

работки интерактивных мультимедийных обучающих программ на электронном носителе, установки англо-русских электронных словарей, использования информационных ресурсов сети Интернет.

## ТЕХНОЛОГИЯ СЦЕНИРОВАНИЯ КАК ПОЭТАПНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ ИНОЯЗЫЧНОГО ДИАЛОГИЧЕСКОГО ОБЩЕНИЯ

*Кирильчик Т. К., Белорусский государственный экономический университет*

Технология сценирования как поэтапное формирование умений иноязычного диалогического общения (ИДО) строится на основе *коммуникативно-ориентированного подхода и комплекса коммуникативно-ориентированных заданий*, направленного на пошаговое развертывание проекта культурно обусловленного сценария с учетом этапов формирования умений иноязычного диалогического общения: Экспозиция (*Pre-activity*) — Речевое взаимодействие (*While-activity*) — Активизация (*Post-activity*).

**На этапе экспозиции (*Pre-activity*)** основной целью является формирование культуроведческих знаний и первичных умений ИДО на уровне речевых образцов за счет использования коммуникативно-познавательных заданий двух уровней. На первом уровне обучающиеся овладевают наиболее простыми, относительно самостоятельными речевыми образцами, выраженными *коммуникативными шагами*, которые позволяют реализовать определенные коммуникативные стратегии и тактики с учетом фактов культуры и обладают некоторыми инвариантными структурными признаками. На втором уровне обучающиеся овладевают умениями сочетания коммуникативных шагов в *коммуникативные ходы*. Конечный продукт — *коммуникативный обмен*, в котором реализуется коммуникативная задача для участников общения. Виды *коммуникативно-познавательных заданий* на уровне коммуникативного шага и хода, конечным продуктом которых является коммуникативный обмен, условно могут быть классифицированы как конвенциональные, дифференцировочные, имитативные и ориентировочные. *Конвенциональные задания* содержат культурный комментарий. Дифференцировочные задания в большей степени ориентированы на презентацию аутентичных аудио-, видео- или текстовых диалогов-образцов, на основе которых обучающиеся в дальнейшем учатся разворачивать проект культурно обусловленного сценария на уровне коммуникативного шага и хода, конечным продуктом которого является коммуникативный обмен. Имитативные задания ориентированы на закрепление связи слуховых и речедвигательных образов речевой единицы, формируется способность к воспроизведению. *Ориентировочные* — ориентируют обучающихся в условиях ситуации межкультурного общения и на поддержание вежливого контакта с партнером.

**На этапе речевого взаимодействия (*While-activity*)** основной целью является формирование культуроведческих навыков речевого взаимодействия на уровне микроситуаций общения за счет использования трех видов *коммуникативно-ориентированных интерактивных заданий* на уровне *коммуникативного эпизода*: подстановочные (ориентация на повторение готового речевого образца с минимальными его изменениями с учетом особенностей ситуации межкультурного общения), *трансформационные* (трансформация диалога) и *комбинационные* (ориентированы на адекватное комбинирование коммуникативных обменов с учетом особенностей ситуаций межкультурного общения и фактов культуры). Коммуникативно-познавательной задачей данного этапа является формирование проекта культурно обусловленного сценария, ибо его порождение прежде всего на уровне коммуникативного эпизода.

**Задания на этапе активизации (*Post Activity*)** имеют своей целью развитие речевых умений ИДО на основе макроситуаций общения. Они представлены *культуроведчески-ориентированными интерактивными заданиями*, которые подразделяются на два уровня: уровень управляемого учебно-имитативного коммуникативного события и уровень естественно аутентичного коммуникативного события. На уровне *управляемого учебно-имитативного коммуникативного события* формирование проекта культурно обусловленного сценария разворачивается за счет сочетания таких единиц, как коммуникативный обмен и коммуникативный эпизод. Конечный продукт его — управляе-

мое учебно-имитативное коммуникативное событие, в котором реализуется обобщенная коммуникативная задача для участников общения, что требует от партнеров разной степени активности, ибо учет этих факторов имеет определенную коммуникативную значимость. Культуроведчески-ориентированные интерактивные задания на уровне управляемого учебно-имитативного коммуникативного события включают проблемные и ролевые задания. *Проблемные задания* нацеливают обучающихся на решение поставленной проблемы с учетом особенностей ситуации межкультурного общения. *Ролевые задания* моделируют ситуацию межкультурного общения. *Культуроведчески-ориентированные интерактивные задания на уровне естественно аутентичного коммуникативного события* являются конечным продуктом формирования проекта культурно обусловленного сценария — это уровень относительно свободного межкультурного речевого взаимодействия, импровизации. На этом уровне предполагается относительно свободное и достаточно гибкое использование всех ранее сформированных речевых образцов и относительно вариативное пользование ими в рамках ситуации межкультурного общения для разворачивания проекта культурно обусловленного сценария за счет использования *сценарных* и в измененных условиях — *импровизационных заданий*.

Таким образом, мы полагаем, что технология сценирования, основанная на системно-структурном анализе диалога, позволяет обеспечить поэтапное формирование умений ИДО за счет пошагового развертывания проекта культурно обусловленного тем самым обеспечить эффективное межкультурное речевое взаимодействие коммуникантов.

## **РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ УСТНОЙ РЕЧИ**

*Климук Е. В., Храмова Р. К., Белорусский государственный экономический университет*

Любой современный специалист должен уметь свободно ориентироваться в иноязычной среде, и адекватно реагировать в различных ситуациях. Иными словами, умение общаться является из важных задач в обучении иностранному языку.

Успешность речевого общения зависит, как известно, от умения реализовать речевые намерения, позволяющие установить контакт и взаимоотношения с другими людьми, а также от степени владения языком на разных уровнях. Одним из условий коммуникативной компетенции является и владение набором речепрограммирующих формул.

В центре внимания коммуникативного обучения иностранным языкам находятся такие проблемы, как ситуативно-обусловленное обучение устным видам речевой деятельности, типология текстов и ситуаций, разработка коммуникативно-ориентированных упражнений, широкое использование ролевых игр.

Огромная роль в обучении иностранному языку отводится ролевой игре, суть которой является отражение окружающей действительности. Ролевая игра способствует воспроизведению социально-культурных отношений на неродном языке.

Возьмем, к примеру, ролевые и деловые игры проблемной направленности. Одно дело изучить, например, по учебнику различные виды рекламы, и совсем другое дело в процессе деловой игры создать эту рекламу, участвовать в конференциях, выставках, ярмарках, где можно продать тот или иной товар, продемонстрировать его лучшие качества, сравнить свой товар с конкурентным и т. д. Одно дело ознакомиться по учебнику с регистрацией своей компании, правилами найма на работу, и другое дело — представить себя начинающим бизнесменом, сотрудником отдела продаж или сотрудником отдела международной торговли и имитировать их действия в определенной проблемной ситуации. Это деловые игры, целью которых является моделирование профессиональных ситуаций.

Большинство авторов считает целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы над темой, поскольку все учащиеся не всегда окажутся способными без предварительной подготовки к свободной импровизации в ролевой игре.

Задачей подготовительного этапа при этом является соблюдение нескольких условий: