

УДК 372.881.161.1

## **Использование игровой педагогической технологии развития коммуникативных умений на уроках русского языка в 5-м классе**

**Титкова Мария Юрьевна**

Аспирант,  
кафедра методики обучения филологическим дисциплинам,  
Институт гуманитарных наук,  
Московский городской педагогический университет,  
129226, Российская Федерация, Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, 4;  
e-mail: titkovamarija@mail.ru

### **Аннотация**

Формирование коммуникативной компетентности является одним из значимых результатов школьного обучения. Этот результат может быть достигнут, если в процессе обучения применять определенные педагогические технологии, рассчитанные на развитие коммуникативных умений. Одним из видов таких технологий могут быть игровые технологии. Исходя из этого в статье рассматриваются понятия «педагогическая технология», «игровая педагогическая технология», уточняется значение этих терминов. Предлагается новый вариант игровой технологии развития коммуникативных умений в 5-м классе. Рассматривается структура технологии. Дается классификация методов и приемов развития коммуникативных умений, которые по характеру процесса обучения делятся на обучающие и развивающие (лингвистическая игра – игровые упражнения и ролевые игры) и творческие (учебный проект – творческий, игровой или ролевой). В статье также представлены примеры дидактических игр, проверенных педагогической практикой.

### **Для цитирования в научных исследованиях**

Титкова М.Ю. Использование игровой педагогической технологии развития коммуникативных умений на уроках русского языка в 5-м классе // Педагогический журнал. 2016. № 2. С. 73-83.

### **Ключевые слова**

Развитие коммуникативных умений, формирование коммуникативной компетентности, педагогическая технология, игровая педагогическая технология, дидактическая игра, лингвистическая игра, игровое упражнение, ролевая игра, учебный проект.

## Введение

Мы знаем, что формирование коммуникативной компетентности является одной из важнейших задач ФГОС, одним из значимых результатов школьного обучения (согласно приказу Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897). Этот результат может быть достигнут, если в процессе обучения (не только русскому языку, но и другим предметам) применять определенные педагогические технологии, рассчитанные на развитие коммуникативных умений. Мы считаем, что одним из видов таких технологий могут быть игровые технологии. Нас интересует вопрос: *какая игровая технология будет эффективной для развития коммуникативных умений в процессе обучения русскому языку в 5-м классе?*<sup>1</sup>

В настоящее время наиболее известные педагогические технологии рассматриваются в работах Г.К. Селевко. Поэтому мы будем пользоваться определениями, предложенными в этих работах.

### Игровая педагогическая технология развития коммуникативных умений школьников

Прежде всего, уточним значение термина «педагогическая технология». По определению Г.К. Селевко, «*педагогическая технология* функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения» (курсив мой. – М.Т.) [Селевко, 1998, 14]. Иногда термин «педагогическая технология» рассматривается как синонимичный термину «образовательная технология». Г.К. Селевко объясняет, что значение термина «образовательная технология» (технология в сфере образования) является более широким, чем значение термина «педагогическая технология», так как образование включает не только педагогические, но и социальные аспекты [Селевко Герман Константинович, www].

Технология связана с учебным процессом<sup>2</sup> – деятельностью учителя и ученика. Поэтому в структуру педагогической технологии входят: (1) концептуальная основа; (2) содержательная часть (цели обучения и содержание учебного материала); (3) процессуальная часть – технологический процесс (организация учебного процесса, методы и формы деятельности учителя и ученика, диагностика учебного процесса) [Селевко, 1998]. Содержательная часть педагогической технологии во многом определяет ее процессуальную часть [там же]. Понятие «педагогическая технология» (на предметном уровне) часто перекрывается понятием

1 О необходимости игры в разные периоды жизни человека см.: [Титкова, Лингвистическая игра..., 2013].

2 Г.К. Селевко рассматривает педагогические технологии на общепедагогическом (общедидактическом) уровне и поэтому использует термины «учебный процесс» и «педагогический процесс». Мы рассматриваем игровые технологии на локальном (модульном) уровне (технология развития коммуникативных умений) и поэтому используем термин «процесс обучения».

«методика обучения». Г.К. Селевко объясняет, что в технологии более представлена процессуальная часть, в методике – содержательная [там же].

А теперь рассмотрим, что такое *игровые педагогические технологии*. Для этого необходимо вспомнить, что такое *дидактическая игра*.

По определению Педагогического энциклопедического словаря, *игра* – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта [Бим-Бад, 2002]. Когда элементы игровой деятельности используются в процессе обучения, мы говорим о *дидактической* [там же] или *педагогической* [Селевко, 1998] *игре*<sup>3</sup>. В отечественной педагогической практике в 1940-50-е гг. дидактические игры рассматривались преимущественно как форма работы в дошкольном воспитании. Но начиная с 1960-70-х гг. дидактические игры стали применяться в школе, не только в начальных, но и в средних классах [Бим-Бад, 2002]. В современной школе игра рассматривается как форма работы в структуре игровых педагогических технологий.

Таким образом, «понятие «*игровые педагогические технологии*» включает достаточно обширную *группу методов и приемов* организации педагогического процесса *в форме* различных *педагогических игр*» (курсив мой. – М.Т.) [Селевко, 1998, 53].

А теперь мы подошли к вопросу, поставленному в начале статьи (*какая игровая технология будет эффективной для развития коммуникативных умений в процессе обучения русскому языку в 5-м классе?*). Изучение существующих идей (Д.Н. Узнадзе, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев), а также собственный практический опыт позволили нам разработать такой вариант игровой технологии. Прежде всего, уточним значение термина «игровые технологии» в нашем варианте. Возьмем за основу определение Г.К. Селевко и сформулируем наше определение в соответствии с предметом нашего исследования: *игровые технологии – это группа методов и приемов организации процесса обучения в форме различных дидактических игр, направленных на развитие коммуникативных умений*. Составим классификацию «группы методов и приемов» (дидактических игр) для нашего варианта и приведем примеры из нашей «игротеки».

По характеру процесса обучения мы различаем обучающие, развивающие и творческие игры. По характеру игровых методик – лингвистические игры (игровые упражнения и ролевые игры) и учебный проект (творческий, ролевой, игровой). По игровой среде – уроки и внеурочные занятия.

*Игровые упражнения* (викторины, кроссворды, загадки, игры в слова) не только содержат развлекательный материал, но и обогащают учащихся новыми знаниями и умениями [Львов, 1988]. При этом упражнения, которые содержат занимательный материал (необычные по содержанию и форме тексты, иллюстрации и наглядные пособия [Титкова, Иллюстрация как средство..., 2013], юмор), мы также называем игровыми.

3 Г.К. Селевко использует термин «педагогическая игра» как синонимичный термину «дидактическая игра». Мы используем термин «педагогическая игра» только в цитатах.

Приведем наш пример – игровое упражнение с готовым текстом, необычным по содержанию и форме, – веселым стихотворением. Такое упражнение будет эффективным для закрепления полученных знаний по теме «Синонимы» [Титкова, Особенности языка..., 2013].

– Прочитайте стихотворение автора М.Ю. Титковой «Ежик и его домик». Найдите синонимы-прилагательные, синонимы-глаголы, синонимы-существительные.

Ежик маленький лесной  
Не напрасно потруился –  
Сделал домик небольшой  
И уже в нем поселился.  
Для кого-то – просто норка,  
А для ежика – жилье,  
Не заметное под елкой,  
Где уютно и тепло.

(*Маленький – небольшой; потруился – сделал; домик – норка – жилье.*)

Несмотря на внешнюю «простоту», это стихотворение содержит весомый дидактический элемент (три группы синонимов), который подготавливает школьников к работе с более сложными текстами.

\* \* \*

Игровые упражнения широко используются на уроках в 5-м классе, но внеурочная работа как менее строгая система познавательного труда детей дает в этом отношении намного больший простор, например, для ролевой игры или учебного проекта.

*Ролевая игра* состоит в создании таких ситуаций, в которых каждый участник игры получает вымышленное имя, социальную роль – туриста, экскурсовода, журналиста и т. п., а ведущий, то есть учитель, руководит ходом беседы. Ролевая игра создает ситуацию, близкую к естественной, вызывает интерес, повышает эмоциональный уровень учебного труда учащихся [Львов, 1988]. При этом игры, которые содержат *ролевой элемент* (вымышленные персонажи (например, Незнайка и Цветик), ролевые диалоги, инсценировки), мы также называем ролевыми.

Приведем наш пример – сценарий ролевого урока-игры с веселым названием «Сочинялки». Такой урок-игра (урок или внеурочное занятие) будет эффективным для закрепления полученных знаний по теме «Рифма» [Титкова, Лингвистическая игра..., 2013].

В книге Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей» много веселых и поучительных историй для маленьких читателей. После чтения истории о том, «Как Незнайка сочинял стихи», учитель объясняет, что такое рифма, и приводит примеры, а потом дети сами пробуют сочинить свои первые двустишия и таким образом сами решают, легко ли быть поэтом...

Сценарий такого урока удобно представить в форме технологической карты<sup>4</sup> [Титкова, 2014] (см. табл. 1).

4 «Технологическая карта – описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств» [Селевко, 1998, 15].

**Таблица 1. Технологическая карта урока-игры  
«Сочинялки» (фрагмент)**

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность ученика
Игра в рифмы	Называет слово, к которому дети должны подобрать свои рифмы. Например: тетрадка – ...	Подбирают рифмы. Например: тетрадка – шоколадка, палатка, закладка...
Игра «Помоги Незнайке»	Называет слово, на которое не сразу можно подобрать рифму. Например: люстра – ...	Подбирают рифмы. Например: люстра – густо, вкусно, шустро...
Игра «Маленькие соавторы»	Называет готовую первую строчку. Например: Если мы хотим играть ...	Придумывают только вторую строчку. Например: Если мы хотим играть, Можно всех друзей позвать...
Игра «Придумай двестише»	Называет несколько простых рифмующихся слов. Например: конфеты – билеты, пакеты, секреты... Надо придумать двестише.	Придумывают двестише. Например: Очень вкусные конфеты Были в праздничных пакетах. Для подарка из конфет Надо предъявить билет.

Кто знает, возможно, у кого-то из таких «сочинялок» в будущем получатся серьезные сочинения...

\* \* \*

Игровые упражнения и ролевые игры связаны с возможностями русского языка, поэтому такие игры мы предлагаем назвать *лингвистическими*. Лингвистическую игру мы рассматриваем как метод развития коммуникативных умений, а игровые упражнения и ролевые игры – как приемы этого метода.

Но мы знаем, что, в соответствии с ФГОС, формирование коммуникативной компетентности является метапредметным результатом школьного обучения (приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897). Этот метапредметный результат может быть достигнут в ходе учебных проектов – творческих, игровых и ролевых. Учебный проект мы рассматриваем как метод развития коммуникативных умений, а конкретные типы проекта – творческий, игровой и ролевой – как приемы этого метода.

*Учебный проект* – это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся-партнеров, имеющая общую цель, согласованные способы деятельности, направленная на достижение общего результата по решению какой-либо проблемы, значимой для участников проекта [Бухаркина, 2003]. Однако если мы говорим о пятиклассниках, то под термином «учебный проект» мы понимаем *совместную учебно-познавательную, творческую и игровую деятельность на основе процесса ролевого общения учащихся в соответствии с коммуникативной игровой ситуацией, объединяющей этапы работы над проектом*.

Для развития коммуникативных умений в большей степени подходят *творческие, ролевые и игровые проекты*, так как продукты этих проектов предполагают получение обратной связи от публики (см. табл. 2).

**Таблица 2. Типы учебного проекта, способствующие развитию коммуникативных умений [Ступницкая, 2012, с изменениями]**

Тип проекта	Цель проекта	Проектный продукт	Тип деятельности учащегося
Творческий	Привлечение интереса публики к проблеме проекта	Литературные произведения, видеофильмы	Творческая деятельность, предполагающая получение обратной связи от публики
Игровой	Представление публике опыта участия в решении проблемы проекта	Мероприятие (игра, викторина, экскурсия и т. п.)	

Приведем наш пример – планирование работы над учебным проектом с рабочим названием «Источники витамина С» [Титкова, 2014].

Учитель создает коммуникативную игровую ситуацию:

– Представьте, что вы писатели (журналисты) и вам нужно написать интересное литературное произведение (например, сказку или статью). А чтобы произведение было интересным, писатель (журналист) должен хорошо разбираться в теме и грамотно излагать свои мысли. Начнем по порядку. Выберем тему – например, о витаминах – и попробуем в ней разобраться.

После рассказа о том, что такое витамины и почему они необходимы для здоровья, учитель формулирует проблему в самых общих чертах:

– Вы узнали о пользе цитрусовых, в которых содержится витамин С. Но цитрусовые – это не единственный и даже не основной источник этого витамина. Найдите необходимую информацию и подготовьте интересное сообщение для своих одноклассников.

Конечно, сообщение – это еще не проектный продукт. Но собирая информацию для сообщения, например, о ягодах как источниках витаминов нашего края, школьники узнают не только о том, что ягоды полезны. Оказывается, с каждой из них связана какая-нибудь интересная история или легенда. А значит, появляется материал для проектного продукта – литературного произведения (например, сказки или статьи) или мероприятия (например, викторины для одноклассников). У юных авторов (писателей или журналистов) возникает масса идей, что еще больше укрепляет мотив к деятельности...

Планирование работы над таким проектом удобно представить в форме таблицы (см. табл. 3).

**Таблица 3. Планирование работы над учебным проектом «Источники витамина С» (фрагмент)**

План	Вопросы учителя [Ступницкая, 2012]	Ответы ученика
Проблема	Почему выбрана эта тема проекта?	Кто из ребят не любит ягоды? А кто знает, где и как растут ягоды и почему они полезны для здоровья?
Цель	Что надо сделать, чтобы решить данную проблему?	Рассказать одноклассникам о том, где и как растут ягоды и почему они полезны для здоровья, напомнить о необходимости бережного отношения к своему здоровью, а также к «здоровью» природы
Образ проектного продукта	Что вы создадите, чтобы цель была достигнута?	Литературное произведение (сказка или статья) Мероприятие (викторина для одноклассников)
Перечисление основных этапов работы	Какие шаги вы должны проделать от проблемы проекта до реализации цели проекта?	Выбор темы и уточнение названия Сбор информации Изготовление продукта Написание письменной части (отчет)

После того, как будут выполнены все запланированные шаги и сделан проектный продукт – литературное произведение или мероприятие, – предстоит его презентация на внеурочном занятии.

Если презентация вызовет интерес публики, то проектный продукт может быть опубликован на бумажном носителе или размещен в Интернете, например в рамках конкурса школьного, окружного, регионального или всероссийского уровня.

В следующих таблицах представлены структура нашего варианта игровой технологии (см. табл. 4) и классификация рассмотренных методов и приемов (дидактических игр) (см. табл. 5).

**Таблица 4. Структура игровой технологии развития коммуникативных умений (5-й класс) [Селевко, 1998, с изменениями]**

Структура педагогической технологии	
Общая	Конкретная
Концептуальная основа	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Игра – это форма психогенного поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного свойства личности [Узнадзе, 2004]</li> <li>– Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте она имеет свои особенности</li> <li>– Игра – ведущая деятельность в дошкольном возрасте [Эльконин, 1989]</li> <li>– Процесс освоения игровой деятельности ребенком развивается от предметной игры, когда ребенок воспроизводит предметные действия взрослых, к ролевой игре, направленной на воссоздание отношений между взрослыми, и, наконец, к игре с правилами, направленной на усвоение правил общественного поведения [там же]</li> <li>– «Игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей» [Рубинштейн, 1998, 530].</li> <li>– Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский) [Выготский, 1996 (1928), 85]</li> <li>– Игра – это «творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» (Л.С. Выготский) [Выготский, 1967 (1930), 7]</li> <li>– «Игра – источник развития и создает зону ближайшего развития» (Л.С. Выготский) [Эльконин, 1978, 289]</li> </ul>
Содержательная часть	Цели обучения – развитие коммуникативных умений в процессе обучения русскому языку в 5-м классе Содержание курса русского языка в 5-м классе
Процессуальная часть	Методы и приемы организации процесса обучения в форме различных дидактических игр (см. табл. 5)

**Таблица 5. Классификация методов и приемов развития коммуникативных умений (5-й класс)**

По характеру процесса обучения	По игровой методике		По игровой среде	Результаты обучения
	Метод	Прием		
Обучающие	Лингвистическая игра	Игровые упражнения	Уроки или внеурочные занятия	Личностные, предметные
Развивающие		Ролевая игра		
Творческие	Учебный проект	Творческий проект	Внеурочные занятия	Метапредметные
		Игровой проект		
		Ролевой проект		

## Заключение

Рассмотренные методы и приемы (дидактические игры) проверены педагогической практикой, а значит, наш вариант игровой технологии не может не быть эффективным и, возможно, будет решением поставленного вопроса.

## Библиография

1. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. 528 с.
2. Бухаркина М.Ю. Разработка учебного проекта. М., 2003. 26 с.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1967 (1930). 93 с.
4. Выготский Л.С. Педология школьного возраста // Выготский Л.С. М., 1996 (1928). С. 19-106.
5. Львов М.Р. Словарь-справочник по методике русского языка. М.: Просвещение, 1988. 240 с.
6. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (5-9 классы): приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 // Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. 2011. 28 февраля. № 9.
7. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер Ком, 1998. 688 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
9. Селевко Герман Константинович. URL: <http://www.selevko.net>
10. Ступницкая М.А. Что такое учебный проект? М.: Первое сентября, 2012. 44 с.
11. Титкова М.Ю. Иллюстрация как средство наглядности в процессе работы над изложением на уроках развития речи // *Philologia nova: лингвистика и литературоведение*. Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. С. 91-99.
12. Титкова М.Ю. Лингвистическая игра как метод развития речи школьников на факультативных занятиях по русскому языку // *Язык в меняющемся мире*. Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. С. 353-360.
13. Титкова М.Ю. Особенности языка художественного текста как средство наглядности в процессе работы над сочинением на уроках развития речи // *На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания*. Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. Вып. 3. С. 265-275.
14. Титкова М.Ю. Так много мы должны сказать... М.: Перо, 2014. 97 с.
15. Узнадзе Д.Н. Игра // Узнадзе Д.Н. *Общая психология*. М.: Смысл; СПб.: Питер, 2004. С. 396-406.
16. Эльконин Д.Б. Проблемы психологии игры // *Избранные психологические труды*. М.: Педагогика, 1989. С. 320-324.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.



## The use of game pedagogical technology of development of communicative abilities of 5<sup>th</sup> grade pupils at lessons of the Russian language

**Mariya Yu. Titkova**

Postgraduate,  
Department of training technique of philological disciplines,  
Institute for the Humanities,  
Moscow State Pedagogical University,  
129226, 4 2<sup>nd</sup> Sel'skokhozyaistvennyi alley, Moscow, Russian Federation;  
e-mail: titkovamarija@mail.ru

### Abstract

This article is devoted to the investigation of one of the most important problems for the modern education of future generation. Formation of communicative competency is one of significant results of school training. This result can be reached, if in the course of training we apply the certain pedagogical technologies which are aimed to develop communicative abilities. Game technologies can be as a possible variant of such technologies. According to this statement such notions as "pedagogical technology", "game pedagogical technology" are considered in this article, the meaning of these terms is specified. In this article the author offers a new variant of game technology of communicative abilities development in the 5<sup>th</sup> class. The technology structure is considered in details in this investigation. The author gives different examples of game exercises. Besides the author connects theory of game pedagogical technology with example from books, which are read by pupils in the 5<sup>th</sup> class, so it is seen, how this technology is applied in the practice by teaching schoolboys and schoolgirls. Classification of methods and ways of communicative abilities development is given, which according to the character of training process are divided into two groups: 1) training and developing (linguistic game – game exercises and role games); 2) creative (educational project – creative, game or role). In this article examples of didactic games which have been checked up by student teaching are also presented.

### For citation

Titkova M.Yu. (2016) Ispol'zovanie igrovoi pedagogicheskoi tekhnologii razvitiya komunikativnykh umenii na urokakh russkogo yazyka v 5 klasse [The use of game pedagogical technology of development of communicative abilities of 5<sup>th</sup> grade pupils at lessons of the Russian language]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 2, pp. 73-83.

### Keywords

Development of communicative abilities, formation of communicative competency, pedagogical technology, game pedagogical technology, didactic game, linguistic game, game exercise, role game, educational project.

## References

1. Bim-Bad B.M. (2002) *Pedagogicheskii entsiklopedichskii slovar'* [Pedagogical encyclopaedic dictionary]. Moscow: Bol'shaya Rossiiskaya entsiklopediya Publ.
2. Bukharkina M.Yu. *Razrabotka uchebnogo proekta* [Working out of the educational project]. Moscow.
3. El'konin D.B. (1989) Problemy psikhologii igry [Problems of the psychology of game playing]. In: *Izbrannye psikhologicheskie trudy* [Selected psychological works]. Moscow: Pedagogika Publ., pp. 320-324.
4. El'konin D.B. (1978) *Psikhologiya igry* [Psychology of game playing]. Moscow: Pedagogika Publ.
5. L'vov M.R. (1988) *Slovar'-spravochnik po metodike russkogo yazyka* [Dictionary-reference book on technique of the Russian language]. Moscow: Prosveshchenie Publ.
6. Ob utverzhenii Federal'nogo gosudarstvennogo obrazovatel'nogo standarta osnovnogo obshchego obrazovaniya (5-9 klassy): prikaz Minobrnauki Rossii ot 17.12.2010 № 1897 [On the statement of the Federal state educational standard of the basic general education (5-9 classes): Order of the Ministry of Education and Science of Russia No. 1897 of December 17, 2010] (2011). *Byulleten' normativnykh aktov federal'nykh organov ispolnitel'noi vlasti* [The bulletin of statutory acts of federal agency of executive power], 28<sup>th</sup> Feb.
7. Rubinshtein S.L. (1998) *Osnovy obshchei psikhologii* [Fundamentals of general psychology]. St. Petersburg: Piter Kom Publ.
8. Selevko G.K. (1998) *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii* [Modern educational technologies]. Moscow: Narodnoe obrazovanie Publ.
9. *Selevko German Konstantinovich*. Available at: <http://www.selevko.net> [Accessed 27/03/16].
10. Stupnitskaya M.A. (2012) *Chto takoe uchebnyi proekt?* [What is an educational project?]. Moscow: Pervoe sentyabrya Publ.
11. Titkova M.Yu. (2013) Illyustratsiya kak sredstvo naglyadnosti v protsesse raoty nad izlozheniem na urokakh razvitiya rechi [Illustration as a mean of presentation while working at a school exposition at the lessons of speech development]. In: *Philologia nova: lingvistika i literaturovedenie* [Philologia nova: linguistics and study of literature]. Kirov: Vyatka State University of Humanities, pp. 91-99.
12. Titkova M.Yu. (2013) Lingvisticheskaya igra kak metod razvitiya rechi shkol'nikov na fakul'tativnykh zanyatiyakh po russkomu yazyku [Linguistic game as a method of speech development of pupils on elective lessons in Russian]. In: *Yazyk v menyayushchemsya mire* [Language in the changing world]. Kirov: Vyatka State University of Humanities, pp. 353-360.
13. Titkova M.Yu. (2013) Osobennosti yazyka khudozhestvennogo teksta kak sredstvo naglyadnosti v protsesse raboty nad sochineniem na urokakh razvitiya rechi [Features of language of the art text as means of presentation while working on the composition at lessons of speech

- development]. *Na peresechenii yazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znaniya* [On crossing of languages and cultures. Actual matters of humanitarian knowledge], 3, pp. 265-275.
14. Titkova M.Yu. (2014) *Tak mnogo my dolzhny skazat'...* [We are to say so much...]. Moscow: Pero Publ.
  15. Uznadze D.N. (2004) Igra [Game]. In: Uznadze D.N. *Obshchaya psikhologiya* [General psychology]. Moscow: Smysl Publ.; St. Petersburg: Piter Publ., pp. 396-406.
  16. Vygotskii L.S. (1996) Pedologiya shkol'nogo vozrasta [Pedology of school-age children]. In: *Vygotskii L.S.* [L.S. Vygotsky]. Moscow, pp. 19-106.
  17. Vygotskii L.S. (1967) *Voobrazhenie i tvorchestvo v detskom vozraste* [Imagination and creativity in childhood]. Moscow: Prosveshchenie Publ.