

4. Завьялов П. С. Проблемы международной конкурентоспособности товаропроизводителей / П. С. Завьялов // Маркетинг. — 1996. — №2. — С.20—32.
5. Зименков Р. И. Свободные экономические зоны / Р. И. Зименков. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2005. — 316 с.
6. Кацман Ф. М. Особые экономические зоны / Ф. М. Кацман // Транспорт Российской Федерации. — 2007. — № 8. — С.22—26.
7. Конкурентоспроможність національної економіки / За ред. д-ра екон. наук Б. Є. Кваснюка. — К.: Фенікс, 2005. — 582 с.
8. Малышкина Е. Об особых экономических зонах в Российской Федерации / Е. Малышкина // Транспорт Российской Федерации. — 2005. — № 7. — С.18—21.
9. Михайлов О. В. Основы мировой конкурентоспособности / О. В. Михайлов. — М. : Изд-во «Познавательная книга плюс», 1999. — 492 с.
10. Application of Transaction Costs to Choice of Transport Corridors / [K. Kylaheiko, D. Cistic, P. Komadina] // Promet: Traffic-Traffico, Scientific Technical Journal for Traffic Theory and Practice — 2000. — Vol. 11, N 4. — P. 95—100.
11. Bird J. H. Seaports and Seaport Terminals / J. H. Bird. — London: Hutchinson, 1971.
12. The Changing Role of Ports in Supply-chain Management: an Empirical Analysis / [Carbone V. and De Martino M.] // Maritime Policy and Management — 2003. — Vol. 30, N 4. — P. 305—320.
13. Casson M. The Role of Vertical Integration in the Shipping Industry / M. Casson // Journal of Transport Economics and Policy — 1986. — Vol. 20, N 1. — P. 7—29.
14. Chandler Jr. A. D. The Visible Hand / Jr. A. D. Chandler — Cambridge: Harvard, 1977.
15. Coase R. H. The nature of the firm / R. H. Coase // Economica — 1937. — Vol. 4. — P. 331—351.
16. Freemont A. Global Maritime Networks: The case of Maersk / A. Freemont // Journal of Transport Geography — 2007. — Vol. 16, N. 6. — P. 431—442.
17. Haezendonck E. Essays on strategy analysis for seaports / E. Haezendonck. — Leuven: Garant, 2001.
18. Hammami, Mona, Jean-Francois Rughashyankiko and Etienne B. Yehoue, 2006, «Determinants of Public-Private Partnerships in Infrastructure», IMF Working Paper, WP/06/99. (Washington: International Monetary Fund).
19. Ports, Cities, and Global Supply Chains / [J. Wang, T. E. Notteboom, D. Olivier, B. Slack and others]. — Ashgate: Aldershot, 2007. — P. 51—68.

УДК 811. 111: 378. 016

## ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ И ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ.

*Путиенко Н.М.*

*Рассмотрены игровое обучение иностранным языкам и деловые игры с их спецификой построения, а также аспекты эффективной организации построения игры с конкретными примерами. Приводится характеристика игры, деловой игры и ролевой игры, как фактора усиления мотивации.*

**Ключевые слова:** *игра, игровое обучение, ролевая игра, деловая игра, иноязычное общение, мотивация.*

Языковые игры предназначаются для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком.

**Цель статьи** - описание процесса игрового обучения, его приемов моделирования как средства создания мотивации речевой деятельности и интенсификации учебного процесса.

Учебная деловая игра, представляет собой практическое занятие, моделирующее различные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и обеспечивающее условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствования их иноязычной речи, а также более полное овладение иностранным языком, как средством профессионального общения и предметом изучения [2].

В основе учебной деловой игры лежат общеигровые элементы: наличие ролей; ситуаций, в которых происходит реализация ролей; различные игровые предметы. Однако, в отличие от других игр, в том числе и игр обучающего характера, которые мы рассмотрим ниже, деловая игра обладает, наряду с перечисленными игровыми элементами, индивидуальными, присущими только этому виду учебной работы чертами, без наличия которых игра не может считаться деловой: моделированием в игре приближенных к реальности условий профессиональной деятельности и самой профессиональной деятельности обучаемых (имитированием их); поэтапным развитием, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего; наличием конфликтных ситуаций; обязательной совместной деятельностью участников игры, выполняющих предусмотренные условиями игры роли; описанием объекта игрового имитационного моделирования; контролем игрового времени; системной оценки хода и результатов игры, заранее разработанной и используемой в данной игре; правилами, регулирующими ход игры; элементом соревнования [1].

Действие в деловой игре проходит в одной из сфер профессиональной деятельности обучаемых. В связи с этим моделирование в деловой игре условий профессиональной деятельности обучаемых является обязательным. Оно требует определения прежде всего основных сфер профессиональной деятельности будущего (или проходящего курс повышения квалификации) специалиста.

Для сравнения с деловыми играми возьмем фонетические игры.

Например: игра «правильно неправильно». Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха. Ход игры: преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного им звука в звуко-сочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звуко-сочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звука обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой, при неправильном - руку с красной карточкой. Выигрывает команда, которая после подсчета очков наиболее правильно оценит наличие или отсутствие ошибок. Или игра кто правильнее прочитает? Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста. Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращая внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитывать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Продолжая рассматривать обучающие игры зароним орфографические игры, игры работы с алфавитом, лексические игры, грамматические.

Орфографические игры.

Буквы рассыпались. Цель: формирование навыков сочетания букв в слове. Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе; «кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

Игра «дежурная буква». Цель: формирование навыков осознания места буквы в слове. Ход игры: обучаемым раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «Сегодня у нас дежурная буква «о», она стоит на первом месте. Кто напишет больше слов, в которых буква «о»

стоит на первом месте?» время выполнения задания регламентируется (3-5 минут).

Из двух - третье. Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры - эта игра по смыслу очень близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры.

Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

Пары слов. Цель: развитие орфографического навыка. Ход игры: играющим сообщаете, что эту игру изобрел Льюис Кэрролл, автор книги «Алиса в стране чудес». На листе бумаги пишется любое слово. Ниже на том же листе пишется другое слово с точно таким же числом букв. Играющие должны постепенно превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать другое слово, которое пишется также, как первое, за исключением одной-двух букв, и написать его под первым словом. Затем точно также это слово превращается в другое. Каждый раз можно изменить только одну-две буквы. Нужно продолжать до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово.

Например: англ. Score spell, scare spoil, scale Spain, whale train, while grain  
smile grape, smell graze.

Игры для работы с алфавитом.

5 карточек. Цель: контроль усвоения алфавита. Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

Кто быстрее? Цель: контроль усвоения алфавита. Ход игры: обучаемым раздают по 3-5 карточек с буквами и предлагается внимательно их рассмотреть. Затем преподаватель называет букву, а те, у кого есть карточка с названной буквой, быстро ее поднимают и показывают остальным. Запоздавший участник игры не имеет права поднять карточку. Преподаватель проходит между рядами и собирает карточки. Выигрывает тот, кто быстрее других остается без карточек.

Первая буква. Цель: тренировка, ориентированная на усвоение алфавита.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель по очереди называет по три слова каждой команде. Участники игры должны быстро назвать первые буквы этих слов. Выигрывает тот, кто правильно выполнил задание. Несмотря на простоту данных игр, применение их на практике значительно улучшает знание и скорость усвоения материала обучаемыми.

Лексические игры.

Цифры. Цель: повторение количественных числительных. Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброс одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, а вторая – последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

Пять слов. Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков. Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

Больше слов. Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать как можно больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов.

Игру можно провести и в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов игры учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

Озвучивание изображения. Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи. Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

Рассказ по рисунку. Цель: активизация лексики по изученной теме.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждая пара получает рисунок с изображением комнаты, в которой находятся разные вещи и предметы, характеризующие ее хозяина. Нужно составить рассказ о том, чем занимается хозяин комнаты. Выигрывает пара, составившая самый интересный рассказ.

Чайник (английская игра). Цель: формирование и развитие контекстуальной догадки. Ход игры: ведущий выходит за дверь. В это время играющие должны выбрать несколько омонимов и придумать фразу. Когда ведущий входит в комнату, играющие по очереди произносят придуманные ими фразы, вставляя в них вместо одинаково звучащих слов слова «чайник» (teakettle). Например: I said good teakettle when I went to the little store teakettle the bank to teakettle some meat («Я сказал «хороший чайник», когда пошел в маленькую лавочку чайник банком, чтобы чайник немного мяса»). Здесь teakettle заменяет слова *bye, by, buy*. ведущий должен догадаться, что вся фраза означает: «Я сказал «до свидания», когда пошел в лавочку рядом с банком, чтобы купить немного мяса» [1].

Грамматические игры.

Модальные глаголы. Цель: автоматизация употребления модальных глаголов в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Одна команда придумывает предложение с заданным модальным глаголом. Другая команда должна отгадать это предложение. С этой целью задаются вопросы типа: Можете ли вы...? Должны ли вы...? Затем это же задание выполняет вторая команда и игра продолжается.

Игра в мяч. Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. Представитель первой команды придумывает предложение с изученным глаголом. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет свое предложение, опуская глагол, и т.д.

За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.

Подарки. Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записывается два ряда слов:

- 1) наименование подарка,
- 2) список глаголов.

Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию в ее рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирование и формулирование многообразных функциональных типов высказываний (описание, сообщение информации, доказательства, выражения мнения, согласия и т.п.) [2].

Иной постановкой задачи обладает деловая игра. Что касается последовательности разработки деловой игры, то она включает в себя следующие моменты:

- 1) определение проблемы, темы предмета, содержания и учебной цели игры;
- 2) определение основных признаков профессиональной деятельности обучаемых, подлежащих моделированию;
- 3) выделение основных этапов деловой игры, типичных проблемных ситуаций, основных факторов, предопределяющих характер и динамику игры;
- 4) определение конкретных целей деятельности в игре, ролевой структуры игры, функций ее

- участников, характера их меж ролевого взаимодействия в совместной игровой деятельности;
- 5) подготовка сценария игры;
  - 6) определение правил игры;
  - 7) разработка системы критериев оценок результатов игры и показателей оценки игровых действий;
  - 8) распределение ролей между участниками игры;
  - 9) составление инструкций для организатора игры, арбитров, судей и игроков; разработка соответствующих общих и индивидуальных рабочих материалов для участников игры.

Инструкция для организатора игры включает следующие пункты: 1) организация игры; 2) учебный материал; 3) определение ситуаций использования иностранного языка; 4) подбор и подготовка игроков; 5) подбор и подготовка арбитров; 6) подбор и подготовка судейской коллегии; 7) порядок проведения игры; 8) проведение заключительного этапа игры.

Инструкция для играющих включает общие и индивидуальные инструктивные указания. Каждая инструкция строится по следующей схеме: 1) определение роли (полное название игровой должности, значение роли в игровой организации и т. п.); 2) права и обязанности «должностного лица»; 3) взаимодействие с другими участниками игры; 4) взаимодействие с преподавателем; 5) перечень действий на всех этапах игры; 6) репертуар иноязычного речевого поведения; 7) коммуникативные стратегии и тактики; 8) репертуар ролевого поведения.

В некоторых случаях этот материал целесообразно оформить в виде должностных инструкций, используя для этого существующие нормативные документы [2].

Инструкции для арбитров составляются по той же схеме, что и для игроков, но к ним прилагается сценарий игры, ее правила и инструкции для игроков, что должно обеспечить правильные действия арбитров в процессе реализации связи между играющими и организатором игры, между играющими и судейской коллегией, позволить им поддерживать необходимый порядок в игре в соответствии с правилами ее проведения.

Инструкция для судейской коллегии строится по установленной для играющих схеме. Судейская коллегия получает также инструкции для играющих, правила игры, критерии оценок результатов игры и показатели для оценки игровых действий.

Задание, предваряющее деловую игру, дается для того, чтобы обучаемые могли заблаговременно подготовиться к деловой игре. Оно вручается участникам игры за несколько дней до начала игры. Это задание включает следующие компоненты: 1) описание исходных позиций деловой игры (сведения, дающие возможность участникам игры войти в ситуацию и принять конкретные исходные решения по своим ролям);

2) организационные указания (перечень должностей (ролей) и ролевой репертуар играющих), указания о характере работы, которую играющие должны выполнить к началу игры; указания по подбору и разработке материалов, необходимых для игры, и т. д.

Цель задания, предваряющего игру на иностранном языке, — психологическая информационная и языковая подготовка участников игры к правильному выполнению своей роли, вживанию в нее, обдуманному, обоснованному ролевому и речевому поведению в игре, желательному взаимодействию с другими участниками игры. Такое задание может включать подготовку различных наглядных и рабочих материалов профессионального характера.

К заданию прилагается программа работы с основной и дополнительной литературой по теме и проблеме деловой игры.

Особую часть предваряющего задания к деловой игре составляет работа со специальными текстами на иностранном языке, с материалами к тексту, требующими разработки; выполнение специальных языковых и речевых упражнений, ориентированных на иноязычное общение в процессе игры, а также работа с материалами для самообучения.

Следует учесть также, что отдельные роли требуют специальной психологической подготовки. В таких случаях используются психотехнические упражнения и приемы социально-психологического тренинга и профессиональной адаптации.

В качестве предваряющего деловую игру задания можно предложить обучаемым ознакомиться-

ся со специальной литературой по теме и проблеме, обратиться к соответствующим лекционным материалам по специальности, то есть приобрести или восстановить в памяти необходимую информацию, знания, подходы к решению вопросов и задач [3].

Каждая конкретная ситуация излагается играющим в письменной форме. При изложении простых задач возможна и устная форма. Письменное изложение ситуаций вручается участникам игры заранее, что дает им возможность продумать ситуацию и более тщательно подготовиться к ее обсуждению, провести предварительный обмен мнениями между собой. Можно предложить участникам игры программу подготовки к деловой игре, содержащую перечень необходимых, обязательных и дополнительных действий с информационными, текстовыми и любыми другими рабочими материалами.

Преподаватель может попросить участников игры дать краткий письменный анализ конкретной ситуации, оформить свои выводы по проблеме, сформулировать свои предложения по ее решению.

Обучаемым вручаются также карта-схема последовательности игровых действий в ходе деловой игры, карты профессионально-ролевого и соответствующего речевого поведения каждого участника игры.

Деловая игра начинается вступительным словом преподавателя, в котором излагается цель всей игры и каждого ее этапа. Тщательному анализу подвергается конкретная проблемная ситуация, сложившаяся в профессиональной деятельности трудового (производственного, научного, учебного) коллектива. Затем преподаватель предлагает всем участникам игры изложить свои точки зрения, мнения, умозаключения и выводы относительно содержания, структуры и компонентов проблемной ситуации и возможных способов ее разрешения, совместного решения вытекающих из нее задач.

В процессе подготовки решения происходит обмен мнениями, обсуждается и вырабатывается коллективное мнение, происходит обмен знаниями, информацией и практическим опытом. При этом обучаемым могут понадобиться дополнительная информация, ознакомление с новой литературой, консультации, обмен уточненными мнениями и взглядами.

Преподаватель стимулирует и направляет дискуссию, уточняет условия, вводит новую информацию и предлагает новые обстоятельства, формулирует тезисы, делает текущие и окончательные выводы и заключение, дает оценку выводов и мнений участников игры, стимулирует реакцию собеседников, сообщает о своих наблюдениях, поддерживает разные точки зрения, возражает, напоминает, просит что-то уточнить и т. д. Он постоянно акцентирует внимание участников игры на необходимости принятия конструктивных решений, не позволяет отвлекаться или увлекаться рассмотрением лишь каких-то частных моментов, направляет внимание на главное в дискуссии — обоснование или отклонение предлагаемых вариантов решения.

Преподаватель также подводит итоги дискуссии на каждом этапе деловой игры, комментирует и исправляет речевые ошибки обучаемых, делая это в тактичной форме, не называя конкретных лиц, сделавших ошибки. В ходе дискуссии полезно использовать доску или графический проектор для записи различных точек зрения на решение задачи, вывешивать материалы (схемы) с предлагаемыми вариантами решения. На заключительном этапе дискуссии участники игры должны принять согласованное решение, сообщить свои особые мнения и установить степень соответствия принимаемого решения целям игры, конкретной ситуации и поставленным задачам дальнейшей деятельности. Участники игры должны также предугадать или «проиграть» возможные последствия предлагаемого решения и разных его вариантов, дать общую оценку деятельности группы; оценить работу своих коллег, дать самооценку как профессиональной, так и иноязычной речевой деятельности.

Затем преподаватель вместе с судьями (арбитрами) проводит разбор деловой игры, анализирует качество профессиональной и иноязычной речевой деятельности. Отдельному анализу подвергается иноязычное речевое поведение каждого участника, даются качественные и количественные характеристики иноязычной речи. Преподаватель отмечает, что активная мыслительная деятельность участников игры, взаимодействие в речемышлении обучаемых двух языков - родного и иностранного не могли не привести к речевым ошибкам, обусловленным межъязыковой и внутриязыковой интерференцией. Вследствие этого появляется необходимость работы над ошибками. Преподаватель предлагает выполнить ряд коррективных упражнений сразу после деловой игры

или на последующем занятии. Он также может предложить каждому или отдельным игрокам карточки с отмеченными на них наиболее существенными ошибками и рекомендациями выполнить те или иные упражнения или поработать со словарем, грамматическим справочником или учебником.

В конце разбора преподаватель дает развернутую итоговую оценку участия в игре каждого из обучающихся, объясняет значение игры для дальнейшей профессиональной деятельности обучающихся [4].

### ВЫВОДЫ

Игры, в частности деловые игры, предназначены для формирования иноязычной речи, в частности лексических и грамматических навыков. Деловая игра – это практическое занятие, формирующее различные сферы профессиональной деятельности обучающихся. В общем, сама сущность деловой игры определяет основную ее цель – выработку и повышение профессиональной компетенции обучающихся. Нужно учитывать, что при разработке деловой игры определяются основные, сущностные признаки профессиональной деятельности, которые необходимо моделировать: 1) место, сфера, время деятельности; 2) функциональная направленность конкретного ее отрезка или формы; 3) содержательная структура и компоненты, ролевая структура деятельности и ролевой репертуар каждого исполнителя; 4) типичные проблемы и рядовые ситуации деятельности; 5) количественные и качественные характеристики б) взаимодействие речевых и неречевых форм деятельности. К основным факторам, предопределяющим характер и динамику деловой игры, относятся: изменяющиеся обстоятельства и ситуации, реализация мотива достижения в решении отдельных задач и постановка новых, вытекающих из сделанной работы, проблем и задач, изменяющиеся цели и дифференциация целей участников, учет индивидуальных особенностей участников игры, характер их межролевого и межличностного взаимодействия, социальный и профессиональный опыт, сформированность профессиональных навыков и умений, навыки и умения профессионального мышления, фонд общих и индивидуальных знаний, наличие общего языка, степень владения языком [1].

Учитывая все выше изложенное, деловая игра, как вид ролевой игры и игра, как средство разнообразить учебный процесс, является мощным фактором усиления интенсификации и мотивации обучения. В отличие от диалога или пьесы, которые обучают, как сказать, ролевая игра отвечает на вопрос, почему и зачем нужно что-то сказать. В этом смысле ролевая игра выполняет не просто мотивационную функцию, а мотивационно-побудительную функцию.

Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Иными словами, игра обостряет мыслительную деятельность обучающихся. Именно в игре усваиваются профессиональные навыки, нормы поведения. Игра является мощным инструментом преодоления психологического и языкового барьера.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Каменский А.И. Основы интенсификации обучения иностранным языкам / А.И. Каменский. — М.: Высшая школа, 2001. — 112с.
2. Мосленко Е.Н. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справочное пособие. / Е.Н. Мосленко, Е.А. Фобинская, А.Ф. Бутько, С.И. Петрова. — Минск: Вышэйшая школа, 2005. — 553с.
3. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская — М.: 1986. — 103с.
4. Леонтьев А.А. Слово в речевой деятельности / А.А. Леонтьев — М.: Наука, 1965. — 245с.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. / Г.К. Селевко — М.: Наука, 1998. — 275с.