

Секция «Современные образовательные технологии и методики преподавания» и принимать во внимание коммуникативные особенности в соответствии с профилем обучения, с другой.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бим, И.Л. Обучение иностранным языкам: поиск новых путей / И.Л. Бим // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 1. – С. 13.
2. Солдатова, Л.А. Инновационные технологии как фактор повышения профессиональных качеств будущих специалистов / Л.А. Солдатова // Социально-гуманитарные знания. – 2010. – №1. – С. 71.
3. Соловьева, О.А. Использование информационных технологий в процессе совершенствования иноязычных грамматических навыков у учащихся старших классов / О.А. Соловьева // Замежныя мовы у Рэспубліцы Беларусь. – 2008. – №3. – С. 30-34.

УДК [811.111:005.311.7]:378.091.3

Павлюченко И.М.

ДЕЛОВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

БНТУ, г. Минск

The given report emphasizes the importance of developing business English skills. One of the ways of doing this is through role playing aimed at practising business English skills. The report characterizes the role play and points out its peculiarities.

Основное требование, предъявляемое современному специалисту, – это способность принимать решение в сфере его профессиональной деятельности, в основе которой лежит способность представлять принятое решение устно или письменно согласно нормам коммуникации. Изучая и совершенствуя деловой английский язык, студенты не только увеличивают свой

Секция «Современные образовательные технологии и методики преподавания»
словарный запас, но и приобретают умения свободного общения с зарубежными партнерами.

Учебная деловая игра представляет собой практическое занятие, моделирующее различные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и обеспечивающее условия для комплексного использования имеющихся у них профессиональных знаний, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения и предметом изучения. В отличие от других игр, деловая игра обладает специфическими особенностями: моделированием в игре приближенных к реальным условий профессиональной деятельности обучаемых; поэтапным развитием, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего; наличием конфликтных ситуаций.

Разработка деловой игры осуществляется в следующей последовательности:

1. Определение темы / проблемы, содержания игры.
2. Выделение основных этапов деловой игры, типичных проблемных ситуаций.
3. Определение ролевой структуры игры, функций ее участников, характера их межролевого взаимодействия в совместной игровой деятельности.

Это обеспечивает большой диапазон игровых действий, а также формирует навыки и умения практического использования профессиональных знаний, создает условия для общения на иностранном языке в различных ситуациях профессиональной деятельности.

4. Подготовка сценария игры и определение ее правил.
5. Разработка системы критериев оценок результатов игры.
6. Распределение ролей между участниками игры.
7. Составление инструкций для организатора игры, арбитров, судей и игроков.

Задание, предваряющее деловую игру, дается для того, чтобы обучаемые могли заблаговременно подготовиться к ней.

Цель этого задания – психологическая настроенность и языковая подготовка участников игры к правильному выполнению своей роли, вживанию в нее, обдуманному ролевому / речевому поведению. К заданию прилагается программа работы с основной и дополнительной литературой по теме / проблеме деловой игры. Можно предложить участникам игры программу подготовки к деловой игре, содержащую перечень обязательных и дополнительных действий с информационными текстами и рабочими аудио- и видеоматериалами. Обучаемым вручается также карта-схема последовательности игровых действий в ходе деловой игры, карты профессионально-ролевого и соответствующего речевого поведения каждого участника игры.

Деловая игра начинается вступительным словом преподавателя, в котором излагается цель всей игры и каждого ее этапа. Преподаватель стимулирует и направляет ход деловой игры, анализирует качество профессиональной и иноязычной деятельности. В конце анализа преподаватель дает развернутую итоговую оценку участия в игре каждого из студентов, объясняет значение игры для их дальнейшей профессиональной деятельности.

Например, при изучении темы “Employment” можно провести со студентами деловую игру “Job interview”. До самого этапа проведения игры студенты ознакамливаются с предложенной информацией по поводу того, как следует и не следует вести себя во время интервью, что нужно знать при прохождении собеседования, происходит распределение функций среди участников игры. Следует отметить, что на этих этапах соблюдаются общедидактические принципы: сознательность, практическая направленность, переход от простого к сложному, от известного к неизвестному, от конкретного к абстрактному. Реализуются также методические принципы: коммуникативная направленность обучения иноязычной речи, функциональность. В учебном процессе предлагаются тщательно подобранные языковые материалы (с использованием нескольких источников). Задания и упражнения к каждому занятию, а также функциональные

Секция «Современные образовательные технологии и методики преподавания» тексты, видеоматериалы являются стимулом для свободных устных высказываний.

При подготовке к проведению деловой игры учитываются различные аспекты профессиональной деятельности и, прежде всего, такой аспект, как умение общаться в деловой обстановке, что предполагает разработку и использование различных моделей и речевых образцов так называемых формализованных высказываний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Барбашева, С.С. Использование УМК «Reward» при обучении английскому языку на факультете «Социально-культурный сервис и туризм» / С.С. Барбашева. – Самара: СФ МГУС, 2003. – С. 129-133.

2. Елисеенко, И.Г. Использование деловой игры в обучении немецкому языку / И.Г. Елисеенко. – Минск: материалы научно-практической конференции, 2006. – 22 с.

УДК 681.142

Пенкрат В.В., Пенкрат Д.В.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ В ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ПАСКАЛЬ

БНТУ, СШ №66, г. Минск

В языке программирования, как и в любом другом языке программирования, имеются стандартные функции. Одной из них является функция получения случайных чисел, которая на языке Паскаль записывается служебным словом *Random*. Этой функции можно отвести особое место потому, что эта функция позволяет обучающимся лучше усвоить такие разделы как типы значений, вывод на экран значений разных типов и отладка программ.

Чтобы получить значение какой-нибудь переменной с помощью функции случайных чисел, необходимо использовать