

логовые компьютерные методики и алгоритмы, которые решают, на базе разработанных моделей Моб, Мпн и Мк следующие основные и важнейшие для усиления профессионализации образования в сфере иностранного языка задачи: — экспресс реферирование иностранного профессионального текста; извлечение целеориентированных смысловых блоков из текста текущих сообщений в реальном масштабе времени; формирование информационно-тестовых и грамматических «стандартных форм» моделей высказывания и ведения языковых переговоров, закрепления грамматических конструкций кластерных форм и др.

Переориентирование традиционного процесса обучения на инновационные подходы индивидуализации профессиональных навыков на иностранном языке на базе предложенных кластерных моделей, является позитивной базой, мотивирующей дальнейшее углубленное изучение иностранного языка, при целенаправленном профессиональном совершенствовании в условиях, когда профессионализм специалиста непосредственно опирается на культурологическую основу изучаемого иностранного языка. Предложенные модели индивидуализации навыков профессионального обучения могут быть положены в основу учебных пособий инновационного типа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК В ОБУЧЕНИИ ДЕЛОВОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ

Пильченко Е. Ф., Международный университет «МИТСО»

Главная цель обучения студентов иностранным языкам сформулирована как формирование иноязычной коммуникативной компетенции будущего специалиста, позволяющей использовать иностранный язык как средство профессионального и межличностного общения. Таким образом, основной целью обучения является «обеспечение практического владения студентами английским языком как средством формирования и формулирования мыслей социально-обусловленных и профессионально ориентированных сферах общения».

Содержание обучения представлено в учебной программе через: совокупность языковых знаний и навыков, социокультурных знаний и умений, речевых, учебно-познавательных и компенсаторных умений, формируемых и развиваемых на основе предметно-тематического содержания общения, определяемого данной программой.

Задача преподавателя, в рамках программы обучения иностранным языкам в ВУЗе — уделить внимание обучению студентов профессионально ориентированному общению как особому виду речевой деятельности. Таким образом, практическая цель курса — овладение студентами и их умение применить на практике в устной (преимущественно) и письменной форме изучаемый программный материал во всех видах речевой деятельности: аудировании, говорении (в монологической и диалогической форме), чтении и письме, переводе.

Вопросом повышения мотивации, сохранения и развития у студентов интереса к предмету «Деловой иностранный язык» уделяется большое внимание.

Благодаря наблюдениям, можно сказать, что повышение мотивации идет через: 1) вовлечение студентов в самостоятельную работу на занятии; 2) проблемность заданий и ситуаций; 3) контроль знаний умений и навыков; 4) использование познавательных игр.

Игра позволяет преодолеть монотонный характер занятия, когда требуется многократное повторение речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению, с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Игровая ситуация на занятии с заданной профильной направленностью позволяет выполнить очень важные, на наш взгляд, методические задачи: 1) обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала; 2) трени-

ровка студентов в выборе необходимого речевого образца, которая является подготовкой к ситуативной спонтанности речи; 3) создание благоприятного психологического климата в аудитории, который позволяет подготовить студентов к речевому общению.

При изучении темы «*Describing your company*» и «*Describing your job*» преподаватели часто сталкиваются с проблемой обилия однообразного материала по теме. Для того, чтобы разнообразить учебный процесс, мы предлагаем несколько игр, способных наполнить занятия речевым компонентом и адаптировать их для любой группы студентов.

One piece of info bluff

Каждый студент готовит сообщение о своей компании или работе, при этом один из фактов должен быть ложным. Студенты в группе должны распознать ложный фрагмент информации, задавая дополнительные вопросы.

The guess the questions game

Студент сообщает о себе часть информации неполным предложением, а остальные пытаются подобрать вопрос, подходящий под ответ. Например, студент говорит «27», а остальные угадывают «*Which floor do you work on?*», «*Which day do you get paid?*».

I know, you don't

Студент рассказывает информацию о своей работе или компании. Группа задает ему уточняющие вопросы, на которые он сам не знает ответа. Например: «*What time did you finish work on 17th August last year?*», «*What is your CEO's wife's name?*», «*What is/was the founder of your company's name?*».

Quick hands bluff

В этой игре студент прячет ластик или другой маленький предмет в правой руке, если факт о его компании настоящий, и в левой, если информация ложная. Группа должна угадать настоящий ли этот факт.

Celebrity lifestyle bluff

Студентам раздается информация об известной компании или человеке в мире бизнеса. В порядке очередности, студенты отвечают на вопросы преподавателя о компании или человеке. Остальные студенты должны отгадать о ком эта информация.

Answer me!

Студентам раздают ответы на вопросы о компаниях и карьере в случайном порядке, например: «*Twice a day*», «*Microsoft*», «*London*». А им нужно придумать вопросы, чтобы эти ответы к ним подходили, например: «*How often do you attend meetings of more than 5 people*», «*Who is your chief competitor?*», «*Which city is your company's UK headquarters in?*», «*Where was your last business trip?*».

РЕФЕРАТЫ, АННОТАЦИИ, РЕЦЕНЗИИ, РЕЗЮМЕ КАК РЕЗУЛЬТАТ КОМПРЕССИИ ТЕКСТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ РАЗЛИЧНЫМ ВИДАМ ЧТЕНИЯ И ПИСЬМА

Плацинская Т. З., Шиманский В. И., Международный университет «МИТСО»

Обучение различным видам компрессии текстов, таким как написание рефератов, аннотаций, резюме, рецензий, может по праву занимать достойное место на уроках по иностранному языку. Тем более, что в профессиональной и учебной сферах, например при конспектировании, написании рефератов, протоколов, составлении резюме или аннотаций, очень часто приходится сталкиваться с необходимостью свергивания информации. При этом главной задачей является умение выделить наиболее существенные моменты, содержащиеся в данном текстовом документе. В результате подобной переработки получается так называемый вторичный текст, содержащий в себе наиболее существенные идеи первичного материала.

Различные формы компрессии текста следует связывать прежде всего с просмотровым и ознакомительным видами чтения. Так, результатом просмотрового чтения может стать аннотация, т. е. предельно краткое изложение главного смысла текста, в котором