

Шаг 2. (П): проверить и проанализировать полученную электронную корреспонденцию (наличие грамматических, стилистических ошибок, и др.).

Face-to-face 2

Шаг 1. (СГ): представить на защиту и обсуждение мини-проект по заданной теме.

Шаг 2. (П)+ (СГ): оценить и обсудить достоинства и слабые моменты выполненных заданий (электронных деловых писем) и представленных проектов.

Шаг 3. (СГ): заполнить предложенные преподавателем анкеты, направленные на оценивание результатов проделанной работы, успешность реализации поставленных целей (рефлексия) и т.д.

Таким образом, целенаправленная циклическая работа в практике преподавания электронной деловой корреспонденции с применением элементов модели смешанного обучения «перевернутый класс» помогает эффективно распределить аудиторное и внеаудиторное время. Такая модель организации учебного процесса способствует более качественному изучению большего объема материала в рамках ограниченного временного диапазона и создает условия для успешного формирования иноязычной социально-профессиональной компетентности обучающихся.

Л.Е. ЛЕВОНЮК

Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина (Беларусь)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОДНО ИЗ СРЕДСТВ ВЫРАБОТКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА

В настоящее время знание иностранного языка является необходимым аспектом профессиональной компетентности экономиста-менеджера. Следовательно, формирование иноязычной профессиональной компетенции является неотъемлемой частью общеобразовательного процесса в вузе.

Как известно, целью обучения иностранному языку в вузе является выработка профессиональной иноязычной компетентности [2, с. 43]. Выработка данной компетентности осуществляется при обучении языку профессионального и делового общения. Очевидно, что особое внимание должно уделяться формированию профессионального словарного запаса, выработке умения применять язык в ситуациях профессионального общения, навыку использования справочной литературы и периодики на иностранном языке. Для решения этих задач на занятиях изучается профессиональная лексика; читаются тексты по специальности; прослушиваются аутентичные

записи, связанные с будущей профессией; развиваются навыки профессионального общения на иностранном языке, изучаются основы иноязычной профессиональной этики.

В будущем экономист-менеджер будет вести переписку с деловыми партнерами, разговаривать по телефону, участвовать в переговорах и конференциях, проводить презентации, участвовать в ежедневном общении с представителями разных культур на иностранном языке.

Данные речевые компетенции вырабатываются на занятиях по иностранному языку в вузе, но студентам часто бывает трудно перенести свои аудиторские навыки использования языка на реальные речевые ситуации, возникающие в профессиональной деятельности [1, с. 101]. Это происходит не вследствие недостаточного знания иностранного языка, а потому, что студент никогда не пробовал говорить на иностранном языке не сидя за партой, и не с преподавателем. Может возникнуть так называемый «языковой барьер».

Еще одну трудность представляет ограниченность времени, выделяемого в учебной программе университета на изучение иностранного языка. Таким образом, перед преподавателями вузов стоит непростая задача выработки иноязычной профессиональной компетенции за относительно небольшое количество аудиторских часов.

В данных условиях на помощь традиционным методикам приходят так называемые игровые образовательные технологии, обеспечивающие интенсификацию и оптимизацию процесса выработки профессиональной иноязычной компетенции [2, с. 45]. В настоящее время одним из популярных направлений интенсификации и оптимизации образовательного процесса, рассматривают игрофикацию (геймизацию). Данное понятие пришло из маркетинга и означает перенесение принципов компьютерной игры на неигровые процессы. Как часть информационных технологий компьютерные игры вошли и в образовательный процесс, повышая, в частности, мотивированность студентов [1, с. 102].

Исследователи выделяют много разновидностей дидактических игр, но для формирования профессиональной иноязычной компетенции наибольшую ценность представляют проектно-исследовательские, деловые и комплексные виды игр.

Проектно-исследовательские игры направлены на изучение участниками проблемы и требующих проектирования этапов ее решения. Такие игры позволяют сочетать игровые технологии с проектной деятельностью, также ценной с точки зрения развития иноязычной компетенции и связанной с будущей профессией.

Деловые игры – это игры, в которых решение профессионально направленной проблемы связано со многими знаниями, умениями, навыками

будущего специалиста, его способностью творчески мыслить, принимать самостоятельные решения в условиях моделирования будущей профессиональной деятельности. Одной из функций игрового моделирования является поиск самостоятельного решения в ходе учебно-познавательного процесса. Мы считаем, что именно этим играм нужно уделять основное внимание при подготовке экономистов-менеджеров, так как именно они позволяют создать ситуации квазипрофессиональной деятельности.

Деловые игры предполагают активную, самостоятельную работу обучающихся по имитационному моделированию конкретных систем и игровому моделированию профессиональной деятельности человека в этих системах. В деловых играх имитация способствует приближению к реальной профессии, каждая из них предполагает игровую имитационную модель, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной профессиональной деятельности. Игры эмоционально привлекательны для студентов, они развивают фантазию и обучают самостоятельности приобретения знаний.

Игровые технологии также обеспечивают как индивидуальную, так и парную, групповую и коллективную формы работы, что позволяет максимально эффективно использовать время на занятии каждому студенту, создает условия для обучения общению на иностранном языке в деятельности самого общения [3, с. 199].

Важным, на наш взгляд, является также вопрос о роли преподавателя при подготовке и проведении деловой игры. Преподаватель, ведущий деловую игру, создает на занятиях постоянно меняющиеся ситуации и помогает студентам творчески их решать. Личность преподавателя, его социально-психологические, коммуникативные качества, умение организовать игру, вовлекая в нее всех участников, во многом определяют эффективность игровой деятельности.

Очевидно, что студенты-первокурсники не готовы к участию в полноценных деловых играх, так как они еще мало знают о своей будущей профессиональной деятельности и не владеют профессиональной лексикой. Они умеют выполнять традиционные задания: выучить слова и выражения, прочитать и пересказать текст, ответить на вопросы по тексту, сделать упражнения по тексту или с новой лексикой. Любые задания творческого характера (высказать свое мнение по проблеме; обсудить вопрос с партнером и др.) вызывают трудности. Поэтому на первом курсе необходимо постепенно вводить игровые задания.

Таким образом, игровые технологии в процессе профессионально-ориентированного обучения иностранному языку студентов экономических специальностей имеют высокую дидактическую эффективность, активизируют механизм речемыслительной деятельности, полностью отвечают

задаче выработки профессиональной иноязычной компетенции будущих специалистов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кардович, И. К. О роли языка в когнитивной деятельности человека / И. К. Кардович, О. Б. Дубова // Наука в современном мире: теория и практика. – 2015. – № 1. – С. 100–103.
2. Коробова, Е. В. Использование компетентностного подхода при обучении иностранному языку в экономическом вузе / Е. В. Коробова, Д. А. Миронова // Вопросы прикладной лингвистики. – 2014. – № 14. – С. 42–49.
3. Коробова, Е. В. Теоретические основы игровой технологии в учебно-воспитательном процессе / Е. В. Коробова // Международная торговля и торговая политика. – 2006. – № 2. – С. 197–203.

К.И. МАЛЫШЕВА

Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ УЧАЩИХСЯ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБЩЕГО И СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Основной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие коммуникативной культуры обучаемых, обучение практическому овладению иностранным языком. Овладеть же коммуникативной компетенцией на английском языке, не находясь в стране изучаемого языка, дело весьма трудное. Поэтому важной задачей учителя является создание реальных и воображаемых ситуаций общения на уроке иностранного языка, используя для этого различные методы и приемы работы (ролевые игры, дискуссии, творческие проекты и др.). Использование современных средств таких, как компьютерные программы и интернет-технологии, а также обучение в сотрудничестве и проектная методика позволяют решить эту задачу. Целью настоящей публикации является систематизация современных способов и приемов использования информационно-коммуникативных технологий (далее ИКТ) для последующего осознанного использования их в учебном процессе при преподавании иностранного языка в учреждениях общего среднего образования.

Материал и методы. Выстроенный в публикации диапазон возможных форм использования информационно-коммуникативных технологий сформирован на основе анализа учебно-методической литературы, а также обобщения опыта учителей иностранного языка в ГУО «Новкинская средняя школа Витебского района». Для достижения поставленной цели использованы методы описания и аналитического обобщения.