

Анализ собранной информации, координация действий разных групп. Подготовка презентации проекта — выставки, видеофильма, радиопередачи, театрального представления и т. д.

Демонстрация результатов проекта (кульминационная точка работы над проектом).

*Самоанализ.* Данный этап включает в себя не только контроль усвоения языкового материала и развития речевой и коммуникативной компетенции, который может проводиться в традиционной форме теста, но и общую оценку проекта, которая касается содержания проекта, темы, конечного результата, участия отдельных учащихся в организации проекта, работы преподавателя и т. д.

### **Интеграция проектов в процесс обучения языку**

Рассматривая возможности интеграции проектов в процесс обучения языку, можно выделить три основных подхода. Проект может использоваться как одна из форм внеаудиторной работы, служить альтернативным способом организации учебного курса, интегрироваться в традиционную систему обучения языку.

Анализ теоретических основ метода проектов и результатов его применения на практике показывает, что проекты предоставляют новые возможности решения методических задач. В то же время для успешного использования данного метода необходимо учитывать специфику не только конкретной учебной дисциплины, но особенности каждого типа проектов.

## **МОДЕЛИРОВАНИЕ ТЕЛЕВИЗИОННЫХ ВИКТОРИН НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

*Радецкий Е. Н., Минский государственный лингвистический университет*

В условиях глобализации все большее внимание уделяется особенностям и проблемам межкультурного общения. Данный интерес, пожалуй, обусловлен противоречивым характером самого процесса глобализации. С одной стороны, глобализация позволяет выявить наиболее существенные отличия в культурах разных стран и помогает их учитывать в процессе взаимодействия культур. С другой стороны, в результате интенсивных интеграционных процессов глобализация зачастую нейтрализует грани между культурами, способствует созданию единого мирового пространства с присущими ему элементами, которые присутствуют и являются легко узнаваемыми в любой культуре.

Одним из таких элементов глобализации в настоящее время выступает развлекательное телевидение, в частности телевизионные викторины, получившие широкую популярность практически во всех странах мира, в том числе и в Беларуси.

Познавательную ценность современных телевизионных викторин, таких как «Кто хочет стать миллионером?», «Слабое звено» и др., в том виде, в котором они предстают на телеэкране, безусловно, можно оспари-

вать. Однако при этом не стоит умалять их потенциал как весьма привлекательного инструмента в обучении иностранному языку, позволяющего решать как дидактические, так и воспитательные задачи.

Моделирование телевизионных игр и викторин, таких как «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», КВН, на занятиях по иностранному языку осуществляется уже достаточно давно. На современном же этапе благодаря технологическим достижениям данный процесс можно вынести на качественно новый уровень. Остановимся на примере трех телевизионных викторин «Кто хочет стать миллионером?», «Слабое звено» и «Своя игра».

Одной из самых доступных программ, позволяющих смоделировать подобные викторины, является *Microsoft Office PowerPoint*. Данная программа, как правило, применяется при создании различного рода презентаций, однако ее функциональность открывает более широкий спектр возможностей.

Принцип построения игры включает создание серии слайдов, связанных между собой гиперссылками и управляющими кнопками.

В игре «Кто хочет стать миллионером?», как и в ее телевизионной версии, присутствуют 15 вопросов (хотя их количество можно менять в зависимости от числа студентов и располагаемого времени). Каждому вопросу могут соответствовать от трех до шести слайдов. В игре можно также пользоваться подсказками. Представляется целесообразным вовлекать в игру всех студентов, т. е. давать право каждому ответить хотя бы на один из вопросов.

Викторина «Слабое звено» также состоит из серии слайдов, на каждом из которых указывается определенная сумма, вносимая в банк при правильном ответе. Если дается неверный ответ, с помощью управляющих кнопок или гиперссылки можно вернуться к исходному слайду.

В викторине «Своя игра» имеется слайд, на котором размещается таблица с категориями вопросов и количеством баллов, получаемыми командой или игроком за правильный ответ. Каждая ячейка в таблице связана гиперссылкой с соответствующим вопросом. При возвращении к исходному табло гиперссылки к использованным вопросам меняют цвет, что позволяет увидеть, какие категории вопросов остаются доступными, а на какие уже были даны ответы.

Преимущество использования программы *PowerPoint* при моделировании данных викторин заключается в том, что она позволяет максимально приблизить викторины к их телевизионным прототипам. В частности, данная программа позволяет использовать соответствующее музыкальное сопровождение на каждом этапе игры, ярко и красочно оформлять слайды, а также вставлять и воспроизводить при необходимости видеосюжеты. Помимо этого, сам процесс создания игр лишен какой-либо бумажной работы, не требует создания карточек и при наличии шаблона не занимает много времени.

Говоря о межкультурной составляющей данных викторин, стоит обратить особое внимание на язык их исполнения. Данные викторины транслируются во многих странах, и в разных языках их лингвистическому оформлению соответствуют разные эквиваленты. Основные различия приведены в таблице.

|   | Русский язык  | Английский язык                            |
|---|---|--|
| Используемые термины в викторине «Кто хочет стать миллионером?» | Подсказка →<br>Помощь зала →<br>Несгораемая сумма → | Lifeline<br>Poll the audience<br>Milestone |
| Название викторины  | «Своя игра» →<br>«Слабое звено» →                   | «Jeopardy!»<br>«Weakest link»              |
| Ударные слова в предложениях                                    | Вы <i>САМОЕ</i> слабое звено →                      | You <i>ARE</i> the weakest link!           |

Подобные моделируемые викторины наиболее целесообразно проводить в конце прохождения определенной темы, так как они позволяют закрепить и проконтролировать степень усвоенных знаний в весьма интересной и динамичной форме. Этот способ содействует повышению интерактивности процесса обучения и создает благоприятную эмоциональную среду для изучения иностранного языка.

## **К ВОПРОСУ О МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ БИЗНЕС-КОММУНИКАЦИИ В ВУЗЕ ЭКОНОМИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ**

*Родион С. К., Болушевская И. Н., Белорусский государственный экономический университет*

В современном мире английский язык становится универсальным инструментом бизнес-коммуникации, а хорошее владение языком сегодня не только превратилось в необходимую составляющую успеха и карьерного роста, но и стало незаменимым инструментом общения в быстро меняющемся мире.

Учитывая специфику обучения в БГЭУ, на занятиях по иностранному языку своей основной задачей мы считаем обучение студентов английскому языку в сфере международных бизнес-коммуникаций. При этом мы стараемся учитывать национально-психологические особенности наших студентов и помогаем им видеть и сопоставлять схожесть и различие двух языковых систем.

Особенностью учебного процесса, с нашей точки зрения, является направленность на развитие творческих способностей студентов, их коммуникативных навыков в будущей профессиональной деятельности (презентации, переговоры, деловые встречи), а также использование активных методов обучения (обсуждений, дискуссий, бесед, ролевых игр).

Так, например, по мнению Г. А. Китайгородской, именно в ролевой игре общение превращается в творческий, лично-мотивированный процесс. Игра дает студентам возможность применять приобретенные знания, вступать в разнообразные отношения в предполагаемых жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе игры. Кроме того, у студентов формируется мотив успешного выполнения взятой на себя роли, познавательный интерес, стремление достичь конечной цели, результата, что