

takes into consideration each student's interests and necessities; promotes future foreign language teachers involvement into the active process of intellectual activity; integrates the individual ideas and search of creative decisions and the projected results achievements on their basis; creates the necessary conditions for self-reflection realization in the training process and further educational activity for every each student; promotes positive motivation of learning, creates a mindset of their own activity alteration, develops creativity, independence, responsibility and initiative.

**Keywords:** emotional factor, professional training, the principle of the role perspective, role situation, emotional culture, emotional stimuli, emotional means, emotional modes.

Подано до редакції 13.03.2015

УДК: 378.147

**Наталія Володимирівна Якимчук,**  
аспірантка кафедри англійської філології,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені В. Гнатюка,  
вул. М.Кривоноса 2, м.Тернопіль, Україна

## РЕАЛІЗАЦІЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНШОМОВНОЇ ГРАМАТИКИ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ

*У статті розглянуто можливості використання ігрових методів, зокрема дидактичних, рольових і ділових ігор, у навчанні іншомовної граматики студентів філологічних факультетів. Наведено зразки ігор, які можна використовувати для формування граматичної компетентності майбутніх філологів.*

**Ключові слова:** ігрові методи, дидактична гра, рольова гра, ділова гра, граматична компетентність, майбутні філологи.

**Постановка проблеми у загальному вигляді.** У світлі модернізації системи вищої філологічної освіти, її орієнтації на оновлення методів, форм і засобів організації навчального процесу акцентується питання якісної професійної іншомовної підготовки майбутніх філологів. Необхідною умовою ефективної професійної діяльності філологів є успішне здійснення іншомовного спілкування, що неможливе без наявності нормативності мовлення. У зв'язку з цим особливої уваги набуває проблема формування такого компоненту професійної компетентності студента-філолога, як граматична компетентність.

Одним із перспективних шляхів вирішення цієї проблеми є використання інтерактивних методів навчання, зокрема ігрових. Ігрові методи не лише сприяють формуванню та вдосконаленню навичок і вмінь, але й розвивають творчі здібності студентів, їхню автономність у розв'язанні проблемних ситуацій, в тому числі й професійних.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання використання різноманітних ігрових методів у навчально-виховному процесі середньої та вищої школи були у фокусі дослідницької уваги багатьох вітчизняних (М. Глуховської, І. Гордієнко-Митрофанової, О. Добротвор, О. Катеруші, А. Кашканова, Г. Кашканової, І. Луцик, І. Петренко, В. Руденко, О. Тернопольського, Г. Топчій, В. Черниш та ін.) та зарубіжних (О. Калімуліної, М. Кларіна, Б. Купріянова, Л. Павлової, С. Livingstone, W. Littlewood та ін.) вчених. Ігрова

діяльність розглядається дослідниками як форма активізації пізнавальної діяльності, засіб мотивації комунікативної діяльності та формування комунікативно-професійної компетентності, умова професійного саморозвитку тощо. Проте, хоча проблемі формування іншомовної граматичної компетентності майбутніх філологів присвячено чимало наукових праць, зокрема дисертаційні дослідження О. Вовк, Н. Кафтайлової, Ю. Машкиної, Л. Орловської, С. Плотнікова, Д. Руснак, Ю. Ситнова, Т. Стеченко, та ін., питання застосування ігрових методів з метою підвищення рівня володіння значною компетентністю є недостатньо вивченим.

**Мета статті** – розкрити значення ігрових методів у формуванні іншомовної граматичної компетентності майбутніх філологів та навести зразки ігор, які можуть використовуватися для формування граматичних навичок і вмінь.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Для навчання іноземної мови (далі – ІМ) у ВНЗ в методиці пропонують використовувати різні ігрові методи: дидактичні, рольові, ділові, творчі, організаційно-діяльнісні ігри, симуляції, ігрове проектування, проекти, драматизації тощо. Розглянемо детальніше такі види гри, як дидактична, рольова і ділова гра.

**Дидактична гра** – це гра за правилами, яка тісно зв'язана з навчанням [4, с. 64]. Головною відмінністю дидактичної гри у порівнянні з грою як формою дозволяє є чітко поставлена мета навчання і відповідний цій меті педагогічний результат [7, с.

116]. Як підкреслює українська дослідниця І. Гордієнко-Митрофанова, з точки зору цільової спрямованості дидактична гра є «двоплановою діяльністю, що реалізує двоякого роду мету – ігрову та педагогічну, за умови доміантної ролі останньої» [2, с. 71]. Під двоплановим характером гри розуміють одночасне перебування студентів та викладача у нереальній, уявній ситуації та ситуації реального навчального процесу, де реалізуються реальні навчальні вміння.

На думку психологів і педагогів, дидактична гра є одним із найважливіших чинників гармонійного розвитку особистості: психічного, фізичного і духовного. Гра викликає напругу емоцій, загострює розумову діяльність студентів, розвиває кмітливність [1, с. 51].

У процесі навчання іншомовної граматики дидактичну гру доцільно застосовувати з метою формування граматичних навичок, тобто на етапі автоматизації мовленнєвих дій з граматичною структурою (далі – ГС). Студенти можуть працювати в парах, малих групах чи командах. Змагальний характер гри активізує мовленнєво-мисленнєву діяльність студентів, стимулює їх до досягнення поставленої мети. Позитивний емоційний фон дидактичної гри сприяє впевненості студентів у власних силах, подоланню страху перед неправильним вживанням ГС. Крім того, ігри, які ми пропонуємо використовувати для навчання граматики, тренують пам'ять і увагу студентів. Для викладача важливо добре продумати і підготувати гру, а на етапі її проведення – чітко пояснити правила і слідкувати, щоб учасники їх не порушували. Переможець гри визначається за кількістю очок, отриманих за швидкість виконання та/або за правильність мовлення.

Поняття «*рольова гра*» трактується вченими як «ситуативно-керована форма організації навчальної діяльності, яка спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється поведінка людини, і має на меті формування, розвиток та удосконалення мовленнєвих навичок і вмінь в умовних ситуаціях, максимально наближених до обставин реального спілкування» [6, с. 7]. Основним змістом гри стають відносини між людьми в процесі виконання різного роду діяльності. Таким чином, рольова гра має соціалізуючий ефект, дозволяє сформулювати модель поведінки у реальній ситуації.

Побудова рольової гри базується на принципах колективної роботи, максимальної зайнятості кожного студента, практичної цінності, здорового змагання та творчої діяльності в її межах [6, с. 8].

Оскільки рольова гра є ефективним способом формування навичок і вмінь іншомовного спілкування, у процесі навчання граматики майбутніх філологів цей метод слід використовувати на етапах автоматизації та застосування. У рольовій грі студентам надається можливість багаторазового повторення

ГС у мовленні, створюються умови для розвитку вмінь спонтанного мовлення, засвоєння різноманітних стратегій і тактик. Організація рольової гри передбачає ознайомлення студентів із темою обговорення, правилами, загальним ходом гри, її сценарієм та ігровими завданнями, розподіл ролей, власне проведення гри та подальший її аналіз (обговорення подій гри, ставлення учасників до цих подій, труднощів, що виникали в процесі гри тощо).

Основна відмінність *ділової гри* від рольової полягає у її зверненні до майбутньої професійної діяльності студентів, моделюванні у грі умов професійної діяльності, наближених до реальних, та самої цієї діяльності. Крім того, ділова гра у більшій мірі, ніж рольова гра, є засобом інтегрованого навчання всіх видів мовленнєвої діяльності. Так, ділові ігри не лише розвивають говоріння та слухання, оскільки проводяться переважно в усній формі, але й у більшості випадків передбачають попереднє та/або поточне читання/слухання, використання письма з метою накопичення потрібної інформації та підсумування проміжних і кінцевих результатів гри [5, с. 231].

Для ділової гри характерні чотири ступені процесу навчання: 1) *інформаційний*, який передбачає засвоєння, запам'ятовування, відновлення і систематизацію готової суми професійних знань, умінь і навичок; 2) *проблемний*, який забезпечує трансформацію теоретичних знань у практичні дії; 3) *поведінковий*, де відбувається прийняття рішень і програми дій в умовах конкретної ситуації на основі її глибокого творчого осмислення; 4) *оцінний*, пов'язаний з вибором і обґрунтуванням оптимального варіанту вирішення поведінкової програми [3, с. 42-43].

В результаті застосування ділових ігор під час навчання ІМ, зокрема її граматичного аспекту, студенти-філологи набувають професійного досвіду. Вони вчаться аналізувати й творчо вирішувати проблемні ситуації, пов'язані з майбутньою професійною діяльністю, приймати компетентні рішення. При цьому студенти оволодівають мовленнєвими вміннями продукування власного висловлювання з використанням ГС, що вивчається. З метою формування методичних умінь при проведенні ділових ігор студентам пропонується роль учителя і можливість спробувати реалізувати свої професійні функції, пояснити граматичний матеріал, виконати зі своїми учнями вправи, виявити, виправити й проаналізувати їхні помилки тощо. Таким чином, зазначений метод необхідно використовувати на етапі застосування ГС у мовленні, який передбачає формування у майбутніх філологів як мовленнєвих умінь, так і методичних.

Наведемо декілька прикладів ігор для засвоєння такої граматичної теми, як *Passive Voice*.

**Приклад 1. Дидактична гра.**

**Мета:** формування репродуктивних навичок вживання ГС Passive Voice в усному мовленні (на рівні речення); формування загальнодидактичних стратегій і тактик оперативного добування інформації з пам'яті, використання вербальних опор, тренування, метакогнітивних стратегій і тактик породження висловлювання.

**Інструкція:** Join in two teams (or groups of 3-4 students). One of your mutual friends knows nothing about sports. Tell him a few facts about different kinds of sports. You will do it in the form of game. Have a look at the board. You can see the verbs you will need: *is played (by/with/on), is/are used (to/for), is/are needed (to/for),*

*is/are worn (by).* You also have a set of beginnings cards and a set of endings cards (рис. 1). Put your endings cards face down in a pile in the center. You may look at the beginnings cards. Now S1 turns up an endings card from the pile and makes a sentence using one of the beginnings cards from his/her hand and one of the passive verbs written on the board, e.g. "Tennis is played on a court divided by a net", "A saddle is used for horse riding", he/she can lay both cards down on the table to make a sentence. If S1 doesn't manage to make up a sentence, he/she must put the endings card at the bottom of the pile and miss a go. Then it is the next student's turn. The object of the game is to make the most sentences.

<b>B</b> <b>Badminton</b>	<b>E</b> <b>either two players (singles) or two pairs (doubles)</b>	<b>B</b> <b>Volleyball</b>	<b>E</b> <b>two teams of 6 players</b>
<b>B</b> <b>Tennis</b>	<b>E</b> <b>a court divided by a net</b>	<b>B</b> <b>Clubs and a ball</b>	<b>E</b> <b>play golf</b>
<b>B</b> <b>Football</b>	<b>E</b> <b>two teams of 11 players</b>	<b>B</b> <b>A mouthguard</b>	<b>E</b> <b>a boxer</b>
<b>B</b> <b>Cricket</b>	<b>E</b> <b>a bat, a ball, and stumps</b>	<b>B</b> <b>A helmet, pads and gloves</b>	<b>E</b> <b>hockey players</b>
<b>B</b> <b>Golf</b>	<b>E</b> <b>a course</b>	<b>B</b> <b>A saddle</b>	<b>E</b> <b>horse riding</b>
<b>B</b> <b>Rugby</b>	<b>E</b> <b>two teams of 15 players</b>	<b>B</b> <b>Baseball</b>	<b>E</b> <b>a bat, a ball and a glove</b>
<b>B</b> <b>An oval ball</b>	<b>E</b> <b>play rugby</b>	<b>B</b> <b>A bat, a ball and a table</b>	<b>E</b> <b>play table tennis</b>
<b>B</b> <b>A bow and arrows</b>	<b>E</b> <b>doing archery</b>	<b>B</b> <b>A sail, a board and a wetsuit</b>	<b>E</b> <b>windsurfing</b>
<b>B</b> <b>A shuttlecock and racquets</b>	<b>E</b> <b>play badminton</b>	<b>B</b> <b>A cap</b>	<b>E</b> <b>a baseball player</b>
<b>B</b> <b>A ball and racquets</b>	<b>E</b> <b>playing tennis.</b>	<b>B</b> <b>A rod</b>	<b>E</b> <b>fishing</b>
<b>B</b> <b>Flippers, a mask and a snorkel</b>	<b>E</b> <b>snorkeling</b>	<b>B</b> <b>Australian football</b>	<b>E</b> <b>two teams of 18 players</b>

Рис. 1 Beginnings And Endings Cards

**Приклад 2. Рольова гра.**

*Мета:* формування граматичних навичок вживання ГС Passive Voice в усному мовленні (на рівні понадфразової єдності); оволодіння стратегіями і тактиками повідомлення, скарги, вимагання, пояснення, вираження оцінки, вираження емоцій, регулювання комунікативної взаємодії, використання вербальних опор.

*Інструкція:* Join in pairs to role-play the following situation:

S1 (Tourist): You and your spouse have just returned from Haifa, Israel, and it was a nightmare holiday. You didn't get what you had been promised. Have a look at the holiday advertisement and your notes of what the holiday was really like. Complain to the travel agent who sold you the holiday and try to get some refund.

**The holiday advertisement****A week in Haifa, Israel, for only 750 \$ per person**

- Stay in the beautiful Ophir Hotel which is located 5 km from the sea. Free minibuses run every 15 minutes.
- The hotel offers:
  - cosy rooms with a minibar, multi-channel TV, hairdryer and air condition;
  - a large outdoor swimming pool with warm and crystal-clear water;
  - a coffee house open all night.
- Our price includes:
  - flights and transfer from the airport;
  - breakfast, supper and alcohol drinks;
  - excursions to Tel-Aviv and the Dead Sea.

**Your notes**

- 1) We were not met at the airport. We had to take a bus, which cost 60 \$.
- 2) The hotel was 8 km from the sea, and no free minibuses were provided, so we had to pay 3\$ for every trip.
- 3) Only breakfast was served in the hotel. They had no supper and no alcohol drinks. We had to eat evening meals in the city center, which cost over 300 \$.
- 4) The swimming pool was filled with litter, so we couldn't swim there.
- 5) We were only taken on one excursion to the Dead Sea.
- 6) A coffee house was closed.

S2 (Travel agent): You are a travel agent, and you are going to talk to the tourist who has just come back from the holiday. He/She is going to complain to you as his/her holiday didn't agree with its description in the holiday advertisement. Use the following information to justify yourself:

1) Unfortunately, the bus broke down on the way to the airport.

2) The typist made a mess of some advertisements, so there was a misprint concerning free minibuses and the distance from the hotel to the sea.

3) Supper is included in the price, but it is served in the restaurant located 100 meters from the hotel. Guests have to ask the hotel receptionist for a special card and show it to the restaurant waitress to get meals.

4) The hotel manager said that the swimming pool was cleaned every day, so it can't have been filled with litter...

5) The driver and the guide got ill, and there was nobody to stand in for them, as it was high season. That is why the excursion to Tel-Aviv was cancelled.

6) A coffee house was being repaired at that moment.

Your client wants a refund, but try to save as much of your money as possible.

**Приклад 3. Рольова гра.**

*Мета:* розвиток мовленнєвих умінь продукування власного висловлювання з використанням ГС Passive Voice; розвиток інформаційних стратегій і тактик запиту інформації, повідомлення, опису, розповіді, конвенційних стратегій і тактик комунікативної поведінки.

*Інструкція:* Work in pairs. Role-play the interview:

S1: You are a newspaper correspondent. You have been given a task to interview a victim of kidnapping. Ask her

- ✓ where and how she was kidnapped;
- ✓ how long and where she was kept captured;
- ✓ how she was treated;
- ✓ how she was rescued.

S2: You are a woman who was kidnapped and kept captured for two years. You are being interviewed by a newspaper correspondent. Answer his/her questions.

**Приклад 4. Ділова гра.**

*Мета:* розвиток методичних умінь формулювати завдання до вправ та локалізувати й коректувати помилки вживання пасивного стану в англійській мові; розвиток стратегій і тактик аналізу, протиставлення, інструктажу, повідомлення.

*Інструкція:* Work in groups of three. Role-play the following situation:

S1: a) You are a secondary school teacher of English. You are working on the grammar topic "The Passive Voice". You are going to do two exercises aiming at the developing the student's skill of the differentiated use of the Passive Voice and the Active Voice. But somebody spilt coffee on the manual and now the instructions for the exercises are unreadable. Look through the exercises and formulate the instructions for them.

*Exercise 1. Instruction ?*

Nylon

The first man-made fibre

Nylon ..... (invent) in the early 1930s by an American chemist, Julian Hill. Other scientists ..... (work) with his invention and finally on 27 October 1938, Nylon ..... (introduce) to the world. It was cheap and strong and immediately ..... (become) successful, especially in the making of ladies' stockings.

During the Second World War, the best present for women was a pair of nylon stockings, but more importantly, it ..... (use) to make parachutes and tyres.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Глуховська М.С. Психолого-педагогічні засади ігрового методу / М.С. Глуховська // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки: Тези XVII Міжнародної науково-практичної конференції. 6–7 червня 2013 року. – Харків: Вид-во ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2013. – С. 51-52.

2. Гордієнко-Митрофанова І.В. Психолого-педагогічні основи застосування дидактичних ігор-маніпулятивів у загальноосвітній школі / І.В. Гордієнко-Митрофанова. – Харків, 2012. – 403 с.

3. Кашканова Г.Г. Ігрові форми навчання загальнотехнічним дисциплінам як засіб формування професійної спрямованості студентів: [монографія] / Г.Г. Кашканова, А.А. Кашканов. – Вінниця: ВНТУ, 2012. – 124 с.

Today, nylon ..... (find) in many things: carpets, ropes, seat belts, furniture, computers, and even spare parts for the human body. It ..... (play) an important part in our lives for over 50 years. Next year about 36 million tons of it ..... (manufacture).

*Exercise 2. Instruction ?*

- In the early 1930s.
- By an American chemist, Julian Hill.
- On 27 October 1938.
- For making parachutes and tyres.
- 36 million tons.

*(Key: Ex.1: Put the verbs in brackets into the correct active or passive form; Ex.2: Here are the answers to some questions. What are the questions?)*

b) Make your students do the exercises. Correct their mistakes.

S2, S3: You are the students of the 11th grade of a secondary school. Do the exercises given by your teacher.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Отже, використання ігрових методів при навчанні іншомовної граматики активізує мовленнєво-мисленнєву діяльність студентів, сприяє формуванню та удосконаленню граматичних навичок, мовленнєвих умінь, забезпечує розвиток стратегій і тактик студентів, їхньої впевненості у власних силах, а також створює можливості для гармонійного розвитку особистості. Комунікативний характер рольових та ділових ігор забезпечує максимальне залучення студентів до іншомовного спілкування, в процесі якого вони мають можливість практично застосовувати ГС, що вивчаються. Моделювання професійної діяльності у діловій грі сприяє набуттю студентами професійного досвіду, формуванню у них методичних умінь та професійно значущих якостей.

Перспективи подальшого дослідження ми вбачаємо в укладанні системи вправ для формування граматичної компетентності майбутніх філологів з використанням ігрових методів навчання.

4. Кузьмінський А.І. Методика навчання англійської мови в аспекті комунікативно-когнітивного підходу: [навч.-метод. посібник] / А.І. Кузьмінський, О.І. Вовк. – Черкаси: Видавництво ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2011. – 316 с.

5. Тарнопольський О.Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі / О.Б. Тарнопольський // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка: [зб. наук. праць]. Серія: Педагогічні науки. – Чернігів, 2011. – Вип. 85. – С. 231-234.

6. Черниш В.В. Організація та проведення рольових ігор на уроках іноземної мови / В.В. Черниш // Іноземні мови. – 2010. – №4. – С. 7-15.

7. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.

## REFERENCES

1. Hlukhovska, M.S. (2013). Psykholoho-pedahohichni zasady ihrovoho metodu [Psychological and pedagogical foundations of the game method]. *Vykladannia mov u vyshchyykh navchalnykh zakladakh osvity na suchasnomu etapi. Mizhpredmetni zviazky: Tezy XVII Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferenzii – Languages Teaching in higher educational establishments today. Intersubject links. Abstracts of papers of the 17th International scientific and practical conference.* (pp. 51-52). Kharkiv: V.N. Karazin Kharkiv National University publishing house [in Ukrainian].
2. Hordienko-Mytrofanova, I.V. (2012). *Psykholoho-pedahohichni osnovy zastosuvannia dydaktychnykh ihor-manipulyatyv u zahalnoosvitnii shkoli [Psychological and pedagogical foundations of the application of didactic manipulation games in secondary school]*. Kharkiv [in Ukrainian].
3. Kashkanova, H.H., & Kashkanov, A.A. (2012). *Ihrovi formy navchannia zahalnotekhnichnym dystsyplinam yak zasib formuvannia profesiinoi spriamovanosti studentiv [Game forms of teaching general technical disciplines as a means of forming students' professional orientation]*. Vinnytsia: VNTU [in Ukrainian].
4. Kuzminskyi, A.I., & Vovk, O.I. (2011). *Metodyka navchannia anhliiskoi movy v aspekti komunikatyvno-kohnityvnoho pidkhodu [Methodology of teaching English in terms of the communicative and cognitive approach]*. Cherkasy: B. Khmelnytskyi Cherkasy National University publishing house [in Ukrainian].
5. Tarnopolsky, O.B. (2011). Dilovi ihry u navchanni inozemnykh mov dlia spetsialnykh tsilei u vyshchii shkoli [Simulations in teaching foreign languages for specific purposes at tertiary schools]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni T.H. Shevchenka. Seriya: Pedahohichni nauky – Bulletin of T.H. Shevchenko Chernihiv National Pedagogical University. Series: Pedagogical sciences, (Issue 85),* (pp. 231-234). Chernihiv [in Ukrainian].
6. Chernysh, V.V. (2010). Orhanizatsiia ta provedennia rolovykh ihor na urokakh inozemnoi movy [Role plays at the foreign language lesson]. *Inozemni movy – Foreign languages, 4, 7-15* [in Ukrainian].
7. Shmakov, S.A. (1994). *Ihry uchashchikhsia – fenomen kultury [Learners' games as a cultural phenomenon]*. Moscow: Novaia shkola [in Russian].

**Наталья Владимировна Якимчук,**

*аспирант кафедры английской филологии,*

*Тернопольский национальный педагогический университет имени В. Гнатюка,*

*ул. Кривоноса 2, г. Тернополь, Украина*

#### РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ГРАММАТИКИ СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ

В статье рассмотрены возможности использования игровых методов, в частности дидактических, ролевых и деловых игр, в обучении иноязычной грамматике студентов филологических факультетов. Статья основана на научных материалах по проблеме. Научные методы анализа, синтеза, описания и сравнения были использованы для того, чтобы различить дидактическую, ролевою и деловую игру, выделить их особенности и причины использования для формирования грамматической компетентности будущих филологов. Дидактическая игра рассматривается автором как игра по правилам, которая тесно связана с обучением. Состязательный характер дидактической игры стимулирует студентов к достижению поставленной цели, а положительный эмоциональный фон способствует уверенности студентов в собственных силах, преодолению страха перед неправильным употреблением грамматической структуры. Победитель игры определяется по количеству очков, полученных за скорость выполнения и/или правильность речи. Ролевая игра позволяет преподавателю моделировать в аудитории ситуации иноязычного общения. Она направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется поведение человека. В ролевой игре студентам предоставляется возможность многократного повторения грамматической структуры в речи, создаются условия для развития умений спонтанной речи. Основное отличие деловой игры от ролевой заключается в ее обращении к будущей профессиональной деятельности студентов, моделировании в игре условий профессиональной деятельности, приближенных к реальным, и самой этой деятельности. С целью формирования методических умений студентам предлагается роль учителя и возможность попробовать реализовать свои профессиональные функции, объяснить грамматический материал, выполнить со своими учениками упражнения, выявить, исправить и проанализировать их ошибки и тому подобное. В статье сделан вывод, что применение игровых методов в процессе обучения иноязычной грамматике активизирует речемыслительную деятельность студентов, способствует формированию грамматических навыков, речевых умений, стратегий и тактик студентов, создает возможности для тренировки их памяти и воображения, а также обеспечивает гармоничное развитие личности. Моделирование профессиональной деятельности в деловой игре помогает студентам приобрести профессиональный опыт, развить методические навыки, способность анализировать конкретные практические ситуации и принимать решения, сформировать профессионально значимые качества. Автор также представляет образцы игр, которые можно использовать для формирования грамматической компетентности будущих филологов.

**Ключевые слова:** игровые методы, дидактическая игра, ролевая игра, деловая игра, грамматическая компетентность, будущие филологи.

*Natalia Yakymchuk,  
Post-graduate Student of the Department of English Philology,  
Ternopil V. Hnatiuk National Pedagogical University,  
2, Kryvonosa Str., Ternopil, Ukraine*

### **REALIZATION OF GAME METHODS IN PROCESS OF TEACHING FOREIGN GRAMMAR TO PHILOLOGISTS**

The article reveals the possibilities of using game methods, namely didactic games, role plays and business games, in teaching foreign grammar to philologists. The article is based on the scientific material on the problem. The scientific methods of analysis, synthesis, description and comparison have been used in order to differentiate didactic game, role play and business game, and single out their peculiarities as well as reasons to use them for forming future philologists' grammar competence. Didactic game is regarded by the author as a game which is played according to the rules and is closely associated with learning. The competitive nature of didactic game encourages students to achieve the stated goal, and its positive emotional background boosts students' confidence in their own abilities as well as helps to overcome their fear of misuse of grammatical structures. The winner of the game is determined by the number of points received for the speed of accomplishing the task and/or for the accuracy of speech. Role play enables the teacher to model in the classroom situations of foreign language communication. It aims at reproducing and getting social experience, in which humans develop and improve their behaviour. Role plays give students opportunities to frequently repeat grammatical structures in speech and to develop skills of spontaneous speech. A distinctive feature of business game is that it is connected with students' future profession. It simulates close-to-real conditions of professional activity as well as the activity itself. With the aim of forming methodological skills students are given the opportunity to play the role of the teacher and perform their professional functions, explain grammar to their pupils, do exercises with them, detect, correct and analyze their mistakes, and the like. It has been concluded that the application of game methods in the process of foreign grammar teaching stimulates students' communicative and thinking activities, contributes to the formation of their grammar skills, speech skills, strategies and tactics, allows training their memory and imagination, and ensures the harmonious development of a personality. Modeling the professional activity in a business game helps students gain professional experience, develop their methodological skills, abilities to analyze specific practical situations and make decisions, form professionally significant qualities. The author also provides the samples of games to be used in the process of forming future philologists' grammar competence.

**Keywords:** game methods, didactic game, role play, business game, grammar competence, future philologists.

*Рецензент: доктор педагогічних наук, професор Л. І. Морська*

*Подано до редакції 17.04.2015*