

## Научная статья

# Ролевая игра как метод развития социальной креативности в подростковом возрасте на уроке английского языка

DOI 10.31483/r-104332  
УДК 159.9.075



Сорокоумова Г. В.<sup>a</sup>, Молочникова Ю. А.<sup>b</sup>

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова», Нижний Новгород, Российская Федерация.

<sup>a</sup> <https://orcid.org/0000-0002-5246-5200>; e-mail: galsors@mail.ru

<sup>b</sup> <https://orcid.org/0000-0002-9572-0734>, e-mail: molo4nikowa.yulia@yandex.ru

**Резюме:** *Введение.* В статье рассматривается один из методов развития социальной креативности в подростковом возрасте на уроке английского языка – ролевая игра. Также анализируются результаты исследования возможности повышения уровня социальной креативности учащихся с помощью использования данного метода на уроке иностранного языка. *Обзор литературы.* В статье приводится теоретический анализ понятия «социальная креативность», особое внимание уделено обязательному условию развития данного навыка – созданию специальной креативной среды на уроке иностранного языка. Рассматривается структура ролевой игры как метода развития социальной креативности на уроке иностранного языка. *Методы исследования.* На констатирующем и контрольном этапах исследования мы использовали тест Зиверта Хорста на определение творческих способностей. На формирующем этапе разработана и внедрена в учебный процесс серия уроков с использованием ролевых игр. *Результаты исследования.* Анализ результатов констатирующего этапа исследования позволил нам сделать вывод о том, что учащиеся обладают низким уровнем развития социальной креативности, инертны к выдвигению новых идей, творческому, нестандартному решению коммуникативных задач. Использование ролевых игр на уроках английского языка значительно улучшило показатели по всем шкалам (находчивость, способность комбинировать, дивергентное мышление, визуальное творчество, свобода ассоциаций), что свидетельствует о позитивном сдвиге в развитии креативных способностей учащихся. Кроме того, применение ролевых игр на уроке способствовало развитию коммуникативных способностей детей, повышению их мотивации к изучению дисциплины «Английский язык». *Выводы.* Результаты исследования позволили сделать вывод о том, что ролевая игра является эффективным методом развития социальной креативности в подростковом возрасте при изучении иностранного языка.

**Ключевые слова:** надпрофессиональные навыки, социальная креативность, креативная среда, ролевая игра.

**Для цитирования:** Сорокоумова Г.В. Ролевая игра как метод развития социальной креативности в подростковом возрасте на уроке английского языка / Г. В. Сорокоумова, Ю. А. Молочникова // Развитие образования. – 2022. – Т. 5, № 4. – С. 51-56. DOI:10.31483/r-104332.

## Research Article

## Role-Playing as a Method of Developing Social Creativity in Adolescence in an English Lesson

Galina V. Sorokoumova<sup>a</sup>, Yuliya A. Molochnikova<sup>b</sup>

FSBEI of HPE "N. A. Dobrolyubov State Linguistic University of Nizhny Novgorod", Nizhny Novgorod, Russian Federation.

<sup>a</sup> <https://orcid.org/0000-0002-5246-5200>; e-mail: galsors@mail.ru

<sup>b</sup> <https://orcid.org/0000-0002-9572-0734>, e-mail: molo4nikowa.yulia@yandex.ru

**Abstract:** *Introduction.* The article discusses role play as one of the methods for developing social creativity in adolescence in English lesson. The article also analyses the results of the study aimed at determination of the possibility of increasing the level of students' social creativity by implementing role plays in the educational process. *Literature review.* The article provides a theoretical analysis of approaches to the definition of the term «social creativity», special attention is paid to the indispensable condition for successful development of this skill – creating a special creative environment at the lesson. There is also considered the structure of a role play as a method of developing social creativity. *Research methods.* At the ascertaining and control stages of the study, we used the Sievert Horst test to determine creative abilities. At the formative stage, a series of lessons using role-playing games has been developed and introduced into the educational process. *The results of the study.* Analysis of the results of the ascertaining stage of the study allowed us to conclude that students have a low level of social creativity, are inert to proposals of new ideas, creative problem solving. The use of role plays in foreign language lessons improved the indicators on all the scales (resourcefulness, ability to combine, divergent thinking, freedom of association). Moreover the use of role plays in English lessons contributed to the development of the students' communicative skills, improved the attitude of students to the school discipline «English», increased their motivation to study the subject. *Conclusions.* The results of the study allowed us to conclude that the use of role plays on the lessons of foreign language is an effective method to develop adolescents' social creativity.


**Keywords:** soft skills, social creativity, creative environment, role play.


**For citation:** Sorokoumova G. V., & Molochnikova Yu. A. (2022). Role-Playing as a Method of Developing Social Creativity in Adolescence in an English Lesson. *Razvitie obrazovaniya = Development of education*, 5(4), 51-56. (In Russ.) DOI 10.31483/r-104332.

# Акәлчан чәлхи урокәнче ситәнсе ситмен ачасенче социаллә креативләха аталантармалли меслетсенчен пәри - рольсем тәрәх ирттерекен ваййә

Сорокоумова Г. В<sup>а</sup>, Молочникова Ю. А<sup>б</sup>,

АВ «Н. А. Добролюбов ячәллә Чулхула патшаләх лингвистика университетчә» ФПБВУ, ROR Чулхула хули, Раçсей Федерацийә.

<sup>а</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-5246-5200>; e-mail: galsors@mail.ru

<sup>б</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-9572-0734>, e-mail: molo4nikowa.yulia@yandex.ru

**Аннотаци:** Күртём. Статъяра акәлчан чәлхин урокәнче сәмрәксен социаллә креативләхне аталантармалли меслетсенчен пәри – роль ваййине – тишкерсе тухнә. Савән пекех тәван мар чәлхе урокәнче сәк меслетпе усә курса вәренекенсен социаллә креативләхне ўстермелли майсене тәпченин результатчәсене тишкернә. *Литература тишкеревә.* Статъяра «социаллә креативләх» әнлаван теори анализне илсе панә, асәннә хәнәхәва аталантармалли обязательнай условине – тәван мар чәлхе урокәнче ятарлә креативлә хутләх туса хуни сине уйрәмах тимләх уйәрнә. Роль ваййин тытәмне ют чәлхе урокәнче социаллә креативләха аталантармалли меслет вырәнне хурса тишкернә. *Тәпчев меслечәсем.* Тәпчевән констатаци тата тәрәслев тапхәрәсенче эпир творчество пултаруләхне паләртма пуләшакан Зиверт Хорст тесчәпе усә куртамәр. Йәркелү тапхәрәненче роль ваййисемпе усә курмалли уроксен ярәмне каләпласа вәренү процесне кәртнә. *Тәпчев результатчәсем.* Тәпчевән констатаци тапхәрән результатчәсене тишкерни пире вәренекенсен социаллә креативләха аталантарас туртамә пәчәк шайра пулнине, сәнә идеясем, шухәшсем сәнес туртамә, коммуникаци задачисене творчествәлла, стандартлә мар майпа татса парас әсрә хавхалану сүккине, инертлә пулнине кәтартса пачә. Акәлчан чәлхи урокәсенче роль ваййисемпе усә курни пур виçере те (тавсәруләх, комбинациле пултарни, дивергентлә шухәшлав, куса курәнакан пултаруләх, шухәш-әнлава сыхәнәвән (ассоциаци) ирәкләхә) кәтартусене самаях лайәхлатнә, сәкә вәренекенсен креативлә пултаруләхне аталантарасси лайәх еннелле улшәннине пәлтерет. Унсәр пуçне урокра роль ваййисемпе усә курни ачасен коммуникативлә пултаруләхне аталантарма, «Акәлчан чәлхи» дисциплина вәрентес әсрә вәсен мотивацине ўстерме пуләшнә. Пәтәмлетү. Роль ваййисем сәмрәк чухне ют чәлхене вәрентес әсрә социаллә креативләха аталантармалли тухәслә меслет пулнине тәпчев результатчәсем кәтартса пачәс.

**Тәп сәмахсем:** профессия хәнәхәвәсем, социаллә креативләх, креативлә хутләх, роль ваййи.

**Цитатәлама:** Сорокоумова Г. В. Акәлчан чәлхи урокәнче ситәнсе ситмен ачасенче социаллә креативләха аталантармалли меслетсенчен пәри - рольсем тәрәх ирттерекен ваййә // Вәренү аталанәвә / Г.В. Сорокоумова, Ю. А. Молочникова. – 2022. – Т. 5, № 4. – С. 51-56. DOI:10.31483/g-104332.

## Введение

В современных условиях одной из первостепенных задач образования становится развитие надпрофессиональных навыков учащихся или навыков «soft skills» [6]. Согласно определению понятия «гибкие навыки», данного В. Шипиловым, в отличие от конкретных профессиональных («hard skills»), они являются социально-психологическими [10], что обуславливает их связь с одной стороны с личной эффективностью (умение рационально управлять рабочим временем, организовывать свою деятельность, умение критически мыслить, быстро адаптироваться к изменяющимся условиям, учиться и другие), с другой – с конструктивным взаимодействием с людьми (коммуникативные, лидерские навыки, умение вести переговоры, работать в команде и т. д.).

Существуют различные классификации и перечни «soft skills», однако, во всех них встречаются четыре наиболее важных навыка, так называемые «4К»: креативность, критичность мышления, коммуникабельность и кооперация, подразумевающая умение сотрудничать с другими людьми [8]. Сегодня именно социальная креативность выступает фактором и условием социализации личности, становится необходимым навыком в условиях динамично развивающегося и меняющегося мира.

В научной литературе встречаются различные толкования данного термина. Так, А. А. Попель трактует

его как «способность человека оперативно находить и эффективно применять нестандартные, оригинальные творческие решения ситуаций межличностного взаимодействия» [5, с. 100]. При этом ключевыми компонентами, способствующими развитию социальной креативности, выступают, по мнению автора, творческий и коммуникативный потенциалы личности [5].

Г. В. Сорокоумова под социальной креативностью студентов – будущих педагогов понимает системную характеристику, которая дает возможность созидать, творить, находить новое, принимать решения и действовать оригинально и нестандартно в ситуациях педагогической деятельности [7].

Е. А. Ильиных акцентирует внимание на комплексном характере структуры социальной креативности, взаимосвязанными элементами которой выступают мотивационные, коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные и экзистенциальные параметры. Следует отметить, что в данном исследовании мы будем придерживаться точки зрения данного автора и подразумевать под социальной креативностью комплексное личностное качество, позволяющее анализировать причины и процесс развития различных социальных ситуаций, ситуаций межличностного взаимодействия, а также умение находить нестандартные, творческие подходы к их урегулированию [4].

Современные условия делают возможным развитие данного «гибкого навыка» на уроке английского

языка при условии создания на занятии специальной креативной среды, характеризующейся неопределенностью, потенциальной многовариативностью, а также содержащая образцы творческого поведения и его результаты [7]. В связи с этим можно говорить об актуальности такой проблемы, как стимулирование и развитие социальной креативности учащихся на уроках иностранного языка.

В. Н. Дружининым были выделены следующие этапы развития креативности: 1) развитие «первичной» неспециализированной креативности (3–5 лет); 2) развитие «специализированной» креативности на основе «общей» (13–20 лет) [2]. Таким образом, можно сделать вывод о том, что подростковый возраст – это наиболее сензитивный период для развития социальной креативности учащихся, поэтому именно он был выбран нами для проведения научного исследования.

Одним из инструментов развития социальной креативности в среднем школьном звене является ролевая игра. Данный методический приём обучения предполагает моделирование реальных или возможных ситуаций межличностного общения посредством проигрывания ролей. Ролевая игра обладает рядом характеристик, обуславливающих высокий уровень её эффективности в развитии социальной креативности по сравнению с другими методами обучения:

- условия ролевой игры приближены к реальности;
- выбранные роли позволяют участникам самовыражаться, озвучивать свои мысли и чувства;
- ролевая игра способствует развитию чувства эмпатии и способности к самоанализу;
- в ролевой игре участник имеет возможность искать, анализировать и применять на практике различные творческие пути решения коммуникативных задач;
- ситуации межличностного общения анализируются участниками [3].

### Методы исследования

В 2022 году нами было проведено исследование, целью которого было определение эффективности ролевой игры как метода развития социальной креативности в подростковом возрасте на уроке английского языка. Базой исследования выступила МБОУ «Школа №126 с углубленным изучением английского языка», г. Н. Новгород. Основные экспериментальные данные были получены в результате тестирования учащихся параллели 5-тых классов (возрастная группа 11–12 лет). Всего в исследовании приняло 28 учащихся.

Исследование включало в себя три этапа:

1. Констатирующий этап, главная задача которого заключалась в констатации уровня социальной креативности учащихся с помощью проведения психологического теста Зиверта Хорста «Тест на определение творческих способностей» [9].

2. Формирующий этап, задачей которого была разработка и внедрение в учебный процесс серии уроков с использованием ролевых игр.

3. Контрольный этап, задачей которого была оценка эффективности проделанной работы по повышению уровня развития социальной креативно-

сти учащихся, проведение сравнительного анализа результатов психодиагностики до и после формирующего этапа исследования. Цель: определить эффективность использования ролевой игры как метода развития социальной креативности у подростков на уроках английского языка.

Формирующая программа разработана нами в соответствии с УМК по английскому языку «English» для 5 класса [1].

Приведем пример разработанного и проведенного нами урока английского языка.

Модуль: Lesson 15.

Тема: Health and Body Care

Ключевые требования к овладению материалом: умение говорить о проблемах со здоровьем, болезнях.

Цели и задачи урока:

– Развитие коммуникативной компетенции учащихся.

– Развитие навыков социального взаимодействия.

– Развитие навыков социальной креативности.

Оборудование: карточки с заданием на английском языке, реквизит для проведения игры (градусник, тонометр, очки, медицинская шапочка или колпак, и т. д.)

Ход урока:

I. Подготовительный этап, предшествующий проведению ролевой игры:

1. Приветствие.

Good morning, boys and girls! Nice to see you. You may sit down. How are you today?

T- p1, p2, p3...

2. Сообщение темы урока.

T: Today we are going to continue speaking about the most precious thing in our life – about health. I hope that you remember an English proverb about the value of health. What is it?

P1: «Good health is above wealth»

T: Fine! Let's have a look at the blackboard and read another proverb about health.

3. Фонетическая и речевая зарядка:

Чтение, обсуждение английской пословицы «An apple a day keeps the doctor away», ответы на вопросы учителя.

T: How do you understand this proverb?

P1: I means that if you lead a healthy way of life you won't need to go to the doctor.

T: But what should you do if you feel really bad, have some health problems?

P1: I should go to the doctor.

P2: I should call the doctor.

T: Right! If you have any health problems it is better to get professional help. How can the doctor help the patient?

P1–2...: The doctor can examine the patient/ prescribe some medicines ....

T: You are right!

4. Выполнение лексического задания:

T: Now, please, look at the blackboard. There are to columns. You are to make up phrases, using one option from each column.

Задание:

a bad to feel to take a medicine to do to have a healthy to listen to	the pulse morning exercise a pain in tooth cough way of life for headache/for colds one's chest / lungs medicine
--	---

5. Чтение образцового диалога из учебника.

T: Now let's read the dialogue between the patient and the doctor from your book. Open it at p. 47 and find ex. 21.

II. Проведение ролевой игры «At the Doctor's»

T: You've just read the dialogue between the doctor and the patient. Would you like to role play a real situation and be one of them? Here are the cards with your roles. You will work in pairs. Make up a similar dialogue with your partner. Take into account the conditions, written on your cards. This inventory can help you to role play your situation – if you want you can take it.

Учащимся предоставляется возможность использовать инвентарь во время проигрывания составленного ими диалога (градусник, тонометр, очки, медицинская шапочка или колпак, и т. д.)

Примеры карточек:

Card 1.

Patient: You've eaten a lot of ice-cream. You've got a bad cough, high temperature and a sore throat.

Doctor: Ask the patient about the symptoms. Examine the patient. Prescribe appropriate medicines and give recommendations («You should/shouldn't...»)

Card 2.

Patient: You smoke a lot, 15 cigarettes a day. You've got a bad cough. Moreover, you've got a stomachache because you eat a lot of fast food.

Doctor: Ask the patient about the symptoms. Examine his/her teeth (they are yellow), his/her lungs. Prescribe

appropriate medicines and give recommendations («You should/shouldn't...»).

Card 3.

Patient: You've got a pain in your back because you work remotely (удаленно) at home. You also have a headache and low blood pressure.

Doctor: Ask the patient about the symptoms. Examine his/her back, take blood pressure. Prescribe appropriate medicines and give recommendations («You should/shouldn't...»).

III. Рефлексия

На данном этапе учащиеся отвечают на вопросы учителя: What was especially difficult for you? Did you like this game? Was the game useful for you? Was it close to real life?

IV. Заключительный этап урока

Подведение итогов урока, выставление оценок, оглашение домашнего задания.

*Психологический комментарий:* моделируя условия реальной жизни, ролевая игра позволяет учащемуся использовать иностранный язык в ходе неподготовленной речи, самостоятельно решать, как отреагировать на реплику партнера, помогает побороть страх коммуницировать, предоставляет свободу выбора лексических средств.

Нами разработана целая серия подобных уроков.

**Результаты исследования**

В таблице 1 представлены результаты диагностики творческих способностей по тесту Зиверта Хорста на констатирующем и контрольном этапах исследования в виде средних уровневых показателей (СУП) подростков.

После участия в формирующей программе показатели уровня развития творческих способностей учащихся значительно улучшились. Если до использования ролевых игр у ребят средний уровневый показатель находчивости составлял 14.1, то после применения на

Результаты диагностики творческих способностей по тесту Х. Зиверта (N=28, СУП)

The results of the diagnosis of creative abilities on the X test. Sieverta (N=28, SOUP)

Таблица 1

Table 1

№	Шкалы		Констатирующий этап	Контрольный этап
1	Н	Находчивость	14.1	15.6
2	К	Способность комбинировать	19.5	25
3	Д	Дивергентное мышление	14.4	23.8
4	В	Визуальное творчество	26.6	35
5	СА	Свобода ассоциаций	30.4	32.8
6	ОПК	Относительный показатель креативности	0.35	0.45

*Примечание:* Значимость различий по F-критерию Фишера:  $p < 0.05$

занятиях английского языка ролевых игр и игровых технологий – 15,6; СУП способности комбинировать составлял 19,5, после – 25 при значимости различий по F-критерию Фишера:  $p < 0.05$  и т. д.

Согласно результатам нашего исследования, использование ролевых игр на уроках английского языка способствовало улучшению показателей по всем шкалам (находчивость, способность комбинировать, дивергентное мышление, визуальное творчество, свобода ассоциаций), развитию способности продуцировать новые оригинальные идеи, развивать различные вари-

анты событий, умению сотрудничать с окружающими, преодолевать речевые и поведенческие шаблоны, развитию импровизации, спонтанности речи, самовыражения.

### Выводы

На основании проведенного исследования можно сделать вывод о том, что использование ролевых игр на уроке иностранного языка является эффективным методом развития социальной креативности в подростковом возрасте.

### References

1. Верещагина И. Н. «Английский язык» для 5 класса, 2 часть [Текст]: / И. Н. Верещагина, О. В. Афанасьева, И. В. Михеева. – М.: Просвещение, 2013. – С. 47.
2. Дружинин В. Н. Психология общих способностей (издание 2-е, расширенное, дополненное) [Текст]: / В. Усмапов, М. Чуриков, В. Попов, А. Евстратова, Н. Резников, В. Королева, М. Рoshаль, Л. Комарова А. Рапопорт, В. Н. Дружинин. – СПб.: Питер, 1999. – С. 193.
3. Зарубина Ю. Н. Ролевая игра как один из инструментов развития социальной креативности студентов / Ю. Н. Зарубина // Символ науки. – 2017. – №02–1. – С. 192–193.
4. Ильиных Е. А. Социальная креативность личности: психологическая структура / Е. А. Ильиных // Известия Саратовского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2011. – Т. 11., вып. 3. – С. 74–76.
5. Попель А. А. Теоретические подходы к трактовке социальной креативности в отечественной и зарубежной науке / А. А. Попель // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2015. – №4 (40). – С. 96–103.
6. Сорокоумова Г. В. Психологический тренинг как эффективный метод развития навыков, необходимых в 21 веке / Г. В. Сорокоумова // Развитие науки и образования: монография. – Чебоксары: ИД «Среда», 2018. – С. 115–122.
7. Сорокоумова Г. В. Развитие социальной креативности будущих педагогов-лингвистов в образовательном пространстве вуза: монография [Текст] / Г. В. Сорокоумова. – Нижний Новгород: ООО «Печатная мастерская «Радонеж», 2018. – 180 с.
8. Сторожева А. И. Развитие гибких навыков в процессе обучения иностранным языкам / А. И. Сторожева, Г. В. Сорокоумова // Общество, педагогика, психология: теория и практика: материалы Всерос. науч.-практ. конф. – Чебоксары: ИД «Среда», 2021. – С. 88–92.
9. Хорст З. Тестирование. – 2 изд. / З. Хорст; пер. с нем. – М.: АО «Интерэкспорт», 1998. – 198 с.
10. Шипилов В. Перечень навыков soft-skills и способы их развития / В. Шипилов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.cfin.ru/management/people/dev\\_val/soft-skills.shtml](http://www.cfin.ru/management/people/dev_val/soft-skills.shtml) / (дата обращения: 10.11.2022).

### Список литературы

1. Vereshchagina, I. N., Afanas'eva, O. V., & Mikheeva, I. V. (2013). "Angliiskii iazyk" dlia 5 klassa, 2 chast' ., 47. M.: Prosveshchenie.
2. Druzhinin, V. N., Komarova, A., Usmapov, V., Churikov, M., Popov, V., Evstratova, A., Reznikov, N., Koroleva, V., Roshal', M., & Rapoport, L. (1999). Psikhologiya obshchikh sposobnostei (izdanie 2-e, rasshirennoe, dopolnennoe), 193. SPb.: Piter.
3. Zarubina, Iu. N. (2017). Rolevaia igra kak odin iz instrumentov razvitiia sotsial'noi kreativnosti studentov. Simvol nauki, 02, 192-193.
4. Il'inykh, E. A. (2011). Social creativity of personality: psychological structure. Izvestiia Saratovskogo universiteta. Serii: Filosofii. Psikhologii. Pedagogika, T. 11., vyp. 3, 74-76.
5. Popel', A. A. (2015). Teoreticheskie podkhody k traktovke sotsial'noi kreativnosti v otechestvennoi i zarubezhnoi nauke. Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo. Serii: Sotsial'nye nauki, 4 (40), 96-103.
6. Sorokoumova, G. V. (2018). Psikhologicheskii trening kak effektivnyi metod razvitiia navykov, neobkhodimyykh v 21 veke. Razvitie nauki i obrazovaniia, 115-122. Cheboksary: ID "Sreda".
7. Sorokoumova, G. V. (2018). Razvitie sotsial'noi kreativnosti budushchikh pedagogov-lingvistov v obrazovatel'nom prostranstve vuza: monografiia., 180. Nizhnii Novgorod: OOO "Pechatnaia masterskaia "Radonezh".
8. Storozeva, A. I., & Sorokoumova, G. V. (2021). Razvitie gibkikh navykov v protsesse obucheniia inostrannym iazykam. Obshchestvo, pedagogika, psikhologiya: teoriia i praktika, 88-92. Cheboksary: ID "Sreda".
9. Khorst, Z. (1998). Testirovanie., 198. Khorst;; M.: AO "Interekspert".
10. Shipilov, V. Perechen' navykov soft-skills i sposoby ikh razvitiia. Retrieved from [http://www.cfin.ru/management/people/dev\\_val/soft-skills.shtml](http://www.cfin.ru/management/people/dev_val/soft-skills.shtml)

**Информация об авторах**  
Сорокоумова Галина Вениаминовна – д-р психол. наук, профессор, ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова», Нижний Новгород, Российская Федерация.

**Молочникова Юлия Андреевна** – магистрант, ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова», Нижний Новгород, Российская Федерация.

**Information about the authors**  
Galina V. Sorokoumova – doctor of psychological sciences, professor at the FSBEI of HPE "N. A. Dobrolyubov State Linguistic University of Nizhny Novgorod", Nizhny Novgorod, Russian Federation.

**Yuliya A. Molochnikova** – master's degree student of FSBEI of HPE "N. A. Dobrolyubov State Linguistic University of Nizhny Novgorod", Nizhny Novgorod, Russian Federation.

**Авторсѐм сѣнчен пѣлтерни**  
Сорокоумова Галина Вениаминовна – психологи аслалӑхѣн д-рѣ, профессор, АВ «Н. А. Добролюбов ячѣллѣ Чулхула патшалӑх лингвистика университетѣ» ФПБВУ, Чулхула, Раçсей Федерацийѣ.  
**Молочникова Юлиа Андреевна** – АВ «Н.А. Добролюбов ячѣллѣ Чулхула патшалӑх лингвистика университетѣ» ФПБВУ магистранчѣ, Чулхула хули, Раçсей Федерацийѣ.

Поступила в редакцию / Received / Редакция ситнѣ 14.11.2022

Принята к публикации / Accepted / Пичетлеме йышӑннӑ 27.12.2022

Опубликована / Published / Пичетленсе тухнӑ 28.12.2022