

|   | 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

в будущем поможет им реализовать себя как специалистов. Примером этому является проведение ролевой игры по теме «*The World Bank*», где коммуникативной задачей студентов является получение кредита у организации. Данная игра дает студентам возможность, используя иностранный язык, продемонстрировать свои речевые умения и навыки в условиях, близких к их будущей профессиональной деятельности, что является важным моментом в развитии навыков бизнес-коммуникации у обучаемых.

Еще одним видом деятельности, способствующим развитию и совершенствованию навыков бизнес-коммуникации, является участие студентов в научно-практических конференциях на английском языке, где они имеют возможность самостоятельно выбрать интересующую их тему и подготовить доклад. Данный вид деятельности помогает нашим студентам научиться работать самостоятельно с англоязычной литературой на экономическую тематику, стать компетентными в своей области знаний, а также развивать стремление к самосовершенствованию, желание завоевать авторитет у сокурсников и преподавателей, упрочить свои позиции в качестве студентов.

## **ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ: DVD КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ АУДИРОВАНИЮ**

*Сергиевич Е. К., Институт предпринимательской деятельности*

Вопрос об эффективных способах и методах обучения аудированию остается одним из наиболее дискуссионных в лингводидактике.

Наиболее сложным видом аудирования считается понимание на слух иноязычной аутентичной разговорной речи, т. е. речи, характерной для носителей языка и не предназначенной для учебных целей.

Вне естественной языковой среды примером аутентичной разговорной речи неформального иноязычного общения могут служить диалоги и полилоги игрового кино. Принимая во внимание длительность художественного фильма, которая составляет в среднем 1,5 часа, огромный языковой материал, сложность понимания как его формы, так и содержания, использование всего художественного фильма целиком для обучения аудированию считается крайне громоздким и малоэффективным. Более продуктивным является работа с отрывками, содержащими диалоги и полилоги как модели речеповеденческих актов.

Использование фрагментов из художественных фильмов в процессе обучения аудированию имеет ряд преимуществ по сравнению с применением аудиозаписей, потому что видеоряд дополняет аудио и содержит такую важную невербальную информацию, как мимика, артикуляция, жесты и т. д. Особое значение также имеет контекст и условия протекания коммуникации. Это обусловлено тем, что разговорная спонтанная речь в значительной степени опосредована внешними факторами, которые влияют как на тематику беседы, так и на используемые коммуникантами языковые средства.