

— С2 — понимание содержания устной речи или письменного текста практически любой сложности; умение спонтанно начать речь с беглым произношением и с высокой точностью

Предполагается, что абитуриенты, поступающие в ВУЗы, обладают пороговым уровнем знания языка. Однако, в силу объективных или субъективных причин, уровень некоторых студентов ниже порогового, что может оказать влияние на процесс обучения. Задачей преподавателя является заполнить пробел в знании таких студентов.

Надо признать, что стандартный метод обучения в высшем учебном заведении несомненно имеет ряд неоспоримых преимуществ. В срезе использования традиционных когнитивных практик преподавания для данной категории студентов (с предпороговым уровнем знания языка), этот метод дает обучаемому возможность получить целостные знания по каждой отдельной дисциплине.

Модульная система образования, являющаяся частью реформы высшего образования в Республике Беларусь, предполагает систему интегрированных модулей. Объединение разных дисциплин (с иностранным языком) и обучение предмета на изучаемом языке способствует развитию языковой компетенции и профессиональных навыков студентов, а также стимулирует обучаемых с предпороговым уровнем более углубленное изучение языка.

## **К ВОПРОСУ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ СТУДЕНТОВ ЮРИДИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ: *MOSK TRIAL***

*Горбунова Е. В., Белорусский государственный университет*

Игровые технологии, включаемые в учебный процесс, как средство моделирования социальных отношений между студентами в обучении иностранным языкам общепринято отличаются от обычных развлекательных игр своей познавательной и социальной направленностью, соответствия поставленным преподавателем целям и задачам. Стоит отметить, что игровые технологии широко используются в учреждениях общего среднего образования, в различных видах и формах, в то время как их использование в студенческой аудитории может часто быть недооцененным. Такое пренебрежение игровыми технологиями в работе со студентами может быть вызвано рядом факторов:

1. Разработка и подготовка игрового сценария требует от преподавателя тщательного продумывания каждого этапа, ролей, в конце концов — самой проблемной ситуации, решение которой потребует от студентов. Именно поэтому любая игровая технология требует тщательной подготовки и продуманности, а такой объем работы часто отпугивает преподавателей по разным объективным причинам.

2. Часто некоторые преподаватели приходят к умозаключению, что игровые технологии используются для обучения иностранному языку исключительно в школе, они не могут применяться для обучения иностранному языку студентов, вследствие, например, возраста, интересов, убеждений обучающегося. Напротив, примеряя на себя противоположную роль, кардинально отличную от собственного характера, студент может открыться как для самого себя, так и для своего окружения с совершенно неожиданной стороны. Проигрывание такого рода «театральной роли» избавляет студентов от страха допустить ошибку в речи, быть раскритикованным, несправедливо оцененным, способствует меньшей зажатости перед группой, преподавателем.

3. Наличие отрицательного опыта применения игровых технологий преподавателем и студентами: недостаточная вовлеченность всех студентов, несоблюдение этапов технологии, необдуманность игровой ситуации и как следствие (несмотря на то, что она имеет в первую очередь обучающий, а не развлекательный характер) отсутствие элементарной психологической удовлетворенности студентов от проделанного.

Учитывая разнообразие типов и видов игровых технологий, было решено привести пример именно деловой игры, а именно того, как ее можно использовать в обучении английскому языку студентов юридических специальностей на примере так называемого «постановочного суда».

*Mock trial* можно рассматривать как процесс моделирования реальной будущей деятельности студентов-международников в четко обозначенных преподавателем условиях. Важно отметить, что данный вид деловой игры не является самоцелью совершенствования навыков/развития умений того либо иного вида речевой деятельности, хотя, безусловно, мы понимаем, что речь в большинстве случаев идет о развитии речевых умений монологической речи. В большей степени данная игра дополняет дисциплину «Иностранный язык (первый) (английский)», помогает студентам почувствовать суть их профессии, используя необходимые языковые средства, пройденные ранее.

В данном случае основой постановочного суда послужил сюжет художественного фильма *3 Billboards Outside Ebbing, Missouri (2017)*, имеющий юридическую направленность. Стоит отметить актуальность выбранного фильма, поскольку студенты имели возможность осмысления выбираемых стратегий решения поставленных речемыслительных задач за счет опоры на аутентичные учебные материалы, несущие социальную, смысловую и эмоциональную нагрузку. В данной игровой технологии использовалась проблемная задача («изучив материалы и приняв к сведению все данные дела *«Mrs. Hayes vs. Mr. Willoughby»*, определите виновного в предоставленном судебном разбирательстве») и осуществлялся следующий алгоритм: 1) знакомство с содержанием кейса путем просмотра фильма (однако важным условием является просмотр фильма не до конца, для сохранения некоторой интриги об исходе дела), контроль понимания просмотренного; 2) распределение ролей среди группы студентов (*Judge, Plaintiff, Defendant, Prosecuting attorney, Defence attorney, Witnesses, Jury*), анализ своей роли/функции (напр. «судья», «адвокату защиты», «прокурору» и «присяжным» разданоются отличные друг от друга памятки с этапами работы и исполняемыми функциями), подготавливаясь к презентации; 3) этап презентации (данная фаза осуществляется на основе пройденного студентами материала по теме *Steps of the Trial*); 4) общее обсуждение таких вопросов, как: «Является ли решение «судьи» справедливым?», «Почему данная ситуация является противоречивой?» и т. д.; 5) просмотр завершающего фрагмента фильма (сообщающего информацию о том, кто являлся виноватым в данной ситуации), сравнение своего/принятого «судьей» решения с тем, как ситуация была решена на базе вымышленных событий.

Немаловажным требованием в процессе использования игровой технологии является осмысление, анализ и поиск решения студентами конкретной социальной проблемы; аргументация собственного способа решения, сравнение и оценивание предложенных своих одноклассников со способами решения социально значимой проблемы в искусственной ситуации.

## **АКТИВИЗАЦИЯ ПСИХОФИЗИОЛОГИЧЕСКИХ РЕСУРСОВ ЛИЧНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ УСТНЫХ ПЕРЕВОДЧИКОВ**

*Железнякова О. В., Минский государственный лингвистический университет*

В целях повышения эффективности обучения студентов языкового вуза устной переводческой деятельности (УПД) необходим специально разработанный комплекс упражнений, в котором учитывались бы психологические особенности осуществления устной переводческой деятельности. При этом актуальность целенаправленного формирования у студентов навыков и умений устного перевода обусловлена, прежде всего, возросшими требованиями к профессиональной подготовке переводчика в условиях реформирования преподавания иностранных языков в вузе.

С этой целью используются специально разработанные упражнения, направленные на обучение правильному оформлению высказывания на языке перевода, когда осуществляется синхронизация мыслительных действий с речью. Переводчик реализует посредством адекватного речевого и неречевого поведения своего рода программу высказывания на языке перевода. В теории устного перевода особое внимание уделяется требованиям к речи переводчика, соблюдению которых в условиях осуществления устного перевода предполагает четкую артикуляцию и равномерный ритм говорения, смысловую и структурную завершенность фраз, правильную расстановку смысло-