диалогов взяты из учебника К.Я. Лидкенс, М.Л. Крупенниковой «Le français élémentaire» [3]. Вопросы к диалогам, лексические комментарии и упражнения составлены автором пособия.

Использование данного пособия в качестве дополнительного материала позволяет студентам, начинающим изучать французский язык, успешно справиться с учебным планом и сдать фонетический зачет.

Основываясь на Программе, подготовив учебный план в соответствии с ее требованиями, наши преподаватели достигают формирования у студентов всех необходимых компетенций и способствуют успешному овладению французского языка.

Список использованной литературы

1. Потушанская Л.Л., Колесникова Н.И., Котова Г.М.. Начальный курс французского языка. М., Иртаринт, 2016
2. Колесникова В.В.. Французский язык. Сборник упражнений. Вводно-фонетический курс, Уровень А1. М.. МГИМО-Университет, 2014.
3. Лидкенс К.Я., Крупенникова М.Л.. Le français élémentaire. М., Международные отношения. 1978

Т.Н. Кучерова
Саратовский государственный университет
имени Н.Г.Чернышевского

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ИНТЕНСИФИКАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ УСТНОЙ РЕЧИ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ

АННОТАЦИЯ. В данной статье речь идет об одном из видов современных интерактивных технологий – ролевой игре на занятиях по иностранному языку и ее дидактическом значении в образовательном процессе. Дается конкретный пример ролевой игры с различными ее этапами. Рассматриваются методические функции в игровой деятельности, способствующие более активной и творческой деятельности обучаемых.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *ролевая игра, компетентностный подход, интерактивные технологии, проект, методические функции.*

ABSTRACT. This article deals with one of the types of modern interactive technologies - a role-playing game in the classroom on a foreign language and its didactic meaning in the educational process. A concrete example of a role-playing game with its various stages is given. We consider the methodological functions in gaming activities that contribute to more active and creative activities of students.

KEY WORDS: *role-playing, competence-based approach, interactive technologies, project, methodological functions.*

В настоящее время в связи с введением нового Федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования актуальными стали вопросы оптимизации образовательного процесса по практическому курсу иностранного языка. Результатом освоения

программы обучения в рамках компетентностного подхода должно быть формирование компетенций общекультурной и профессиональной направленности. При обучении иностранному языку речь идет в первую очередь о формировании коммуникативной и межкультурной компетенций.

Реализация компетентностного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий. К интерактивным технологиям относятся и игровые методы. Современный Новейший философский словарь толкует игру как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных ролей [1].

Игра может способствовать развитию познавательной деятельности студентов, их творческой инициативы, умения работать в коллективе, умения решать поставленные перед ними задачи. Она может использоваться как одна из форм организации аудиторных и внеаудиторных занятий при обучении иностранному языку.

Студентам второго курса Института химии была предложена игра «Стажировка студентов-химиков из Германии в Институте химии Саратовского университета». Для внедрения игры в образовательный процесс нами были прежде всего определены цель и задачи ее использования. Целью игры было развитие коммуникативной компетенции обучаемых. Решаемые задачи: формирование навыков устной речи на немецком языке; формирование навыков поиска информации по заданной теме; обучение работе в группе.

Предложенная игра состояла из нескольких этапов. Первый этап был нацелен на формирование умений в таком виде речевой деятельности, как чтение и письмо. Студентам были предложены тексты для изучающего чтения, которые содержат информацию об органической химии. Проведенная работа дала возможность студентам составить картотеку слов и словосочетаний по изучаемой теме и использовать в дальнейшем тот лексико-грамматический материал, который они накопили при работе с текстами.

На следующем этапе была работа над двумя проектами. В настоящее время этот метод нашел широкое применение, потому что он позволяет органично интегрировать знания студентов из разных областей при решении одной проблемы, дает возможность применять полученные знания на практике. Проект ценен тем, что в ходе его выполнения студенты учатся работать самостоятельно, искать необходимый материал, приобретают опыт познавательной деятельности. Особенно важно, что именно студент определяет содержание проекта и ту форму, в которой пройдет его презентация. Метод проектов ориентирован на реальный практический результат [2].

Один проект был посвящен кафедре органической химии Института химии Саратовского государственного университета. Студенты получили задание собрать информацию об истории создания кафедры, о ведущих профессорах, внесших вклад в развитие этой кафедры, и о настоящем ее

состоянии. Для знакомства с преподавателями кафедры студенты предложили взять у них интервью и задать им следующие вопросы:

- Почему Вы выбрали эту профессию?
- Что Вам больше всего запомнилось из студенческой жизни?
- О чем Вы мечтаете?
- Пожелания и советы нынешним студентам.

В результате проведенной работы студентами был сделан альбом с фотографиями о кафедре органической химии.

При работе над вторым проектом нужно было собрать информацию о Саратове, его достопримечательностях и подготовить рекламный ролик и экскурсию с целью знакомства иностранных студентов с городом.

Третьим этапом стал «Мозговой штурм». Студентам было предложено продумать цель и задачи стажировки, создать себе легенду, разработать программу пребывания немецких стажеров. Они должны были проанализировать представленные им ситуации, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них. Тем самым студенты развивали свои умения использования терминов, словосочетаний по изучаемой теме, развивали творческое мышление. Студенты учились вести дискуссии, формулировать вопросы, аргументировать ответы. При этом важным является развитие навыка работы в команде. Подобная работа развивает коммуникативную компетенцию каждого отдельного студента, так как она формирует умение высказывать свое мнение, доказывать и убеждать, а также слушать и слышать мнение других участников. В современных условиях умение работать в команде особенно необходимо.

Последним этапом работы была собственно деловая игра «Стажировка», в которой присутствовало две команды: студенты Института химии Саратовского университета и Института органической химии университета г. Ганновера. Игра состояла из следующих этапов:

a) Знакомство. Каждый студент представлялся согласно своей легенде.

b) Представление целей стажировки, определение задач каждого участника.

c) Знакомство с кафедрой органической химии.

d) Знакомство с программой пребывания:
   - проживание в общежитии
   - как добраться до университета
   - стоимость проезда в транспорте
   - начало и продолжительность занятий
   - питание
   - культурная программа

f) Экскурсия по Саратову.

Вся работа осуществлялась с учетом личностно-ориентированного обучения. Принимались во внимание такие моменты, как контингент обучающихся, их уровень владения языком, общий культурный уровень

развития. Каждый студент, получая очередное задание, мог спланировать и выполнить его, исходя из своих возможностей. Следует отметить, что в игровой деятельности специалистами выделяются различные методические функции, которые способствуют более активной и творческой деятельности обучаемых. Обучающая функция способствует формированию личности студента: развивает его память, внимание, восприятие информации и т.п. Воспитательная функция воспитывает индивидуальный стиль поведения в процессе взаимодействия с людьми. Развлекательная функция помогает создать благоприятную атмосферу на занятиях. Коммуникативная функция создает атмосферу иноязычного общения, объединяет коллектив студентов, устанавливает эмоционально-коммуникативные отношения, основанные на взаимодействии на иностранном языке [3].

Таким образом, игровые технологии способствуют повышению эффективности учебного процесса, формированию коммуникативной компетенции студентов. Игра создает необходимую атмосферу для реализации коммуникации на иностранном языке всем ее участникам. Являясь развлечением, она становится и обучением, повышая активизацию учебной и мыслительной деятельности студентов, раскрывая их возможности к творчеству, устанавливая более тесные взаимоотношения в группе.

Список использованной литературы

1. Грицанов А. Новейший философский словарь.- Минск, 1999 http://www.e-reading.club/book.php?book=149350
2. Кучерова Т.Н., Кольцова О.В. Формирование экологической компетентности при обучении иностранному языку//Межвузовский сборник научных трудов «Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. Выпуск 38 – Тверь, 2017.- стр. 46-49.
3. Сороковых Г.В., Голишев В.И. Деловая игра как средство развития исследовательских умений студентов бакалавриата в условиях педагогического вуза.- ИЯШ, №3, 2016.- стр. 57-62.

А.И. Матяшевская
Саратовский государственный университет
имени Н.Г. Чернышевского

О ВЫБОРЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ РАБОТ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ НАУЧНОГО СТИЛЯ

АННОТАЦИЯ. В статье рассмотрены принципы построения англоязычного научного текста. Предлагаются методические рекомендации по организации обучения английскому языку студентов младших курсов неязыковых специальностей.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *научная речь, английский язык для специальных целей, коммуникативная компетентность, эффективное обучение.*