

письмових робіт, як research paper. Як зазначає дослідниця, research paper — це академічний, діловий, нехудожній, емоційно незабарвлений монолог, який готується як письмовий текст інтерперсональної комунікації. Це дескриптивний текст, який містить інформацію з певної проблеми/ теми. Інформація подається переважно дедуктивно-індуктивним методом і добирається з різноманітних джерел, які подані в бібліографії. За мовленнєвою формою research paper — це політип, який може представляти опис, роздум, переконання, пояснення тощо. Композиція research paper охоплює Front matter (титульна сторінка, зміст роботи), Text (вступ, основна частина, висновки) і Back matter (бібліографія, додатки тощо).

Виконання системи вправ, спрямованих на оволодіння навичками та вміннями академічного письма слугує підготовчим етапом до написання research paper. Як і система вправ для навчання письма, вона містить вправи, ціловим призначенням яких є формування навичок техніки письма (наприклад, навичок пунктуації); вправи, ціловим призначенням яких є формування мовленнєвих навичок академічного письма (наприклад, навичок вживання повних дієслівних форм замість скорочених, навичок вживання пасивних конструкцій, навичок диференціації академічної та неакадемічної лексики, використання наукової термінології, кліше); вправи, ціловим призначенням яких є розвиток умінь письма (наприклад, уміння зв'язувати одне речення з іншим, уміння формулювати тему і тезу, вміння посилались на джерела інформації, вміння укладати бібліографію, вміння написання роботи у відповідності до організації викладення тощо).

*Мендрух Ю. М., старш. викл.,
Коваленко С. О., викл.,
кафедра іноземних мов ФЕФ*

ВИКОРИСТАННЯ БЕЗПЕРЕРВНОЇ ДІЛОВОЇ ГРИ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Конструктивістський підхід, який вважається одним з найсучасніших підходів до навчання іноземної мови, передбачає конструювання знань, а не їх отримання; обмірковування та аналіз, а

не запам'ятовування; розуміння та використання, а не відтворення; активність, а не пасивність. На думку Одрі Грей, у конструктивістському навчальному середовищі студенти активні, панує демократія, викладач виконує роль фасилітатора процесу навчання, в якому заохочуються відповідальність та автономність студентів. Д. Йонассен вважає, що таке навчальне середовище має бути активним (студенти залучені до мисленнєвої обробки інформації, за результати якої і несуть відповідальність), конструктивним (студенти включають нову інформацію до тих знань, які вони вже мають), кооперативним (студенти працюють у групах, з метою конструювання та оволодіння новими знаннями та вміннями через використання знань та вмінь усіх членів групи), інтенціональним (студенти прагнуть досягнення когнітивної мети), розмовним (навчання є соціальним діалогічним процесом, у якому студенти набувають знання завдяки тому, що вони є частиною групи, яка спільно створює систему знань як на занятті, так і в позаурочний час), контекстуальним (навчальними завданнями є або завдання з реального світу, або завдання, що моделюють реальний світ через створення проблемного навчального середовища), рефлексивним (студенти чітко вербалізують засвоєне і рефлексують, розмірковують над процесами і рішеннями, з якими був пов'язаний процес пізнання).

В умовах відсутності зовнішнього мовного середовища гра в бізнес англійською мовою найкращим чином задовольняє всім вимогам конструктивістського підходу до процесу навчання англійської мови студентів економічних спеціальностей. Гра в бізнес як різновид ділової гри відбувається за такими ж правилами і має такі ж особливості проведення. Але на відміну від ділової гри, яка застосовується для навчання студентів різних спеціальностей, гра в бізнес проводиться тільки для навчання студентів економічних спеціальностей фахової іноземної мови. Сутність такої гри полягає в моделюванні ділової активності та її здійсненні засобами іноземної мови на занятті. Розроблена О. Б. Тарнопольським методика проведення безперервної ділової гри передбачає використання такої гри як основного виду навчальної діяльності в навчальному процесі. Безперервна ділова гра передбачає навчання у формі постійного моделювання і відтворення ділової активності під час заняття. Таке моделювання та відтворення відбувається під час розігрування функціонування вигаданої компанії. Студенти самі вигадують цю компанію, її назву, логотип, місію, визначивши сферу її діяльності, «засновують» її, обравши форму власності, «організують» її роботу, розробивши структуру компанії, призначивши керівництво, прові-

вши відбір необхідного персоналу з числа однокласників і розподіливши обов'язки та «працюють» у ній, здійснюючи планування, виконуючи маркетингові дослідження, вирішуючи фінансові питання, проводячи зустрічі, підписуючи контракти тощо. На відміну від традиційної ділової гри, безперервна ділова гра в бізнес об'єднує навчальний процес єдиним сюжетом. Цей сюжет розвивається на кожному занятті і студенти самі визначають конкретні шляхи його розвитку, реалізуючи свій творчий потенціал і застосовуючи набуті фахові знання. Проведення безперервної гри в бізнес під час навчання іноземної мови забезпечує ефективне оволодіння іншомовною комунікативною компетенцією.

Мовчанюк Н. А., старш. викл.

кафедри іноземних мов,

Гаращенко Р. А., старш. викл.

кафедри іноземних мов

фінансово-економічного факультету

ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Реалізація інноваційного процесу у вищих навчальних закладах включає не тільки зміну структури і змісту навчальних програм, форм і методів організації навчального процесу, системне, комплексне застосування інноваційних технологій, але ще й готовність до інноваційної діяльності — створення, сприйняття і використання інновацій у професійній діяльності.

Перевага надається активним методам навчання, які спрямовані на формування у студентів самостійності, варіативності, критичності мислення. Найпотужнішим джерелом пізнавальної активності студентів, розвитку їхніх творчих здібностей, інтересів, умінь і навичок та інших інтелектуальних чинників сьогодні є інноваційні педагогічні технології.

Серед педагогічних технологій, які набули особливої актуальності на сучасному етапі, наряду із попередніми, вчені виділяють такі основні групи:

- інформаційні та комунікаційні технології навчання;