

ОБУЧЕНИЕ ИНОЯЗЫЧНОМУ ДИСКУРСУ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ *JEOPARDY!*

С.К. Гураль, А.Г. Шильнов

Аннотация. Предлагается модель применения интеллектуальной игры *Jeopardy!* в процессе обучения иноязычному дискурсу. Подчеркивается междисциплинарный характер современных методик преподавания иноязычного дискурса. Рассматривается феномен сложного мышления в процессе обучения иноязычному дискурсу.

Ключевые слова: игровой метод обучения; интеллектуальная игра; иноязычный дискурс; лексические навыки; междисциплинарность; сложное мышление.

Введение

Выбор методики преподавания иностранного языка обусловлен множеством факторов [1–5]. Одним из таких факторов является наше понимание природы языка, который актуально теперь рассматривать как «самоорганизующуюся, коммуникативную систему, развитие которой подобно развитию живого организма» [6. С. 7]. Наука о языке сегодня приобрела междисциплинарный характер. То же самое можно сказать о методике преподавания иноязычного дискурса [Там же. С. 6].

В этой связи необходимо отметить, что сегодня как никогда актуально использование нестандартных методов обучения иноязычному дискурсу [7]. Повсеместно (как у нас в стране, так и за рубежом) признается необходимость привнесения разнообразия, креативности, инновативности в процесс обучения [8–22]. Кроме того, все также актуальны слова известного британского педагога Р.У. Ли: «Learning and fun should go hand in hand» («Учение и веселье должны идти рука об руку») [18. С. 1]. В данном отношении помочь преподавателю иноязычного дискурса призваны игровые методы обучения.

Игровые методы обучения занимают значительное место в теории и методике преподавания иностранных языков. При обучении детей дошкольного возраста им отводится ведущая роль. М. Горький говорил, что игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. В начальной школе игра как ведущий вид деятельности постепенно заменяется учением. Но игра никогда полностью не покидает учебный процесс, всегда присутствуя в нем тайно или явно (впрочем, то же самое касается нашей жизни в целом). Игровые приемы могут и должны быть включены в процесс обучения иностранному языку людей всех возрастных категорий [22].

Само понятие «игра» весьма многогранно. Рассматривать этот феномен можно в нескольких аспектах: общебытовом, психологическом, культурологическом, педагогическом и др. В рамках методики преподавания иностранных языков игры различных типов особенно активно используются как при обучении детей, так и при обучении людей других возрастных категорий.

Игровые приемы могут использоваться настолько активно, что имеет смысл говорить об игровом *методе* обучения. Одним из видных отечественных специалистов в данной области является А.В. Конышева. Предлагаемый ею метод, описанный в монографии «Игровой метод в обучении иностранному языку» [8], представляется весьма эффективным и может использоваться на любой ступени обучения с определенной адаптацией для каждого возраста. Он весьма разнообразен и включает в себя игровые ситуации, ролевые игры, драматизацию и т.д. Использование этого метода, пишет А.В. Конышева, «призвано способствовать созданию благоприятной психологической атмосферы общения и помогать видеть учащимся в иностранном языке реальное средство общения» [Там же. С. 5].

Американский ученый Дж. Форрестер в своем труде «Мировая динамика» [11] указывает на то, что человек всегда действует на основе моделей, имеющихся в его распоряжении. То же самое касается и процесса обучения иностранному языку. «Каждый человек, который предлагает политику, закон или последовательность действий, делает это на основе модели, к которой он в данный момент питает наибольшее доверие» [11. С. 72]. Если спроецировать данную мысль на обучение иноязычному дискурсу, то можно будет утверждать, что преподаватель использует ту модель обучения, которой он больше всего доверяет на данном этапе.

Исследование

В данной статье предлагается модель применения известной интеллектуальной игры-викторины *Jeopardy!* (российский аналог – «Своя игра») в качестве способа повторения, закрепления, тестирования и формирования лексических навыков, приобретения знаний о культуре страны изучаемого языка (расширения кругозора учащихся), а также фактора повышения мотивации учащихся к получению этих навыков и знаний. Для начала совершим небольшой исторический экскурс.

В 1964 г. на телеэкраны США впервые вышла игра-викторина *Jeopardy!* («Риск»), создателем которой был популярный телеведущий Мерв Гриффин. *Jeopardy!* стала ежедневным телешоу, любимым миллионами американцев. Игра заключается в отгадывании вопросов к предложенному ответу (например, *He was the 37th US President and the*

only one to resign. – Who is Richard Nixon?) и требует от участников высокой эрудиции. *Jeopardy!* состоит из двух раундов, в каждом из которых 30 вопросов сгруппированы в 6 категорий, и финального раунда с одним общим вопросом для всех участников. За правильный ответ добавляются доллары на счет, за неправильный вычитаются. В игре соревнуются три участника, и победителем признается тот, кто имеет наибольшую сумму после финального раунда [2. С. 473].

В США игра *Jeopardy!* уже давно проникла в классные комнаты и университетские аудитории и официально признана как часть образовательного процесса [23]. Запатентованное оборудование для проведения *Classroom Jeopardy!* поставляется компанией *Educational Insights* [24]. Игра используется не только при обучении языкам, но и на уроках математики [20], химии [21], права [15] и т.д.

В России аналогом *Jeopardy!* стала «Своя игра». Российская телевизионная версия в большинстве своем подобна американской. Главное отличие в том, что она выходит в эфир не по будням, а по выходным. Также существуют несущественные различия в плане вопросов.

Предлагается следующая модель применения игры, основанная на собственном опыте проведения *Jeopardy!* среди студентов всех курсов факультета иностранных языков Томского государственного университета. В 2013/15 учебных годах нами были проведены десятки игр, каждая из которых заняла два академических часа. Игры подводили итог пройденным темам в рамках обучения различным дисциплинам (практика речи, фонетика, практика перевода и др.). Игры проводились как внутри одной студенческой группы, так и между группами.

В первой игре в качестве ведущего выступает преподаватель. Он сам составляет вопросы, учитывая пройденный материал и все особенности студентов – участников игры. Преподаватель знакомит студентов с правилами игры, ее дискурсом (фразы ведущего и участников).

Ввиду ограниченного объема в данной статье мы приводим лишь краткое описание игры, содержание ее дискурса и примерные вопросы. Формат игры в целом соответствует телевизионным версиям. Игра включает в себя два раунда, в каждом из которых имеется шесть категорий вопросов. Каждая категория включает пять вопросов, которые идут в порядке усложнения. Участники выбирают вопрос из таблицы, которая отображается на экране. Ведущий читает вопрос, и если кто-то из участников знает ответ, то он нажимает на кнопку. За правильный ответ начисляются очки (за первый вопрос в каждой категории +100 очков, за последний +500), за неверный ответ соответствующее количество очков вычитается. В финальном раунде участники делают ставку и индивидуально отвечают на один общий вопрос. Побеждает тот, кто после финального раунда имеет больше всего очков. Игру в целом целесообразно проводить с определенной целью или по кон-

кретному случаю (например, после окончания изучения какой-либо темы или на какой-либо праздник (*Valentine's Day Jeopardy*)).

Приведем начальный отрывок из дискурса *Jeopardy!*

Host: *Good morning, everyone! Today we are playing Jeopardy!*

First off, let me explain to you the rules of the game. They are pretty simple. Evidently most of you have watched the Russian version of this game on TV. So, there we go. You select questions from the table, I read them and if you know the answer, you should press the button. You'll hear a buzz, and after I pronounce your name, say your answer. If your answer is correct, you'll get points. If your answer is wrong, the points will be subtracted from your score. The first question in each category will bring you 100 points. The last question is the most difficult and its value is 500 points.

Is everything clear? Do you have any question concerning the rules of our game?

So, let us start now, then.

Let's check our buttons.

Are you ready?

The categories in the first round are...

Как видно, интеллектуальная игра *Jeopardy!* имеет свой дискурс. Фразы ведущего могут рассматриваться как фреймы – фиксированные представления о той или иной реалии, характеризующие различные жизненные ситуации, что было подробно описано американским ученым Дж. Эйчисон [13]. Безусловно, это касается игровых ситуаций в целом и интеллектуальных игр в частности.

Игра *Jeopardy!* создается в программе Microsoft Power Point, что позволяет активно использовать аудиовизуальные материалы (картинки, видео, музыку, анимацию и т.д.). В Интернете доступны файлы-шаблоны Microsoft Power Point для создания викторины (<http://busyteacher.org/13214-tourism-jeopardy.html>).

Для игры, максимально эффективной и приближенной к реальной версии, необходим следующий минимум условий и оборудования:

- аудитория с рядом столов, столом для ведущего и классной доской для записи результатов;
- кнопки-звонки с блоком-системой для подключения к ноутбуку;
- ноутбук с программой для контроля сигналов от кнопок и подсчетов результатов;
- компьютер, проектор и экран для отображения таблицы с вопросами. Также может использоваться ноутбук, подключаемый к плазменному телевизору.

Ниже приведены некоторые фотоматериалы, касающиеся проведения игры *Jeopardy!* (рис. 1–3).

Проводя первые несколько игр, преподаватель как бы прокладывает путь для своих студентов. Он представляет целостную картину

своих лексических и коммуникативных навыков. В данном отношении *Jeopardy!* полезна также тем, что она способствует развитию коммуникативной и дискурсивной компетенции самого преподавателя, ведь, как говорил Сенека, уча других, мы учимся сами. Следующий шаг – составление вопросов и проведение игры студентами. Преподаватель передает свой опыт ведущему студентам.

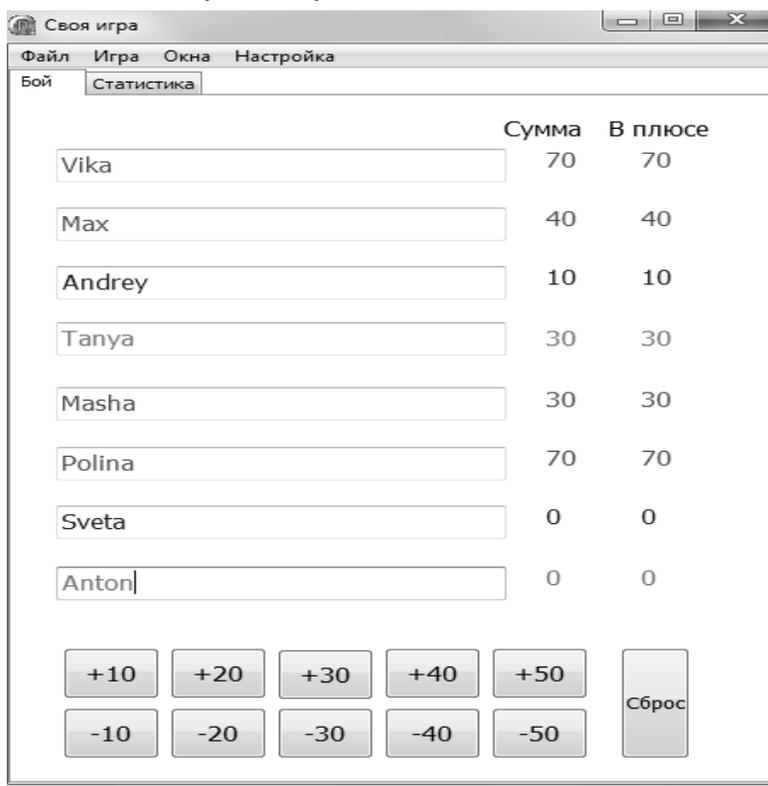


Рис. 1. Скриншот программы «Своя игра»



Рис. 2. Проведение игры *Jeopardy!*

THE DINGBARD	NOTABLE WOMEN	DEFEND ENGLISH DICTIONARY	NAME THAT INSTRUMENT	BELGIUM	COMPOSERS BY COUNTRY
\$200	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$600	\$600	\$600	\$600	\$600	\$600
\$800	\$800	\$800	\$800	\$800	\$800
\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000	\$1000

Рис. 3. Таблица вопросов *Jeopardy!*

Данная методика, на наш взгляд, весьма эффективна для закрепления пройденного материала, лексических навыков и знаний о культуре страны изучаемого языка. Студент, составляющий вопросы, работает с большим объемом лексического материала. Кроме того, составление вопросов требует такого важного умения, как умение объяснять слова и более крупные лексические единицы на языке-источнике, а также подчас проявлять оригинальность, изобретать игру слов и т.д.

Приведем примеры:

Question: *This is a person who travels to a holy place for religious reasons.* Answer: *pilgrim.*

Question: *This organ has no relation to studying, but it is used in a studying-related idiom.* Answer: *heart.* Comment: *to learn something by heart* (учить наизусть).

Question: *This is a person who walks in the countryside for pleasure, especially as part of an organized group. This is also the name of a Russian search engine.* Answer: *rambler / Rambler.*

Преподаватель редактирует вопросы, а во время игры выступает в роли ассистента и судьи (на случай возникновения спорных ситуаций). Кроме этого, разумно предусмотреть призы или другие награды для победителей, а также поощрение для ведущего и составителя вопросов за качественно проделанную работу. В качестве таковых могут выступать как материальные объекты, так и сокращение объема домашнего задания и т.п.

Содержание вопросов игры может отражать различные аспекты изучаемого языка, наиболее актуальные для той или иной группы студентов. К примеру, в игре можно отразить изменения, происходящие сегодня в различных национальных и территориальных вариантах английского языка. Например, для разговорного английского афроамериканцев характерно использование полных форм вспомогательных глаголов (*I have seen*), в то время как в Стандартном американском такие формы сокращаются (*I've seen*) [7. С. 29]. Игру *Jeopardy!* можно также ориентировать на использование стандартного английского языка, сознательно отходя от разговорных вариантов и сленга.

Принципы проведения игры, изложенные выше, во многом перекликаются с тем, что даются в пособиях по проведению игр [14]. Поговорим теперь о потенциале описанной интеллектуальной викторины.

1. Главное достоинство этой игры – она эффективно закрепляет полученные лексические навыки (вокабуляр, освоенный в течение определенного периода, – он может варьироваться от нескольких занятий до семестра и даже до многогодичного курса обучения). Важно заметить, что формирует данные лексические навыки не столько сам процесс игры, сколько подготовка к ней участников и ведущего (в роли которого также выступает студент). Игра одновременно является

и формой обучения, и формой контроля. Обучение заключается в том, что учащиеся осваивают новую лексику и узнают новые факты об иноязычной культуре. Контроль предполагает, что тестируется усвоенная ранее информация.

2. *Jeopardy!* участвует в развитии ментального лексикона (термин Дж. Эйчисон), который, в отличие от словаря, характеризуется гибкостью и текучестью: его состав постоянно изменяется, одни слова забываются, другие появляются [6. С. 8; 13].

3. Материалом для игры может служить не только пройденная лексика. *Jeopardy!* можно применять на уроках фонетики, грамматики, истории страны изучаемого языка и т.д. – везде, где студенты приобретают знания, на основе которых можно составлять вопросы.

4. Игра активно задействует навыки восприятия информации на слух и требует от участников незамедлительной реакции, что важно при изучении иностранного языка.

5. Как уже было упомянуто, игру можно использовать по разным поводам (*Halloween Jeopardy*, *Christmas Jeopardy*). Можно использовать ее и в качестве разминки (в начале занятия или на первом занятии семестра).

6. Игра в самом начале курса может помочь установить контакт между членами группы и «разбить лед» (*break the ice*), а также выявить их уровень владения языком.

7. Соревновательная и командная игра может выступать фактором мотивации. Хорошо продуманная интеллектуальная игра в той же мере отражает прогресс учащихся, что и тест на текущую успеваемость, одновременно побуждая участников к новым достижениям.

Проведенный нами неформальный опрос среди студентов факультета иностранных языков Томского государственного университета показал, что более 75% из них отнеслись к игре с энтузиазмом и хотели бы и в дальнейшем принимать участие в ней или в чем-то подобном.

Тем не менее интеллектуальная игра *Jeopardy!* имеет ряд недостатков.

1. Как уже было упомянуто, игра требует быстроты восприятия информации на слух и моментальной реакции, что свойственно не всем изучающим иностранный язык. Часть игроков может просто не успевать за остальными и не набрать ни одного очка.

2. Навыки говорения активно задействуются только у ведущего, хотя в некоторых случаях между ведущим и участником возможны споры по поводу того или иного вопроса, которые, разумеется, должны проводиться на иностранном языке.

3. В любой игре есть правила, которые, согласно известному выражению, для того и созданы, чтобы их нарушать. Обеспечить *fair play* в соревновательной интеллектуальной игре – непростая задача.

Для успешного проведения игры и достижения эффективных результатов мы предлагаем следующие стратегии.

1. Обеспечить как можно большее число вопросов, на которые студенты могут дать ответы, тем самым повышая их самооценку.

2. Привнести как можно больше разнообразия в игру. Возможны следующие варианты креативных вопросов:

1) с использованием песен. Например, если игра подводит итог теме *Geography*, можно проигрывать отрывки песен на разных языках и просить ответить, на каком языке они исполняются, или назвать страну-родину исполнителя (для этого нужно знать правильное произношение соответствующих имен собственных);

2) с использованием изображений. Например, возможен такой вопрос:



Look at the picture and name the idiom (*to pass with flying colours*).

3. Составить вопросы таким образом, чтобы шла равная борьба среди всех участников и чтобы у каждого был шанс ответить правильно. Для этого нужно учитывать знания, интересы и сильные стороны каждого студента в отдельности.

Выводы

Таким образом, несмотря на то что интеллектуальная игра *Jeopardy!* не формирует иноязычных компетенций напрямую, не может обособленно применяться для обучения иноязычному профессиональному дискурсу, использование ее может оказаться весьма эффективным в плане обучения тем знаниям, которые являются фундаментом для устного общения на иностранном языке, а именно лексическому материалу и знаниям о культуре страны изучаемого языка. *Jeopardy!*, недаром нареченная самой популярной телевикториной Америки («*America's Favorite Quiz Show*») [25], сама является артефактом американской культуры, и применение ее при преподавании английского языка более чем естественно. Более того, игра проникла во многие

страны мира, следовательно, она может быть использована при преподавании любого иностранного языка.

Литература

1. *Азимов Э.Г., Щукин А.Н.* Новый словарь методических терминов и понятий. М. : ИКАР, 2009. 448 с.
2. *Американа: Англо-русский лингвострановедческий словарь* / под ред. и общ. рук. Г.В. Чернова. Смоленск : Полиграмма, 1996. 1186 [2] с.
3. *Гальскова Н.Д., Гез Н.И.* Теория обучения иностранным языкам : лингводидактика и методика : учеб. пособие для вузов. 7-е изд., стереотип. М. : Академия, 2013. 333 [1] с.
4. *Гроо Ю.А.* Обучение иноязычной лексике учащихся младших классов с использованием игровых приемов // Лингвистика, лингводидактика и межкультурная коммуникация : межвуз. сб. науч. ст. студентов, магистрантов и аспирантов. Томск: Издательство ТГПУ, 2011. Вып. 5. С. 26–29.
5. *Гураль С.К.* Дискурс-анализ в свете синергетического видения. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2012. 176 с.
6. *Гураль С.К.* «Сложное мышление» в обучении языку // Язык и культура : сб. ст. XXII Междунар. науч. конф. 30–31 мая 2011 года. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2012. С. 6–14.
7. *Гураль С.К.* Язык как саморазвивающаяся система. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2012. 118 с.
8. *Коньшова А.В.* Игровой метод в обучении иностранному языку. Минск : Четыре четверти, 2006. 192 с.
9. *Морен Э.* Метод. Природа Природы / пер. с фр. Е.Н. Князевой. М. : Прогресс-Традиция, 2005. 464 [1] с.: табл.
10. *Семенова Т.В., Семенова М.В.* Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2005. № 1. С. 16–18.
11. *Форрестер Дж.* Мировая динамика : пер. с англ. М. : АСТ ; СПб. : Terra Fantastica, 2003. 379 [5] с.
12. *Шатурная Е.А.* Методика обучения устному иноязычному профессиональному дискурсу средствами учебно-речевых ситуаций и ролевых игр : дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2009. 307 с.
13. *Aitchison J.* Words in the mind : an introduction to the mental lexicon. Malden [a. o.] : Blackwell Publishing, 2005. xii, 314 p.: ill. 24 cm.
14. *Barnes A.* Have fun with vocabulary! Quizzes for English Classes. Harlow Pearson Education, 1996. 153 p., ill.
15. *Benson S.S.* Going for the Intrinsic Gold: A Collaborative Quizbowl Quest to Motivate Students and Showcase Business Law Courses // Journal of Legal Studies Education. Vol. 26, iss. 2 (Summer / Fall 2009). P. 457–484.
16. *Crowley J., Curley B., Osthus D.* What is Jeopardy? A graphical exploration from 1984–2009 // Chance. 2010. Vol. 23, № 4. P. 6–14.
17. *The handbook of discourse analysis* / ed. by Deborah Schiffrin, Deborah Tannen, and Heidi E. Hamilton. Malden [a. o.] : Blackwell Publishing, 2005. xx, 851 p.
18. *Lee W.R.* Language teaching games and contests. Oxford [a. o.] : Oxford University Press, 2006. 208 p.
19. *Oxford Guide to British and American Culture for Learners of English.* Oxford [a. o.] : Oxford University Press, 2006. viii, 533 [2] p.
20. *Afari E. et al.* Students' Perceptions of the Learning Environment and Attitudes in Game-Based Mathematics Classrooms // Learning Environ Res. 2013. № 16. P. 131–150.

21. **Van Houten J.** «Jeopardy» in the Inorganic Classroom – Teaching Descriptive Chemistry Using a Television Game Show Format // *Chemistry Education in the ICT Age*. Springer Science + Business Media B.V., 2009. P. 11–17.
22. **9 Reasons** Why Games with Adult Learners are a Must. URL: http://busyteacher.org/18133-games-with-adult-learners-a-must-9-reasons.html?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=nl_2013-12-18. (дата обращения: 12.01.2014).
23. URL: <http://www.classroomjeopardy.com>
24. URL: <http://www.educationalinsights.com>
25. URL: <http://www.jeopardy.com/downloads> (дата обращения: 12.01.2014).

Поступила в редакцию 20 января 2016 г.

Сведения об авторах:

Гураль Светлана Константиновна, профессор, доктор пед. наук, заведующая кафедрой английской филологии, декан факультета иностранных языков Томского государственного университета (Томск, Россия). E-mail: gural.svetlana@mail.ru

Шильнов Андрей Геннадьевич, преподаватель кафедры английской филологии факультета иностранных языков Томского государственного университета (Томск, Россия). E-mail: shilnoff_andrey@mail.ru

TEACHING ENGLISH LANGUAGE DISCOURSE THROUGH *JEOPARDY!*-TYPE QUIZZES

Gural S.K., Doctor of Pedagogy, Professor, Head of the English Philology Department, Dean of the Faculty of Foreign Languages, Tomsk State University (Tomsk, Russia). E-mail: gural.svetlana@mail.ru

Shilnov A.G., Lecturer, Department of English Philology, Foreign Languages Department, Tomsk State University (Tomsk, Russia). E-mail: shilnoff_andrey@mail.ru

DOI 10.17223/19996195/33/11

Abstract. The paper describes the model of using the famous game show *Jeopardy!* in teaching foreign language discourse. The interdisciplinary nature of modern teaching methodologies is pointed out and the phenomenon of complex thinking in language teaching is considered.

Keywords: game-based learning; quiz; foreign language discourse; lexical skills; interdisciplinarity; complex thinking.

References

1. Azimov E.G., Shchukin A.N. (2009) *Novyy slovar' metodicheskikh terminov i ponyatiy*. [New Dictionary of methodological terms and concepts]. Moscow: IKAR.
2. Chernov G.V. (ed.) (1996) *Amerikana: Anglo-russkiy lingvostranovedcheskiy slovar'* [Americana: English-Russian linguistic-cultural Dictionary]. Smolensk: Poligramma.
3. Gal'skova N.D., Gez N.I. (2013) *Teoriya obucheniya inostrannym yazykam : lingvodidaktika i metodika : ucheb. posobie dlya vuzov. 7-e izd., stereotip*. [The theory of teaching foreign languages: Didactics and methodology: a textbook for high schools. 7th edition, stereotyped]. Moscow: Akademiya.
4. Groo Yu.A. (2011) *Obuchenie inoyazychnoy leksike uchaschchikhsya mladshikh klassov s ispol'zovaniem igrovyykh priemov* [Teaching foreign language vocabulary of students of junior classes with the use of gaming devices]. *Lingvistika, lingvodidaktika i mezhkul'turnaya kommu-nikatsiya : mezhvuz. sb. nauchn. st. studentov, magistrantov i aspirantov*. - *Linguistics, Didactics and Intercultural Communication: Interuniversity col-*

- lection of scientific papers of students, undergraduates and graduate students.* 5. pp. 26–29. Tomsk: Izdatel'stvo TGPU.
5. Gural' S.K. (2012) *Diskurs-analiz v svete sinergeticheskogo videniya*. [Discourse analysis in the light of the synergistic vision.]. Tomsk: Izd-vo Tom. un-ta
 6. Gural' S.K. (2012) «*Slozhnoe myshleniye*» v obuchenii yazyku [“Complex thinking” in the process of teaching language]. *Yazyk i kul'tura* [Language and culture]. Proceedings of the XXII International Scientific Conference. Tomsk. 30-31 May 2011. Tomsk: Izd-vo Tom. un-ta. pp. 6–14.
 7. Gural' S.K. (2012) *Yazyk kak samorazvivayushchayasya sistema* [Language as self-developing system]. Tomsk: Izd-vo Tom. un-ta.
 8. Konysheva A.V. (2006) *Igrovoy metod v obuchenii inostrannomu yazyku*. [Game method in teaching a foreign language.]. Minsk: Chetyre chetverti.
 9. Moren E. (2005) *Metod. Priroda Prirody* [Method. The Nature of the Nature]. Moscow: Progress-Traditsiya.
 10. Semenova T.V., Semenova M.V. (2005) Rolevye igrы v obuchenii inostrannym yazykam [Role playing in teaching foreign languages]. *Inostrannyye yazyki v shkole. - Foreign languages at school.* 1. pp. 16–18.
 11. Forrester Dzh. (2003) *Mirovaya dinamika*. [World dynamics]. Moscow: AST ; SPb. : Terra Fantastica.
 12. Shaturnaya E.A. (2009) *Metodika obucheniya ustnomu inoyazychnomu professional'nomu diskursu sredstvami uchebno-rechevykh situatsiy i rolevykh igr* [Methods of teaching professional foreign language spoken discourse by means of educational and speech situations and role-playing games]. Abstract of Pedagogy Cand. Diss. Tomsk.
 13. Aitchison J. (2005) *Words in the mind: an introduction to the mental lexicon*. Malden [a. o.]: Blackwell Publishing.
 14. Barnes A. (1996) *Have fun with vocabulary! Quizzes for English Classes*. Harlow Pearson Education. London: Penguin.
 15. Benson S.S. (2009) Going for the Intrinsic Gold: A Collaborative Quizbowl Quest to Motivate Students and Showcase Business Law Courses. *Journal of Legal Studies Education.* 26. iss. 2. pp. 457–484.
 16. Crowley J., Curley B., Osthus D. (2010) What is Jeopardy? A graphical exploration from 1984–2009. *Chance*. Vol. 23, № 4. pp. 6–14.
 17. Deborah Schiffrin, Deborah Tannen, and Heidi E. Hamilton (eds.) (2005) *The handbook of discourse analysis*. Malden: Blackwell Publishing.
 18. Lee W.R. (2006) *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
 19. Anon. (2006) *Oxford Guide to British and American Culture for Learners of English*. Oxford: Oxford University Press.
 20. Afari E. (2013) Students' Perceptions of the Learning Environment and Attitudes in Game-Based Mathematics Classrooms. *Learning Environ Res.* 16. pp. 131–150.
 21. Van Houten J. (2009) «Jeopardy» in the Inorganic Classroom – Teaching Descriptive Chemistry Using a Television Game Show Format. *Chemistry Education in the ICT Age*. Springer Science + Business Media B.V., pp. 11–17.
 22. Anon. (2014) *9 Reasons Why Games with Adult Learners are a Must*. [Online]. Available from: http://busyteacher.org/18133-games-with-adult-learners-a-must-9-reasons.html?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=nl_2013-12-18. [Accessed: 1 January 2014].
 23. Anon. (2014) *Front page* [Online]. Available from: <http://www.classroomjeopardy.com>.
 24. Anon. (2014) *Front page* [Online]. Available from: <http://www.educationalinsights.com>.
 25. Anon. (2014) *Front page* [Online]. Available from: <http://www.jeopardy.com/downloads> [Accessed: 12 January 2014].