

приклад: поставити слова в вірній послідовності, щоб було вірно побудоване речення; дібрати до запропонованих слів (які зустрічалися протягом двох попередніх етапів) антоніми чи синоніми; вставити за змістом слова у фрази або речення. Дуже подобається студентам завдання — «відгадай слово» — це завдання — кросворд англійською мовою.

Таким чином, впровадження та застосування комп'ютерних навчальних програм на заняттях англійської мови це:

- ефективний допоміжний технічний наочно-слуховий засіб;
- допоміжний засіб навчально-пізнавальної діяльності студентів;
- засіб підвищення мотивації та бажання студентів вивчати англійську мову;
- швидкий та ефективний засіб оцінювання та контролю знань, умінь та навичок студентів;
- засіб підвищення інтерактивної та комунікативної діяльності.

Отже, застосування на заняттях комп'ютерних навчальних програм — досить ефективний та доцільний засіб у навчанні студентів англійської мови, спрямований на розвиток комунікативних здібностей студентів. Крім цього, використання комп'ютерних технологій у викладанні англійської мови дозволяє відійти від традиційних форм навчання й підвищити індивідуалізацію навчальної діяльності студентів, оптимізувати засвоєння мовних структур та граматичних правил, а також подолати монотонність заняття при формуванні мовленнєвої та комунікативної компетенції студентів при навчанні англійській мові.

*Марищук О. Ю., старш. викл.,
Феденко О. О., старш. викл.,
кафедра іноземних мов ФЕФ*

ДІЛОВА ГРА ЯК СКЛАДОВА КОМУНІКАТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ

У світовій педагогіці виділяють кілька понять, які тісно пов'язані з використанням гри в навчальних цілях: моделювання, імітація, змагання. Функція ігрового моделювання включає пошук самостійного рішення професійної задачі та зміни чи корекції її рішення. Основними способами ігрового моделювання є індивідуальні постійні вирішення задач, ділові ігри, спеціально-педагогічний тренінг та ін.

Особливе місце займає професійно-рольові та ділові ігри: прийоми та вправи на ігрову поведінку та взаємодію, інтерв'ю, драматичні, дидактичні спектаклі, педагогічні етюди. Ігрове моделювання включає різні форми творчого пошуку: «мозковий штурм», дискусії, методи синектики. Педагогічна сутність ділових ігор — активізувати мислення, підвищити самостійність майбутнього спеціаліста, внести дух творчості в навчання, приблизити його до професійно-орієнтованого, а головне — підготувати студентів до практичної діяльності.

Зрозуміло, що ділові ігри необхідно готувати, і не лише сам матеріал, але й студентів. Рекомендують починати з імітаційних вправ. Вони відрізняються від ділових ігор меншим обсягом та меншою кількістю завдань, які необхідно вирішити. Імітаційні вправи більш схожі на навчальні, ніж на ділові ігри. Їхні цілі — надати студентам можливість у творчому процесі засвоїти ті чи ті навички, зосередити увагу на будь-якому важливому понятті, категорії, закони.

Після імітаційних вправ можна переходити до ділових чи рольових ігор. У навчальному процесі вузу такий вид навчання можна назвати діловою грою лише умовно. Це, скоріше за все, рольова гра, так як студент ще не володіє в повній мірі своєю спеціальністю. Ділова гра — це програвання цієї чи іншої ситуації спеціалістами. Їх мета — визначити процес чи його результат. Мета рольових (чи, умовно ділових) ігор — формувати певні навички та вміння студентів в активному творчому процесі. Соціальна вага ділових (рольових) ігор у тому, що в процесі вирішення певних завдань активізуються не лише знання, але й розвиваються колективні форми спілкування.

Зазвичай, використовують ігрові елементи двох типів: загальні ситуативні завдання по психології та етиці управління, які пов'язані з вирішенням тих чи інших проблем (завдань); вузько-спеціальні завдання, які пов'язані зі змістом того чи іншого профільюючого предмета.

Завдання викладача:

- а) відібрати необхідні ситуації-ілюстрації на певному матеріалі або ситуації-проблеми;
- б) підготувати дидактичний матеріал;
- в) підібрати підгрупи студентів (3—4 чоловіки),
- г) поставити завдання (проблему), за якою група повинна висловити свою точку зору по суперечливому питанню;
- д) обміркувати передбачувані відповіді та репліки;
- е) проявляти зацікавленість до студентів, постійну увагу і т. п.

Під час виконання завдань можна використовувати всі дидактичні методики: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемний виклад, частково-пошуковий та дослідницький.

Студенти, які беруть участь у рольовій ситуації, мають:

- а) чітко дотримуватися своєї ролі;
- б) намагатися слухати партнерів та вчителя;
- в) не коментувати діяльність інших, перебуваючи в ролі;
- г) намагатись поставитися до своєї ролі як до реальної життєвої ситуації, в яку потрапили;
- д) вийти з ролі по закінченні сценки;
- е) брати участь в її аналізі.

Мета рольової гри — визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчатися через досвід та почуття. Рольова гра може також використовуватися для отримання конкретних навичок. Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допоможе студентам виробити власне ставлення до неї, набути досвіду шляхом гри, сприяє розвитку уяви і навичок критичного мислення, вихованню спроможності знаходити і розглядати альтернативні можливості дій. У процесі ділової гри студенти знайомляться з діалектичними методами вивчення проблеми (питання), організації праці колективу. Під час ділової гри формується розуміння належності їх до колективу; визначається ступінь участі кожного з них у роботі; відчувається їх взаємозв'язок у процесі вирішення загальних завдань; колективно обговорюються всі питання, що формує повагу до інших. У процесі ділової гри розвиваються логічне мислення та здібності до пошуку відповідей на задані питання, мова, мовний етикет, уміння спілкуватися в процесі дискусії.

Машкова І. М., старш. викл.,
Белякова О. В., старш. викл.,
Гузік Т. А., канд. пед. наук, доцент, зав. кафедри,
кафедра іноземних мов ФЕФ

ЗАСТОСУВАННЯ ТРЕНІНГОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У КОНТЕКСТІ СТУДЕНТСЬКИХ НАУКОВИХ КОНФЕРЕНЦІЙ

Найважливіша перспектива розвитку викладання, як показують останні досягнення у галузі методики, зокрема іноземних мов, полягає у поєднанні навчання із творчим тренінгом. Починаючи з ХХ ст. тренінг як засіб адаптації людини до професійної діяльності отримав широке визнання і впровадження у різні сфери людської