

УДК 371.31

DOI 10.23951/1609-624X-2017-11-144-149

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА УЧАЩИХСЯ ИНЖЕНЕРНОГО ЛИЦЕЯ

*Д. А. Шарифова*

*Новосибирский государственный технический университет, Новосибирск*

В процессе обучения любой учитель время от времени сталкивается со снижением учебной мотивации или даже ее отсутствием, проблема мотивации была всегда актуальна, она активно исследуется как в психологии, так и в педагогике. С появлением федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования появились и новые требования к процессу обучения. Необходимым стало использование средств информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет.

Рассмотрена взаимосвязь увлеченности учащихся онлайн-играми на английском языке и уровнем их учебной мотивации к изучению английского языка, приведены результаты опроса учащихся и бесед с учителями. Выбор учащимися англоязычных серверов чаще всего обдуман и аргументируется желанием общаться в иноязычной среде, что способствует повышению коммуникативной компетенции и мотивирует продолжать работу над уровнем владения языком.

**Ключевые слова:** *мотивация, мотив, учебная мотивация, информационно-коммуникативные технологии, системно-деятельностный подход, обучение английскому языку в школе.*

На данный момент деятельность отечественного школьного образования регулируется федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (далее – Стандарт). Стандарт основан на системно-деятельностном подходе, который обеспечивает организацию процесса обучения, способствующего саморазвитию, непрерывному образованию, основываясь на принципах посильности и доступности обучения для всех учеников вести активную учебно-познавательную деятельность [1, с. 2]. Как и любой регламентирующий деятельность документ, Стандарт определяет требования к ее результатам. В контексте образования они сформулированы в виде перечня компетенций, среди которых выделяется крайне важная и необходимая в современных условиях работы с постоянно окружающей нас информацией – ее поиском, передачей и презентацией, а также безопасного использования средств информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и сети Интернет [1, с. 28].

В области предметных результатов освоения программы по иностранному языку существуют следующие требования: толерантность по отношению к другим культурам и их системам ценностей; позитивное отношение к восприятию мира через знакомство с культурными особенностями других стран; непрерывное формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции с целью достижения допорогового уровня и впоследствии формирования интереса к изучению других иностранных языков и использования иностранного языка «как средства получения информации, позволяющей расширять свои знания в дру-

гих предметных областях» [1, с. 9]. Столь широкие «полномочия» предметных компетенций требуют от учителя иностранного языка быть широко осведомленным в плане внеучебных интересов его учеников, что позволяет разнообразить учебный процесс за счет освещения важных и интересных для учеников тем, используя иностранный язык.

Обучение – это всегда движение вперед, познание нового, а также переосмысление уже известного с учетом вновь изученного. Заинтересованность в процессе обучения и стремление к совершенствованию навыков и знаний неизбежно приводят к положительным результатам. Движущей силой процесса обучения является мотивация, ее наличие или отсутствие определяет успешность обучения как такового.

Мотивация – психолого-педагогическая категория, которая на данный момент остается одной из важнейших проблем отечественного и зарубежного образования.

Понятие мотивации было введено в психологии в начале XX в. с целью расширить спектр знаний по проблеме психологии человека и животных. Главной целью являлось исследование психологической регуляции поведения (его источников), так как прочие психологические свойства участвуют только в регуляции поведения, но не служат его началом или источником. Так, мотивация – это то, что «инициирует, направляет и поддерживает поведение организма в данной ситуации» [2, с. 220]. Р. С. Немов предлагает следующую группировку теорий, описывающих природу мотивации: биологические и социальные, врожденные и приобретенные, сознательные и бессознательные. В рам-

как рассматриваемой проблемы акцентируется внимание на социальных теориях мотивации – мотивация есть связующее звено между психикой и поведением человека в обществе, среда, в которой находится человек, определяет его поведение [2, с. 220].

А. Н. Леонтьев делает акцент на соотношении мотивов и потребностей, указывая на природу мотивов. Мотивы – «инстинктивные импульсы». Он описывает возникновение мотива следующим образом. Существует потребность в чем-то, но индивид еще не знает, что это именно за предмет, затем, обнаружив предмет, возникает мотив [3, с. 99–100]. Предмет потребности – это не что иное, как мотив деятельности, который может быть материален, идеален, воспринимаем чувственно или быть фантазией. «Мотивы деятельности несут в себе действительную содержательную характеристику потребностей. Мотивы „стоят за целями“, побуждают к достижению целей» [4, с. 21].

Согласно педагогическому словарю А. М. Новикова, мотив есть «побудитель деятельности человека, социальных групп, ради чего она и совершается. Мотивация, то есть процесс побуждения человека, социальной группы к совершению определенной деятельности, тех или иных действий, поступков, представляет собой сложный процесс, требующий анализа и оценки альтернатив, выбора и принятия решений» [5, с. 115].

Педагогический словарь Г. М. Коджаспировой и А. Ю. Коджаспирова рассматривает мотивацию как «совокупность стойких мотивов, побуждений, определяющих содержание, направленность и характер деятельности личности и ее поведения» [6, с. 88].

Психологические словари, как правило, дают определение мотивации как процесса, для педагогических словарей характерно рассмотрение понятия «мотив» как побуждение к деятельности и в большинстве своем ссылаются на схему А. Н. Леонтьева «потребность – мотив – деятельность» [7].

А. В. Брушлинский уделял особое внимание познавательной мотивации, которая имеет своим источником сам процесс мышления. И подчеркивал, что проблемное обучение – это «форма организации» мышления через проблемные ситуации. Что провоцирует желание (мотив) разобраться в происходящем [8, с. 57–58, 62].

Б. М. Теплов представляет понятие «мотив» в связке с понятием «цель», в рамках рассмотрения понятия «воля». «Действия человека исходят из определенных мотивов и направлены на определенные цели. Мотив – это то, что побуждает человека к действию; цель – то, чего человек стремится достигнуть в результате этого действия». Однако цель не может возникнуть спонтанно, это происхо-

дит под воздействием потребности, которая и стоит у истоков всего процесса [9, с. 85].

Мотивация является «сложным механизмом соотношения факторов поведения, которые определяют возникновение, направление, а также способы осуществления конкретных форм деятельности, включая учебную [10, с. 64].

Мотивация учебной деятельности «направлена на овладение обобщенными способами действий в сфере научных понятий», первоочередным мотивом ребенка в школе является само пребывание в школе, освоение новой социальной роли, затем мотивы изменяются и идут по пути знаний или оценок за знания. Так, учебно-познавательные мотивы являются наиболее желательными и необходимыми для учебного процесса [11, с. 579].

Учебная мотивация, о которой идет речь в данной работе, «складывается из ряда постоянно изменяющихся и вступающих в новые отношения друг с другом побуждений (потребности и смысл ученика, его цели, эмоции, интересы). Поэтому становление мотивации есть не простое возрастание положительного или усугубление отрицательного отношения к учению, а стоящие за ним усложнение структуры мотивационной сферы, входящих в нее побуждений, появление новых, более зрелых, иногда противоречивых отношений между ними» [12, с. 14].

Так, для анализа учебной мотивации необходимо пристально наблюдать за всей мотивационной сферой (аффективная и волевая сферы личности, переживания, удовлетворение потребности) в контексте учения, а также определить основной мотив (ради чего осуществляется деятельность) [10, с. 105–107]. Мотивационная сфера учения имеет иерархию, и в нее входят следующие компоненты: потребность к учению, смысл учения, мотив учения, цель, эмоции, отношение, интерес.

Для учебной мотивации характерны следующие факторы, ее определяющие:

- 1) образовательная система, образовательное учреждение;
- 2) организация учебного процесса;
- 3) субъективные особенности обучающихся (возраст, пол, интеллектуальное развитие, способности, уровень притязаний и т. д.);
- 4) субъективные особенности педагога и система его отношения к ученику и к делу;
- 5) специфика учебного предмета [10, с. 107].

Говоря о факторах, формирующих учебную мотивацию, необходимо принимать во внимание также специфику учебного заведения. Она играет серьезную роль с учетом ориентации современного отечественного образования на подготовку по инженерным специальностям, что часто оставляет гуманитарную сторону обучения недооцененной.

Что же необходимо учителю при работе с детьми, ориентированными на технические специальности и имеющими приоритеты в этой области? За время работы учителем английского языка в МБОУ «Инженерный лицей Новосибирского государственного технического университета» и в попытках ответа на вышеуказанный вопрос было сделано наблюдение, ставшее основой данной статьи. Оно заключается во взаимосвязи между увлечением учеников компьютерными онлайн-играми на английском языке и повышением уровня владения языком. Первоначальная гипотеза, требующая проверки, подразумевала наличие связи между общением с носителями языка и регулярной самостоятельной работой для улучшения коммуникативных навыков с целью улучшения качества взаимодействия. В данном случае компьютерные игры являются мотивирующим фактором для изучения языка. В продолжение разговора о факторах, влияющих на мотивацию, представляем характеристику интересующего учебного заведения. Лицей имеет два основных профиля подготовки: физико-математический и экономический. Соответственно, профильными дисциплинами являются физика, математика, экономика. Также в лицее успешно реализуется программа спецкурсов и факультативов в области информатики и робототехники [13]. Контингент лицея составляют учащиеся 1–11-х классов. Для данного исследования были выбраны учащиеся 5–11-х классов, поскольку у младших школьников уровень учебной мотивации довольно высокий, но непременно снижается с возрастом. Именно с 5-го класса в лицее большое количество учеников, поступающих по конкурсу, а также существует набор в специализированные классы по физике или инженерному направлению, у учеников есть заинтересованность в определенных предметах, и они больше фокусируются на них.

Говоря о мотиве к изучению иностранного языка в контексте исследования, мы имеем дело с внутренней мотивацией, а именно ее коммуникативной разновидностью – «так как коммуникативность – это первая и естественная потребность изучающих иностранный язык» [14, с. 8]. Игроками движет желание говорить на английском языке и, как следствие, успешное общение в игровом пространстве. Согласно исследованиям, со временем учебная мотивация снижается. Г. В. Рогова отмечает, что это не стоит считать закономерно безвозвратным, необратимым процессом. Но субъективная природа мотивации делает процесс «вызова мотивации со стороны» крайне сложным. Учитель выступает только в роли проводника между уже имеющимся мотивом к мотивации и далее к успешной работе по освоению языка. Так, он должен иметь представление о мире вокруг своих уче-

ников и стараться увидеть его с их точки зрения и привлечь на свою сторону необходимые мотивы [14, с. 5–6].

Вопрос мотивации стоит очень остро в силу большого количества отвлекающих от учебы факторов, одним из которых являются компьютерные игры. Было проведено анкетирование учащихся 5–11-х классов с целью уточнения мотивов их игры в компьютерные игры на английском языке.

Представим краткое резюме исходя из анализа ответов. Подавляющее большинство опрошенных учеников выбирают игры Dota 2 и CS: GO. Dota 2 – это онлайн-игра MMORPG, действие которой происходит от третьего лица, заключается в ведении боя между командами по пять человек в каждой. CS: GO – это классический шуттер от первого лица. Доступ к играм бесплатный, что немаловажно для школьников. Для достижения успеха в игре требуется мыслить логически и стратегически, умение работать в команде. Чаще всего играют в обе игры. Играют от 1 месяца до 9 лет, в среднем это 2–3 года. За время игры большинство учащихся замечают у себя улучшение владением английским языком, что может быть связано и с учебным процессом, и с дополнительными занятиями языком. Однако учащиеся старше 15 лет чаще всего дополнительно занимаются только самостоятельно. Поскольку формат игр требует взаимодействия с другими игроками, помимо обсуждения игровых ситуаций, происходит общение на различные неигровые темы. Как наиболее распространенные указывают следующие темы: учеба, родной город, политика, спорт, наука, в частности физика, IT-технологии, а также личные темы. Учащиеся в возрасте 17–18 лет отметили философию, карьеру и автомобили. При выборе игры ими движет просто желание поиграть в интересующую их игру, у которой отсутствует русифицированная версия. Указывают, что игроки из-за границы «адекватнее» и с ними приятно общаться. Кто-то просто желает таким образом расширить круг общения. В числе ответов на вопрос, почему был выбран англоязычный сервер, немало таких, как «это один из самых эффективных способов изучения языка».

Учителя английского языка лицея отмечают такие изменения у учащихся, играющих в компьютерные игры на английском языке:

1. Учащиеся реже сталкиваются с проблемой языкового барьера.
2. Ученики с большим удовольствием вступают в дискуссию на уроке;
3. У них лучше развита лингвистическая догадка.

Данные анкетирования учащихся о мотивах выбора компьютерных игр на английском языке приведены в таблице.

Вопрос	Полученные данные															
	12 лет		13 лет		14 лет		15 лет			16 лет		17 лет		18 лет		
Возраст	11 %		20 %		8 %		15 %			27 %		14 %		5 %		
Название игры	Dota 2 42%						CS: GO 44%				Dota 2 и CS: GO 22%					
Как долго играете? %	9 лет	8 лет	7 лет	6 лет	5 лет	4 года	3 года	2 года	1,5 года	1 год	0,5 года	4 мес	3 мес	2 мес	1 мес	> 1 мес
	0,8	0,8	0,8	3	6	8	11	20	1,3	16	3	0,8	0,8	2	2	1,6
Почему выбрали англоязычный сервер?	Других нет			Более адекватные игроки			Интересно общаться с иностранцами		Уровень игроков выше		Нет разницы		Способ улучшить владение английским языком		Большее количество игроков	
	26 %			20 %			16 %		14 %		9 %		6 %		2 %	
Общаетесь ли Вы на другие темы, кроме игровых?	Да								Нет							
	79 %								21 %							
Наиболее распространенные темы для общения?	Учеба			Родной город			Политика		Спорт		Наука (чаще всего физика)		IT-технологии		Личные темы	
Улучшился ли Ваш уровень владения языком?	Да								Нет							
	82 %								18 %							
Занимаетесь ли Вы английским языком дополнительно?	Да								Нет							
	32 %								68 %							

Как видно из таблицы, наибольший процент игроков приходится на возраст 16 лет (27 %), это учащиеся 9–10-х классов, продолжительность увлечения игрой в среднем от одного года до трех лет. Это позволяет заключить, что значительное время, проведенное в игре, может дать положительный результат – улучшение уровня владения языком. Данную положительную динамику отмечают 82 %, при этом только 32 % всех опрошенных занимаются языком дополнительно, и основная масса приходится на возраст 12–14 лет. Только 26 % опрошенных выбрали иностранный сервер из-за отсутствия альтернативы, основная масса указывает вполне конкретные причины. Это соотносится с количеством детей, которые не общаются на неигровые темы в процессе игры (21 %), и детьми, не отметившими у себя прогресса в изучении языка (18 %). Итак, можно наблюдать четкую взаимосвязь общения на отвлеченные темы с другими игроками в процессе игры на владение английским языком – 79 % общаются на неигровые темы в процессе игры, 82 % опрошенных отмечают повышение уровня владения английским языком, 74 % выбрали иноязычный сервер именно по причинам, связанным с возможностью общаться на английском языке или с носителями языка и культуры.

Специфика использования компьютерных игр как средства мотивации к изучению иностранного языка в инженерном лицее состоит в формировании устойчивой внутренней мотивации. Послед-

няя в свою очередь берет начало из внешней мотивации. Данные, полученные в ходе анкетирования, подтверждают гипотезу, согласно которой увлечение играми в онлайн-режиме, подразумевающими общение на английском языке, способствует трансформации внешней мотивации во внутреннюю. Роль учителя состоит в помощи учащимся в формировании их индивидуальной образовательной траектории с учетом фактора живого общения на английском языке. Необходимым условием такой работы является непосредственное обсуждение и анализ возникающих в ходе общения затруднений и коммуникативных успехов учащихся. Подобная работа позволяет не просто передать знания напрямую, но помогает учиться самостоятельно и непрерывно, получать знания и осваивать новые навыки и умения.

Учитывая все вышеизложенное, можно сделать вывод, что необходимо принимать во внимание увлеченность детей компьютерными играми, наряду с такими увлечениями, как спорт, музыка, рисование, чтение и др., так как это является неотъемлемой частью их досуга, нередко очень значимой. Порицание может привести к снижению мотивации и негативному отношению как к учебному предмету, так и учителю. Задача учителя в данном случае – привлечь на свою сторону увлечения учащихся и показать на этом примере прикладной аспект английского языка. Что является обоснованным ответом на вопрос учащихся – зачем учить

английский язык. В рамках современного образовательного стандарта задача учителя состоит в том, чтобы научить ребенка учиться, развивать весь спектр его способностей и УУД, дать возможность получать навыки и знания самостоятельно на основе уже имеющихся знаний.

### Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. URL: [http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS\\_OO.pdf](http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS_OO.pdf) (дата обращения: 5.09.2016).
2. Немов Р. С. Психологический словарь. М.: Гуманитар. издат. центр «ВЛАДОС», 2007. 560 с.
3. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975. 121 с.
4. Леонтьев А. Н. Потребности, мотивы и эмоции. М.: Изд-во Московского ун-та, 1971. 40 с.
5. Новиков А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий. М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. 268 с.
6. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь: учебное пособие для студентов высших и средних педагогических учебных заведений. М.: Академия, 2001. 176 с.
7. Зинченко В. П., Мещеряков Б. Г. Большой психологический словарь. АСТ; АСТ-Москва; Прайм-Еврознак; Москва; СПб; 2008. URL: <http://www.elkniga.ru/static/booksample/00/19/15/00191530.bin.dir/00191530.pdf> (дата обращения: 27.08.2016).
8. Брушлинский А. В. Субъект: мышление, учение, воображение. М.: Изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «Модэк», 1996. 392 с.
9. Теплов Б. М. Психология. М.: Учпедгиз, 1953. URL: <http://libarch.nmu.org.ua/bitstream/handle/GenofondUA/55432/81b2f4e3c8b81bbb27e9f1aa7f3bc878.pdf?sequence=1> (дата обращения: 19.10.2016).
10. Зимняя И. А. Педагогическая психология: учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. М.: Логос, 2000. 384 с. URL: <http://psychlib.ru/mgppu/zim/zim-001-.htm> (дата обращения: 25.10.2016).
11. Российская педагогическая энциклопедия: в 2 т. / гл. ред. В. В. Довыдов. Т. 1: А, М: М.: Большая российская энциклопедия, 1993–1999. 607 с.
12. Формирование интереса к учению у школьников / под ред. А. К. Марковой. М., 1986. 96 с.
13. Официальный сайт МБОУ «ИЛ НГТУ». URL: <http://lyceum.nstu.ru/osnovniesvedeniya> (дата обращения: 18.10.2016).
14. Рогова Г. В., Рабинович Ф. М., Сахарова Т. Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М.: Просвещение, 1991. 287 с.

**Шарифова Дарья Александровна**, аспирант, Новосибирский государственный технический университет (пр. К. Маркса, 20, Новосибирск, Россия, 630073). E-mail: [sharifova\\_d\\_a@mail.ru](mailto:sharifova_d_a@mail.ru)

*Материал поступил в редакцию 03.02.2017.*

DOI 10.23951/1609-624X-2017-11-144-149

## COMPUTER GAMES AND MOTIVATION TO FOREIGN LANGUAGE LEARNING OF ENGINEERING LYCEUM STUDENTS

*D. A. Sharifova*

*Novosibirsk State Technical University, Novosibirsk, Russian Federation*

In educational process every teacher faces either a decline of learning motivation level or even the lack of it. The problem of motivation is very urgent in modern Education and Psychology. Psychology and Pedagogy explore it intensively. Firstly, this term appeared in Psychology at the beginning of XX century to expand knowledge about human and animal behavior. Psychological dictionaries present motivation through the relations between needs – motive – activity. Pedagogy studies mostly the motivation of learning and uses the terms “motive” and “goal” to explain the process itself. *Motive* is a thing which urges a person to action, and *goal* is a thing which a person tries to attain as a result of this action. Scientists noticed that there are a lot of factors that form motivation to learning; therefore, a teacher should consider every significant part of student life. Modern standard of education is a cause of new requirements to the educational process, it is necessary to use IT technologies and the Internet. The article deals with the relation between students’ interest in on-line computer games and their motivation to foreign language learning. The research presents that student choice of English-language servers is usually deliberate and helps them to improve their communicative competence of the English language and motivate them to learn more diligently.

**Key words:** *motivation, learning motivation, motive, systemically-active approach, English language at school, Information and Communication Technologies.*

## References

1. *Federal'nyy gosudrvennyy obrazovatel'nyy standart osnovnogo obshchego obrazovaniya* [Federal State Educational Standard for the Basic General Education] (in Russian). URL: [http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS\\_OO.pdf](http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS_OO.pdf) (accessed 5 September 2016).
2. Nemov R. S. *Psikhologicheskii slovar'* [Psychological Dictionary]. Moscow, Gumanitarnyy izdatel'skiy tsentr "VLADOS" Publ., 2007. 560 p. (in Russian).
3. Leont'ev A. N. *Deyatel'nost'. Soznaniye. Lichnost'* [Activities. Consciousness. Personality]. Moscow, 1975. 121 p. (in Russian).
4. Leont'ev A. N. *Potrebnosti, motivy i emotsii* [Needs, motives and emotions]. Moscow, Moscow University Publ., 1971. 40 p. (in Russian).
5. Novikov A. M. *Pedagogika: slovar' sistemy osnovnykh ponyatiy* [Pedagogy: Dictionary of System of Basic Terms]. Moscow, Izdatel'skiy tsentr IET Publ., 2013. 268 p. (in Russian).
6. Kodzhaspirova G. M., Kodzhaspirov A. Yu. *Pedagogicheskii slovar': uchebnoye posobiye dlya studentov visshikh i srednikh uchebnykh zavedeniy* [Teaching dictionary: a textbook for students of higher and secondary educational institutions]. Moscow, Akademiya Publ., 2001. 176 p. (in Russian).
7. Zinchenko V. P., Meshcheryakov B. G. *Bol'shoy psikhologicheskii slovar'* [Big Psychological Dictionary]. Moscow, AST Publ., 2008 (in Russian). URL: <http://www.elkniga.ru/static/booksample/00/19/15/00191530.bin.dir/00191530.pdf> (accessed 27 August 2016).
8. Brushlinskii A. V. *Sub'ekt: myshleniye, ucheniye, voobrazheniye* [Subject: thinking, learning, imagination]. Moscow, Institute of Applied Psychology Publ.; Voronezh, NPO "Modek" Publ., 1996. 392 p. (in Russian).
9. Teplov B. M. *Psikhologiya* [Psychology]. Moscow, Uchpedgiz Publ., 1953 (in Russian). URL: <http://libarch.nmu.org.ua/bitstream/handle/Genofon/dUA/55432/81b2f4e3c8b81bbb27e9f1aa7f3bc878.pdf?sequence=1> (accessed 19 October 2016).
10. Zimnyaya I. A. *Pedagogicheskaya psikhologiya. Uchebnik dlya vuzov* [Pedagogical psychology. Teaching aid for universities]. Moscow, Logos Publ., 2000. 384 p. (in Russian) URL: <http://psychlib.ru/mgppu/zim/zim-001-.htm> (accessed 25 October 2016).
11. *Rossiyskaya pedagogicheskaya entsiklopediya v 2 tomakh* [Russian Pedagogical Encyclopedia in 2 volumes]. Ed. by V. V. Dovydiv. Moscow, Bol'shaya rossiyskaya entsiklopediya Publ., 1993–1999, vol. 1. 607 p. (in Russian).
12. *Formirovaniye interesa k ucheniyu u shkol'nikov* [Formation of pupils' interest to studying]. Edited by A. K. Markova. Moscow, 1986. 96 p. (in Russian).
13. *Ofitsial'nyy sayt litseya NGTU* [Official site of lyceum NSTU] (in Russian). URL: <http://lyceum.nstu.ru/osnovniesvedeniya> (accessed 18 October 2016).
14. Rogova G. V., Rabinovich F. M., Sakharova T. E. *Metodika obucheniya inostrannym yazykam v sredney shkole* [Methods of teaching foreign languages in school]. Moscow, Prosveshcheniye Publ., 1991. 287 p. (in Russian).

**Sharifova D. A.**, Novosibirsk State Technical University (pr. K. Marksa, 20, Novosibirsk, Russian Federation, 630073).  
E-mail: [sharifova\\_d\\_a@mail.ru](mailto:sharifova_d_a@mail.ru)