](mailto:natalim.16@mail.ru)

**Шамина Елена Анатольевна** – кандидат филологических наук (1989), доцент кафедры фонетики и методики преподавания иностранных языков Санкт-Петербургского государственного университета, Университетская наб., д. 7/9, Санкт-Петербург, 199034, Россия. Автор более 70 научных публикаций. Сфера научных интересов: фонетика, методика преподавания иностранных языков, фоносемантика. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-5274-1001>. E-mail: [e.shamina@spbu.ru](mailto:e.shamina@spbu.ru)

## REFERENCES

1. "Policy brief: Education during COVID-19 and beyond", *United Nations*, available at: [https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/08/sg\\_policy\\_brief\\_covid-19\\_and\\_education\\_august\\_2020.pdf](https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/08/sg_policy_brief_covid-19_and_education_august_2020.pdf) (accessed 12.07.2021).
2. Andersson, P. and Mattsson, L.-G., *Future digitalization of education after COVID-19*, Stockholm School of Economics, available at: <https://www.hhs.se/en/research/sweden-through-the-crisis/future-digitalization-of-education-after-covid-19/> (accessed 12.07.2021).
3. Lockett, Ph. (2020), "Education Innovation's Moment: A Conversation with Deborah Quazzo", *Forbes*, 29 Sep, available at: <https://www.forbes.com/sites/phyllislockett/2020/09/29/education-innovations-moment-a-conversation-with-deborah-quazzo/?sh=13721497a48> (accessed 12.07.2021).
4. Prensky, M. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, available at: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (accessed 12.07.2021).
5. Kusuma, G., Wigati, E., Utomo, Y. and Putera Suryapranata, L. (2018), "Analysis of Gamification. Models in Education Using MDA Framework", *Procedia Computer Science*, vol. 135, pp. 385–392. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.187>.
6. Cabot, A.G., López, E.G., Álvaro, S.C. et al. (2017), "Social gamification in education: a gamified platform based on the Elgg framework", *GamiLearn'17*, available at: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/4771> (accessed 12.07.2021).
7. Schlag, I. and Schmidhuber, J. (2018), "Learning to Reason with Third-Order Tensor Products", *Advances in neural information processing systems*, no. 31, pp. 9981–9993, available at: <https://arxiv.org/abs/1811.12143> (accessed 12.07.2021).
8. Werbach, K. and Hunter, D. (2015), *For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Transl. by Kardash, A., Mann, Ivanov and Ferber, Moscow, RUS.
9. Vygotsky, L.S. (2001), "Play and its role in the mental development of the child", *Psikhologiya razvitiya cheloveka* [Human developmental psychology], Peter, SPb., RUS, pp. 56–79.
10. Lozanov, G.K. (1973), "Fundamentals of suggestology", *Problemi na suggestologiyata* [Problems of suggestology], Editura Sciifica, Sofia, USSR.
11. Gee, J.P. (2008), "Learning and Games", *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, in Salen, K. (ed.), The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, The MIT Press, Cambridge, USA, pp. 21–40. DOI: 10.1162/dmal.9780262693646.021.
12. Lee, J.J. and Hammer, J. (2011), "Gamification in Education: What, How, Why Bother?", *Academic Exchange Quarterly*, vol. 15 (2), available at: [https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why.pdf](https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification_in_Education_What_How_Why.pdf) (accessed 12.07.2021).
13. Stronin, M.F. (2001), *Obuchayushchie igry na uroke angliiskogo yazyka* [Teaching games at the English language lessons], Prosveshchenie, Moscow, RUS.
14. Solovova, E.N. (2008), *Metodika obucheniya inostrannym yazykam* [Methodology of teaching foreign languages], AST, Astrel', Moscow, RUS.
15. Konysheva, A.V. (2007), *Angliiskii yazyk. Sovremennye metody obucheniya* [English. Modern teaching methods], TetraSystems, Minsk, BLR.
16. Severova, N. (2018), "Games and role plays in foreign language learning and teaching at a non-linguistic university", *EDULEARN18 Proceedings: 10th international conference on education and new learning technologies*, IATED, Palma, Spain, 2–4 July 2018, pp. 9469–9473, available at: <https://mgimo.ru/library/publications/?q=role-plays&onlytags=y> (accessed 12.07.2021).
17. Shamina, E. A. (2018), "Phonetics and grammar – twin brothers: teaching the pronunciation of English grammatical structures", *Obuchenie inostrannomu yazyku studentov vysshikh i srednikh obrazovatel'nykh uchrezhdenii na sovremennom etape* [Teaching a foreign language to students of higher and secondary educational institutions at the present stage], AmSU Press, Blagoveshchensk, RUS, pp. 129–136.
18. Hancock, M. (1996), *Pronunciation games*, Cambridge Univ. Press, Cambridge, UK.



19. Ponsonby, M. (2018), *How Now, Brown Cow?*, Prentice Hall, London, UK.

20. Hall, N. and Shepard, J. (2008), *The Anti-grammar Grammar Book*, ELB Publishing, Brighton, UK.

#### **Information about the authors.**

**Elena I. Besedina** – Can. Sci. (Philology) (1988), Associate Professor at the Department of Foreign Languages, Saint Petersburg Electrotechnical University, 5 Professor Popov str., St Petersburg 197376, Russia. The author of more than 40 scientific publications. Area of expertise: foreign language teaching methodology, translation studies, translation and interpreting, lexicology, phonosemantics. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9373-9004>. E-mail: [elivbesedina@mail.ru](mailto:elivbesedina@mail.ru)

**Irina V. Kuzmich** – Can. Sci. (Philology) (1994), Associate Professor at the Department of Foreign Languages, Saint Petersburg Electrotechnical University, 5 Professor Popov str., St Petersburg 197376, Russia. The author of more than 30 scientific publications. Area of expertise: foreign language teaching methodology, translation studies, translation and interpreting, lexicology, phonosemantics. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3213-6266>. E-mail: [irinakuzmich@inbox.ru](mailto:irinakuzmich@inbox.ru)

**Natalia V. Maklakova** – Can. Sci. (Pedagogy) (1990), Associate Professor at the Department of Foreign Languages, Higher School of Foreign Languages and Translation Studies, Institute of International Relations, Kazan Federal University, 18 Kremlyovskaya str., Kazan 420008, Russia. The author of more than 60 scientific publications. Area of expertise: foreign language teaching methodology, translation studies, inter-cultural communication. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3179-0116>. E-mail: [natalim.16@mail.ru](mailto:natalim.16@mail.ru)

**Elena A. Shamina** – Can. Sci. (Philology) (1989), Associate Professor at the Department of Phonetics and Foreign Language Teaching Methodology, Saint Petersburg State University, 7/9 University emb., St Petersburg 199034, Russia. The author of more than 70 scientific publications. Area of expertise: foreign language teaching methodology, translation studies, translation and interpreting, phonetics, phonosemantics. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-5274-1001>. E-mail: [e.shamina@spbu.ru](mailto:e.shamina@spbu.ru)