

даного методу вважають труднощі в оцінюванні та залученні великої кількості студентів основними недоліками даного методу. Цього можна уникнути шляхом заохочення студентів занотувати основні аргументи різних сторін і написати критичну статтю про проведену дискусію з викладенням свого власного бачення проблеми.

При виборі форм дискусій, до числа яких можна віднести «круглий стіл», «засідання експертної групи», «форум», «симпозіум», «дебати», «судове засідання», «техніку акваріуму», слід пам'ятати про те, що ефективна дискусія можлива лише за умови адекватної базової професійної та психологічної підготовки студентів і володіння технологіями організації і ведення дискусії і хорошого планування з боку викладача, що передбачає вибір теми, яку студенти зможуть обговорити, постановку чітко визначеної проблеми, проведення відповідного дослідження теми, організацію основних і другорядних питань дискусії в логічній послідовності, вміння поставити необхідні запитання, щоб почати дискусію, підтримати її та зробити висновки та передбачення труднощів, які можуть виникнути при обговоренні проблеми.

Підсумовуючи вище сказане, слід відмітити, що хоча навчальна дискусія і не така ефективна як лекція, коли йдеться про передачу інформації, але вона високоефективна для закріплення та використання отриманої інформації, творчого осмислення вивченого матеріалу і формування людських цінностей. Більш того, ведення навчальної дискусії є аудиторною діяльністю з багатьма завданнями, оскільки вона включає дослідження, письмо, говоріння, аудіювання і роботу в команді.

*Микал Т. А., старш. викл., кафедра
німецької мови факультету МЕіМ*

ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО СПРЯМОВАНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Метою навчання говорінню іноземною мовою студентів економічних спеціальностей у немовних вищих навчальних закладах є формування професійно спрямованої комунікативної компетенції у цьому виді мовленнєвої діяльності. Професійно спрямована комунікативна компетенція є сукупність знань та вмінь, що

дозволяють майбутньому економісту виконати свої професійні обов'язки. Ділова гра, у цьому сенсі, відіграє важливу роль. Культурологічна спрямованість ділової гри сприяє обізнаності щодо стандартів поведінки в іншомовній комунікації, зменшує ризик непорозумінь.

Ділова гра складається з таких етапів підготовки та проведення: розробка сценарію та підготовка роздаткового матеріалу; введення учасників у гру; розподіл учасників гри на групи; вивчення сценарію; обговорення проблемної ситуації в групах та розподіл ігрових ролей; реалізація ігрового процесу (аналіз ситуації; розробка довгострокових планів, прийняття та оформлення рішень); підведення підсумків гри; аналіз та оцінка діяльності групи.

Ділову гру у науковій літературі розуміють як повною мірою імітацію професійної діяльності. Такі ігри можуть бути використані для розвитку творчого мислення й формування практичних умінь у майбутній професійній діяльності, активізації процесу оволодіння майбутньою професією.

Досвід розроблення та упровадження ділових ігор у навчальний процес свідчить про те, що такого виду ігри максимально наближають процес навчання до реальної практичної діяльності, що дозволяє гравцям чіткіше уявити особливості й вимоги професії. Учасники гри беруть на себе виконання певних ролей і відповідно до цих ролей колективно у процесі навчально-ігрової діяльності розв'язують проблемні ситуації, що передбачені у сценарії ділової гри.

Ділова гра має багато функцій. Серед інших і такі:

- мотиваційна;
- залучення студентів до активної і творчої діяльності на заняттях іноземної мови;
- розширення професійних знань;
- формування практичного досвіду професійно спрямованої комунікативної компетенції;
- здатність користуватися елементами соціокультурного контексту;
- розвиток широкого спектру пізнавальних і професійних інтересів і компетенцій, що дозволять забезпечити успішність професійної діяльності та ін.

Підсумовуючи сказане, можна відзначити, що у правильно організованій діловій грі група в цілому і кожен її учасник стають повноправними й рівноправними з керівником гри суб'єктами ігрової діяльності.

Ділова гра являється одним із ефективних засобів професійної підготовки з іноземної мови, що створює умови для набуття студентами досвіду професійного іншомовного спілкування, можливості зрозуміти основи та вимоги професійної діяльності, пов'язаною з іноземною мовою, комплексного оволодіння знаннями та можливостями для їх використання у практичній діяльності.

Морозова І. М., ст. викладач кафедри
іноземних мов факультету МЕІМ

НАПРЯМИ ВДОСКОНАЛЕННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ

Сьогодні перед працівниками вищої школи постає нагальне питання. Чи можна в сучасних умовах при великому обсязі навчального матеріалу на фоні обмеження годин аудиторних занять досягти якісного, результативного навчання? Організація ефективної аудиторної роботи студента з впровадженням у навчальний процес нових технологій навчання із застосуванням новітнього інформаційного і технологічного обладнання, а також використання на контролюючих заняттях активних та інтерактивних методик навчання дозволяють досягти поставленої мети.

Викладачі багатьох навчальних закладів, які готують бакалаврів і магістрів, при проведенні навчального процесу достатньо часто повинні вирішувати двоєдину задачу: як поєднати величезний обсяг навчального матеріалу з якісним навчанням? Це, в першу чергу, пов'язано із змінами у навчальних програмах, які характеризуються обмеженням загальної кількості аудиторних годин, що відводяться на оволодіння предметом при збільшенні обсягу матеріалу, який повинен вивчатись (через появу сучасних поглядів, теорій, концепцій, з якими необхідно ознайомити студентів для підвищення рівня їхньої обізнаності), а також із зміщенням акценту в навчальному процесі у бік активізації самостійної позааудиторної роботи студентів. На цьому фоні межі стандартних методик дидактичного процесу стають достатньо вузькими для виконання поставлених завдань. Тому у сучасних умовах викладачі намагаються знаходити та використовувати такі моделі навчально-виховного процесу, які б затвердили якісно нові взаємовідносини між його