

Осиянова А.В., Муратова Н.А.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия

E-mail: ossa15@rambler.ru, muratovaninel@gmail.com

РАЗВИТИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Стандарты современного высшего образования определяют требования к подготовке выпускника вуза, владеющего иностранным языком и компетентного в сфере межкультурной коммуникации. В связи с этим в области лингвистического образования актуализируется обращение к инновационным технологиям, обеспечивающим совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции и повышение мотивации к овладению иностранным языком. Особый интерес для исследователей представляет лингводидактический потенциал игровых приложений.

Иноязычная коммуникативная компетенция представляет собой способность и готовность студента осуществлять иноязычное межкультурное и межличностное общение в вариативных аутентичных сферах и ситуациях. Развитие языкового, речевого, социокультурного, компенсаторного и учебного компонентов иноязычной коммуникативной компетенции предполагает углубление знаний, формирование навыков и умений во всех видах речевой деятельности средствами репродуктивных, проблемно-поисковых, проектных и игровых методов обучения. Обучение через игру средствами современных игровых приложений создает комфортную среду для деятельностного овладения изучаемым языком. В ходе наблюдений и опытной работы нами выявлен лингводидактический потенциал игровых приложений «Memrise», «The Phrasal Verbs Machine», «Quizlet», «Words, Sounds: Pronunciation App», «Learn English with SpeakingPal» в лингвистическом образовании студентов, который выражается в возможностях их применения в целях целенаправленного усвоения лексико-грамматического материала и его дальнейшего применения в иноязычной речевой деятельности, обеспечивая развитие всех компонентов иноязычной коммуникативной компетенции. Выбор игровых приложений обусловлен учетом возрастных особенностей студентов, их познавательными интересами, уровнем владения иностранным языком, спецификой интеграции синхронной и асинхронной самостоятельной работы. Исследованием установлено, что положительный эффект применения рассмотренных игровых приложений в развитии иноязычной коммуникативной компетенции проявляется в успешном овладении языковым материалом, развитии коммуникативных умений, повышении мотивации к образовательному процессу в целом.

Ключевые слова: иноязычная коммуникативная компетенция, лингводидактический потенциал, игровое приложение, студент, английский язык.

Osiyanova A. V., Muratova N. A.

Orenburg state university, Orenburg, Russia

E-mail: ossa15@rambler.ru, muratovaninel@gmail.com

DEVELOPMENT OF HIGH SCHOOL STUDENTS' FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE BY MEANS OF GAME APPLICATIONS

The standards of modern higher education determine the requirements for the preparation of a university graduate who speaks a foreign language and is competent in the field of intercultural communication. In this regard, in the field of linguistic education, the appeal to innovative technologies is being actualized, ensuring the improvement of foreign language communicative competence and increasing motivation for mastering a foreign language. The linguo-didactic potential of gaming applications is of particular interest to researchers. Foreign language communicative competence is the student's ability and willingness to carry out foreign language intercultural and interpersonal communication in variable authentic spheres and situations. The development of linguistic, speech, socio-cultural, compensatory and educational components of foreign language communicative competence involves the deepening of knowledge, the formation of skills and abilities about all types of speech activity by means of reproductive, problem-search, project and game teaching methods. Learning through play by means of modern gaming applications creates a comfortable environment for active mastery of the language being studied. In the course of observations and experimental work, the linguo-didactic potential of the game applications "Memrise", "The Phrasal Verbs Machine", "Quizlet", "Words, Sounds: Pronunciation App", "Learn English with SpeakingPal" in the linguistic education of students was revealed, which is expressed in the possibilities their application for the purpose of purposeful assimilation of lexical and grammatical material and its further application in foreign language speech activity, ensuring the development of all components of foreign language communicative competence. The choice of game applications is due to the age characteristics of students, their cognitive interests, the level of foreign language proficiency, the specifics of the integration of synchronous and asynchronous independent work. The study found that the positive effect of using the considered game applications in the development of foreign language communicative competence is manifested in the successful mastering of language material, the development of communication skills, and increased motivation for the educational process in general.

Key words: foreign language communicative competence, linguo-didactic potential, game application, student, English.

Сегодня практически каждый студент вуза имеет все необходимое для того, чтобы пользоваться постоянно обновляющимися компьютерными программами и приложениями. Лингвистическое образование высшей школы также обращается к потенциалу современных компьютерных технологий, выявляя возможности и эффективность игровых приложений в развитии иноязычной коммуникативной компетенции. Рассмотрение лингводидактического потенциала игровых приложений требует анализа имеющихся ресурсов, их контента, степени аутентичности, методов использования и результативности в образовательном процессе. Проблема заключается в том, что разработчики игровых приложений не всегда учитывают потребности конкретных пользователей, предлагая отдельные занимательные упражнения для изучения иностранного языка и не учитывая их системной организации в целях развития иноязычной коммуникативной компетенции.

Известно, что иноязычную коммуникативную компетенцию понимают как способность и реальную готовность осуществлять иноязычное общение с носителями языка, что подразумевает также приобщение учащегося к культуре страны/стран изучаемого языка, лучшее осознание культуры своей собственной страны, умение представлять ее в процессе общения [9]. На развитие иноязычной коммуникативной компетенции влияет ряд факторов, которые можно разделить на внутренние и внешние. К внутренним факторам относят: мотивационную сферу; внутреннюю позицию личности; развитие и становление «Я» и чувство идентичности личности. Внешними факторами считаются социальные условия, такие как: общество, в котором осуществляется речь, его социальная структура; разница между носителями языка в возрасте, социальном статусе, уровне культуры и образования, месте проживания, речевом поведении коммуникантов в зависимости от ситуации общения. Внутренние и внешние факторы взаимосвязаны, внешние зависят от внутренних и наоборот [8]. Знание и учет внутренних и внешних факторов необходим при выборе адекватных методов и средств развития иноязычной коммуникативной компетенции в отрыве от естественного языкового окружения. Мы полагаем, что использование игровых приложений в качестве средства развития иноязычной

коммуникативной компетенции студентов вуза имеет лингводидактический потенциал.

В настоящее время обучающие игровые приложения становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, позволяя его облегчить, сделать более увлекательным, интересным и результативным. Популяризация обучающих игровых приложений вызвана всеобщим интересом к интернет технологиям и возможностям, которые они предлагают.

В 2009 году британскими учеными было проведено исследование, в результате которого они пришли к выводу, что неформальное обучение имеет большой спрос в обществе, в частности среди молодого поколения [5]. Что касается лингвистического образования, то по мнению методистов, иноязычные игровые приложения способствуют решению задач обучения всем видам речевой деятельности. Они способны учитывать индивидуальные особенности учащихся, предоставлять им большую свободу действий во времени и информационном пространстве, учат нести ответственность за собственные знания (т.к. организация времени на обучение осуществляется учащимся самостоятельно) [4]. Не случайно лингводидактический потенциал игровых методов обучения широко используется на разных этапах развития иноязычной коммуникативной компетенции в средней школе. Что касается высшей школы, то на наш взгляд, потенциал игровых методов обучения, в том числе, представленных в игровых приложениях, используется недостаточно.

В лингвистическом образовании существуют различные классификации учебных игр, созданных специально для изучения иностранного языка, которые легли в основу многих современных игровых приложений [3]. Так, М.Ф. Стронин называет следующие виды учебных игр: подготовительные, грамматические, лексические, фонетические, орфографические, творческие, аудитивные и речевые [1]. Согласно классификации Д. Хадфилда, по признаку действий, которые осуществляют учащиеся во время какой-либо игры, существуют игры на заполнение информационного пробела, соединение или подбор элементов, на обмен информацией [1]. Такие игры особенно эффективны в развитии языкового компонента иноязычной коммуникативной компетенции.

Языковая компетенция определяется в методике преподавания иностранных языков как способность понимать и продуцировать неограниченное число правильных в языковом отношении предложений с помощью усвоенных языковых знаков и правил их соединения [7, с. 2]. Как показывает наш опыт, для ее развития эффективны игровые приложения, которые ориентированы на расширение и закрепление словарного запаса. Словарный запас – это определенное количество иностранных слов, которыми должен овладеть каждый студент для участия в коммуникативном акте. Рассмотрим игровое приложение, позволяющее создать необходимые условия для преодоления таких трудностей овладения иноязычной лексикой, как недостаток речевой практики в условиях отсутствия языковой среды, и как следствие, низкий уровень мотивации к общению на иностранном языке [6].

Игровое приложение «Memrise» нацелено на развитие лексического компонента языковой компетенции и обеспечивает тренировку отдельных слов, словосочетаний и фраз. Сервис предоставляет широкий выбор тематической лексики для изучения: естественные и гуманитарные науки, искусство, развлечения. В приложении представлены тесты, игры, упражнения для тренировки памяти. Создатели приложения «Memrise» постарались учесть интересы широкого круга учащихся, предлагая возможности для расширения кругозора.

Прежде всего, приложение предлагает выбрать язык для изучения (в нашем случае – английский) и определить свой уровень владения (начальный или средний). Студент может также выбрать область своих интересов, приложение учтет это и будет подбирать лексику, учитывая его выбор. В случае, если у студента уже определена лексика, которой ему следует овладеть, ее можно внести в личный словарь и тренировать, выполняя вариативные упражнения. Новое слово вводится, как правило, на английском и русском языках, но в зависимости от упражнения, приложение будет варьировать языки. Упражнения представлены в нескольких вариантах:

Выбор правильного перевода. Предоставляется слово на русском и несколько карточек с английскими словами.

Видео упражнение. Необходимо просмотреть видео, на котором носитель языка произносит определенное слово или фразу (видео не содержит целого предложения, только необходимый материал). Как только слова будут прослушаны, сервис предложит карточки с лексикой. Необходимо выбрать то слово или фразу, которое было произнесено в видео фрагменте.

Выбор перевода услышанного текста. Носитель языка произносит слово или фразу, а учащемуся необходимо выбрать верный перевод в представленных карточках.

Ввод слова или фразы. Лексическая единица предоставляется на русском языке, необходимо написать перевод слова на английский язык в приложении.

С целью активизации лексики при открытии приложения студенту следует войти в раздел «Слова и фразы», в котором можно выбрать любые упражнения. Помимо этого, можно вернуться уже к пройденной лексике, если требуется ее повторить. В приложении имеется также раздел «Трудные слова», в котором автоматически появляются слова, вызвавшие затруднение при выполнении упражнений. Повторение может быть также воспроизведено в «обычном» и «быстром» режиме.

Раздел «Погружение» дает возможность студенту посмотреть небольшие ролики, в которых носители языка представляют диалоги. Каждый диалог сопровождается субтитрами, которые можно перевести на русский язык прямо в приложении. При необходимости студент может сохранить видео ролик.

В разделе «Курсы» студент выбирает любую тему, например, «Литература». Здесь будут представлены различные категории «Famous Quotes», «Fiction Opening Lines», «Poems», «American Literature – Books and their Authors», «Animal Farm Vocabulary» и т.д. Выбирая категорию, например, «Famous Quotes», приложение представит несколько цитат из известных произведений, и студент сможет выполнить ряд упражнений для овладения ими [10].

Игровое приложение «The Phrasal Verbs Machine» нацелено на развитие лексико-грамматической компетенции и помогает освоить фразовые глаголы. В английском языке существует большое количество фразовых глаголов, которые необходимо заучивать наи-

зудь, но сделать это порой очень нелегко, так как значение фразового глагола, в большинстве своем, отличается от глагола, от которого он был образован. Например, *look ahead* (планировать), *look forward to* (ждать с нетерпением), *give up* (сдаваться), *get out of* (избегать) и т.д. Приложение «The Phrasal Verbs Machine» содержит в себе более 100 фразовых глаголов, значение которых раскрывается в интересной анимации. Для объяснения фразовых глаголов разыгрывается реальная жизненная ситуация (используется мультипликация), а также приводятся различные значения глаголов и примеры их использования в предложениях.

«The Phrasal Verbs Machine» состоит из трех разделов: обучающий (фраза – перевод), упражнения, настройки. Раздел настройки предоставлен для того, чтобы студент выбрал функцию «с» или «без» перевода фразовых глаголов. Обращаясь к процессу тренировки, сервис предлагает выбрать слово, из которого будут составляться фразовые глаголы. Далее приложение показывает анимацию, иллюстрирующую значение того или иного фразового глагола, что помогает запоминанию, особенно тем студентам, которые обладают фотографической памятью. Если необходимо, то приложение может продублировать значение того или иного фразового глагола в письменной форме. Далее следует проверить, насколько хорошо запомнился новый материал. Сервис сам подбирает упражнение, на выполнение которого дается одна попытка [11]. Использование данного игрового приложения показывает свою эффективность в группах студентов, имеющих низкий уровень сформированности лексико-грамматической компетенции. Современная анимация и необычный способ организации контента формирует познавательный интерес и повышает учебную мотивацию.

Игровое приложение «Quizlet» представляет собой занимательный сервис, созданный для изучения иноязычной лексики. Приложение представляет интерес не только для студентов, но и для преподавателей. Студентам это приложение интересно для изучения лексики в игровом формате. Преподавателю сервис позволяет следить за всеми учебными действиями и достижениями студентов, которые отображаются в разделе «Рейтинг». Преподаватель также может сам включать необходимый материал в прило-

жение, чтобы студенты могли его отрабатывать не только на занятии, но и самостоятельно.

Упражнения используются в следующем формате: слово предъявляется на английском языке (при необходимости можно вывести перевод на русском), слово также сопровождается анимацией (картинка со звуком). Имеется также другой вариант предъявления слова: слово на английском языке сопровождается дефиницией на английском языке, картинка и звук соответственно. Большим преимуществом приложения является то, что оно само предлагает различные вариации перевода слова на русский язык. Таким образом, преподавателю не приходится тратить много времени на то, чтобы собственноручно добавлять разные варианты перевода. В базовом варианте сервиса предложены следующие режимы:

«Flashcards». Его суть заключается в том, что на экране появляется карточка с новым словом, при касании на нее, она переворачивается, и можно увидеть перевод слова, его определение и соответствующую анимацию.

«Learn». Режим предлагает различные упражнения для запоминания новой лексики. Особенность данного режима заключается в том, что, если студент правильно выполняет предложенные упражнения, они начинают усложняться. Сначала предлагается английское слово и четыре варианта его перевода, студентам необходимо определить верный перевод. Следующий уровень состоит из слова на английском языке и картинки, нужно написать верный перевод слова. Третье по сложности упражнение предлагает только слово на английском без картинки, необходимо написать верный перевод.

«Spell». Данное упражнение направлено на понимание английской речи. Учащиеся должны произнести слово и написать его перевод.

«Match». Предлагается сопоставить английские слова с их переводом. Здесь имеется режим времени, если упражнение выполнено достаточно быстро, рейтинг учащегося повышается.

«Test». В данном режиме представлены все вышеуказанные задания в различной вариации.

Достоинством данного игрового приложения, по нашему мнению, является раздел

«Gravity» – игра, в которой необходимо спасти Землю от астероидов, набирая верный перевод слов, написанных на них. Таким образом, можно сказать, что данное игровое приложение позволяет активно и творчески усваивать большой объем лексико-грамматического материала, используя ассоциации и современные средства визуализации [12].

Игровое приложение «Words, Sounds: Pronunciation App» by Macmillan направлено на формирование у учащихся слухо-произносительных навыков. Сервис предлагает таблицу с гласными и согласными звуками английского языка. Учащиеся должны прослушать и повторить каждый звук, путем нажатия на него в таблице. После того, как учащиеся прослушали все звуки необходимое количество раз, им предлагается пройти тест. В тексте теста представлено несколько вариантов заданий:

- Записать слово по транскрипции.
- Записать транскрипцию к определённому слову.
- Записать транскрипцию слова, прослушав его.

Данное приложение рекомендуется как для студентов с низким уровнем иноязычной коммуникативной компетенции, так и для продолжающих совершенствоваться имеющийся уровень [13]. Студентам, начинающим изучать английский язык, можно также рекомендовать игровое приложение «LearnEnglish Kids: Phonics Stories» by British Council. Созданное для детей, приложение актуально для учащихся любого возраста, поскольку сервис предлагает развивать умения аудирования и понимания путем просмотра анимационных роликов. Кроме того, приложение обеспечивает ознакомление с новой лексикой и тренировку грамматических конструкций в речи [14].

Особый интерес в аспекте рассматриваемой проблемы представляют игровые приложения, ориентированные на развитие речевого компонента иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Речевая компетенция трактуется в методической науке как владение способами формирования и формулирования мыслей посредством языка и умение пользоваться такими способами в процессе восприятия и порождения речи [2, с. 251]. Обратимся

к потенциалу игрового приложения «Learn English with SpeakingPal».

Безусловным достоинством игрового приложения «Learn English with SpeakingPal» является технология распознавания речи, с помощью которой анализируется и оценивается правильность произношения учащегося. Контент приложения включает диалоги в формате видео, что создает иллюзию участия в живом общении. Приложение содержит занимательные викторины, охватывающие разделы грамматики, орфографии и лексики, а также рейтинговую систему оценки результатов успеваемости учащихся. В разделе «Говорение» учащемуся дается возможность самому определять ход диалога, предоставляется несколько вариантов ответа на ту или иную реплику. Таким образом приложение модулирует различные исходы одного диалога по одной конкретной теме [15]. В сервисе также настроена цветовая гамма, которая позволяет визуализировать лексику по степени трудности: сложные слова выделены красным цветом, а слова, которые не вызвали затруднения соответственно зеленым цветом.

Таким образом, можно сделать вывод, о том, что в настоящее время в лингвистическом образовании студентов целесообразно использование игровых приложений, обеспечивающих развитие иноязычной коммуникативной компетенции. Наши наблюдения и опыт применения игровых приложений «Memrise», «The Phrasal Verbs Machine», «Quizlet», «Words, Sounds: Pronunciation App», «Learn English with SpeakingPal» показал из результативность в развитии всех компонентов иноязычной коммуникативной компетенции. Выбор игровых приложений обусловлен учетом возрастных особенностей студентов, их познавательными интересами, уровнем владения иностранным языком, спецификой интеграции синхронной и асинхронной самостоятельной работы. Исследованием установлено, что положительный эффект применения рассмотренных игровых приложений в развитии иноязычной коммуникативной компетенции проявляется в успешном овладении языковым материалом, развитии коммуникативных умений, повышении мотивации к образовательному процессу в целом.

15.12.2020

Список литературы:

1. Авраменко, А.П. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования / А.П. Авраменко, В.Н. Шевченко // Вестник МГОУ. Серия: Педагогика. – 2017. – №4. – С. 64–71.
2. Азимов, Э.Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М., 2009. – 448 с.
3. Акай, О.М. Роль интернет-технологий в современной концепции обучения иностранному языку / О.М. Акай, Г.С. Завгородняя, И.В. Царевская // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – No 5 – С. 464.
4. Брезгина, О.В. Об использовании информационно-коммуникационных технологий при обучении иностранному языку / О.В. Брезгина // Вестник НВГУ. – 2014. – No 4 – С. 427-432.
5. Вудфович, Е.В. Роль мобильного обучения в оптимизации преподавания иностранных языков / Е.В. Вудфович // Известия ВГПУ. – 2014. – No 6 (91). – С. 161–164.
6. Гальскова, Н.Д. Теория и практика обучения иностранным языкам / Н.Д. Гальскова, З.И. Никитенко. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 240с.
7. Жажева, Д.Д. Формирование лингвистической компетенции на основе использования дидактической игры / Д.Д. Жажева, С.А. Жажева // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2013. №4 – С. 99-108.
8. Кобзева, Н.А. Коммуникативная компетенция как базисная категория современной теории и практики обучения иностранному языку / Н.А. Кобзева // Молодой ученый. – 2011. – №3. – Т.2. – С. 118-121.
9. Соболева, Е.А. Иноязычная коммуникативная компетенция как цель обучения иностранным языкам / Е.А. Соболева, Н.А. Казанцева // Наука и образование сегодня. – 2020. – No 1 (48). – С. 49-52.
10. Memrise. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://app.memrise.com/> – (Дата обращения: 29.11.20).
11. The Phrasal Verbs Machine. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://thephrasalverbsmachine.cambridge.es/> – (Дата обращения: 30.11.20).
12. Quizlet. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://quizlet.com> – (Дата обращения: 01.12.20).
13. Words, Sounds: Pronunciation App by Macmillan. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.macmillan.ru/catalogue/278/58224/> – (Дата обращения: 01.12.20).
14. LearnEnglish Kids: Phonics Stories by British Council. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/> – (Дата обращения: 01.12.20).
15. Learn English with SpeakingPal. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.speakingpal.com/> – (Дата обращения: 02.12.20).

References:

1. Avramenko, A. P., Shevchenko V. N. Mobile applications as a tool of language education gamification. *Vestnik MGOU. Seriya: Pedagogika* [Bulletin of the Moscow state University. Series: Teaching methods], 2017, no 4, pp. 64-71.
2. Azimov, E. G., Shchukin, A. N. *Novyj slovar' metodicheskikh terminov i ponjatij (teoriya i praktika obuchenija jazykam)* [New dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of language teaching)]. – Moscow, 2009. – 448 p.
3. Akay, O. M. The Role of Internet technologies in the modern concept of teaching a foreign language. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education], 2015, no 5, pp. 464.
4. Brezgina, O. V. On the use of information and communication technologies in teaching a foreign language. *Vestnik NVGU* [Bulletin of the Nizhnevartovsk state University], 2014, no 4, pp. 427-432.
5. Vudfovich, E. V. The Role of mobile learning in optimizing the teaching of foreign languages. *Izvestiya VGPU* [Proceedings of the Volgograd state pedagogical University], 2014, no 6 (91), pp. 161-164.
6. Galskova, N. D., Nikitenko Z. I. *Teoriya i praktika obuchenija inostrannym yazykam. Nachal'naya shkola* [Theory and practice of teaching foreign languages. Primary school]. M.: Iris-press, 2004, 240 p.
7. Zhazheva, D. D., Zhazheva S. A. Formation of linguistic competence based on the use of didactic games. *Vestnik Aдыгейского государственного университета. Seriya 3: Pedagogika i psihologiya* [Bulletin of the Adygeya state University. Series 3: Education and psychology], 2013, no. 4, Pp. 99-108.
8. Kobzeva, N. A. Communicative competence as a basic category of modern theory and practice of teaching a foreign language. *Molodoj uchenyj* [Young scientist], 2011, no. 3, vol. 2, pp. 118-121.
9. Soboleva, E. A., Kazantseva N. A. Foreign language communicative competence as the goal of teaching foreign languages in the main secondary school. *Nauka i obrazovanie segodnya* [Science and education today], 2020, no 1 (48), pp. 49-52.
10. Memrise. Available at: <https://app.memrise.com/> (accessed: 29.11.20).
11. The Phrasal Verbs Machine. Available at: <https://thephrasalverbsmachine.cambridge.es/> (accessed: 30.11.20).
12. Quizlet. Available at: <https://quizlet.com> (accessed: 01.12.20).
13. Words, Sounds: Pronunciation App by Macmillan. Available at: <https://www.macmillan.ru/catalogue/278/58224/> (accessed: 01.12.20).
14. LearnEnglish Kids: Phonics Stories by British Council. Available at: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/> (accessed: 01.12.20).
15. Learn English with SpeakingPal. Available at: <https://www.speakingpal.com/> (accessed: 02.12.20).

Сведения об авторах:

Осиянова Анна Владимировна, доцент кафедры английской филологии
и методики преподавания английского языка Оренбургского государственного университета,
кандидат педагогических наук, доцент

ORCID: 0000-0001-5511-7247

E-mail: ossa15@rambler.ru

Муратова Нинель Армановна, студентка четвертого курса факультета филологии
кафедры английской филологии и методики преподавания английского языка

ORCID: 0000-0003-0716-2013

E-mail: muratovaninel@gmail.com

460018, г. Оренбург, пр. Победы 13, к. 4215