

условно является профессионально-трудовая сфера, как и в любом другом случае, когда язык изучается для использования в профессиональной деятельности. Однако достаточно важной является и административно-правовая сфера, поскольку любому деловому человеку достаточно часто и подолгу приходится общаться именно в ней (обсуждение и заключение контрактов, соглашений, оформление деловых документов и т.д.). Наконец, ни один человек, чем бы он ни занимался, не может избежать общения в социально-бытовой сфере (например, пребывая в зарубежной командировке, человек вынужден позаботиться об обеспечении собственного питания и проживания, пользоваться городским транспортом, делать покупки в магазинах и т.д.). Поэтому обучать общению в социально-бытовой сфере необходимо при преподавании иностранного языка любым категориям обучаемых, в том числе и тем, кто изучает его исключительно для делового общения.

*Т.В. Горбатова,
Л.М. Ушакова
БГЭУ (Минск)*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМА МОДЕЛИРОВАНИЯ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Отличительной чертой коммуникативного метода является уподобление процессов обучения и коммуникации по некоторым признакам:

- 1) коммуникативно-мотивированное поведение преподавателя и обучающихся;
- 2) предметность процесса коммуникации (отбор речевых намерений, тем, ситуаций общения);
- 3) высокая степень наглядности посредством использования аутентичных материалов;
- 4) оценка знаний обучаемых.

Среди приемов коммуникативной методики популярностью пользуется информированный пробел (преднамеренное создание различий в объеме информации у партнеров по общению); ранжирование; комбинирование и подбор подходящих пар; интервью, вопросники; дебаты, дискуссии; игры.

Что касается игровой деятельности, то признание получили ролевые игры, позволяющие свободно импровизировать в рамках заданной ситуации. Другой не менее интересной формой игровой деятельности является прием моделирования.

Моделирование — это ролевая игра на более высоком творческом уровне, обязательным элементом которой является разрешение заданной проблемной ситуации, максимально приближенной к реальности. Речевая деятельность осуществляется с учетом многообразия ее социальных характеристик — темы разговора, обстановки, сферы использования языка и ролевых отношений, что способствует приближению процесса обучения к реальной жизни. Это позволяет расширить объем усваиваемых лексических единиц, грамматических структур, речевых моделей.

Моделирование предполагает наличие единого сюжета, предоставление участникам основных фактов, ролевых заданий и функционально-семантических опор.

В проведении моделирования выделяют следующие этапы:

- 1) подготовка к проведению игры;
- 2) введение обучающихся в ролевую ситуацию;
- 3) собственно игра;
- 4) подведение итогов.

На подготовительном этапе преподаватель разрабатывает сценарий моделирования и дидактический материал, способствующий достижению аутентичности ситуации общения. При разработке сценария преподавателю рекомендуется найти ответ на следующие вопросы.

1. Какая цель должна быть достигнута?
2. Какой факт может послужить основой для моделирования речевого поведения участников игры?
3. Как может быть сформулирована проблема?
4. Какие могут быть роли как они будут распределены?
5. Какую конкретную информацию необходимо включить в ролевые предписания?
6. Какие сведения необходимо предоставить обучаемым, чтобы обеспечить успешность выполнения задания?
7. Какой дидактический материал и опоры следует подготовить?
8. Какие вопросы будут заданы обучаемым с целью подведения итогов?

Введение в ролевую ситуацию предполагает ознакомление обучающихся с ситуацией, проблемой для обсуждения, ролевыми предписаниями и лингвистическим наполнением игры.

Допускается тренировка лексических единиц и грамматических структур, чтение, прослушивание дополнительных материалов с целью сбора недостающей информации.

Успех игры обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний, реквизита и размещения участников игры. Ролевые карточки могут быть оформлены по-разному. Например, одна сторона карточки дает информацию об основных фактах по проблеме и одинакова для всех участников игры. Обратные стороны карточек для разных участников различны, так как они содержат информацию о данном действующем лице. Другой вариант карточек может включать на одной стороне ролевое предписание для конкретного персонажа, а на другой — языковую подсказку.

Следует особо подчеркнуть, что проигрывание полученных ролей должно осуществляться в соответствии с собственными взглядами, жизненным и языковым опытом.

Подведение итогов игры включает, с одной стороны, оценку преподавателем деятельности участников игры и, возможно, проведение дискуссии по данной или близкой проблеме, а с другой — обобщение обучающимися результатов обсуждения проблемы в виде устного или письменного сообщения.

О.В. Грабаурова
БГЭУ (Минск)

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ-МАРКЕТОЛОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

В преподавании дисциплины «Деловой иностранный язык (английский)» студентам 4 курса факультета маркетинга английский язык является не только предметом обу-