

СОВРЕМЕННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ЛАТЫНИ СТУДЕНТАМ МЕДВУЗА

Рахматуллаева Ф.З.

Преподаватель

Андижанский государственный медицинский институт

Аннотация: Статья посвящена анализу современных интерактивных методов в преподавании латинского языка студентам медицинского профиля. Автором предложено понимание интерактивности как двунаправленного процесса: соревнования и кооперации. Делается вывод, что не все приемы интерактивного метода в равной мере эффективны при изучении латинского языка.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, латинский язык, обучающие игры, проектный метод, олимпиада по латинскому языку, информационно-коммуникативные технологии.

INTERACTIVE METHODS IN TEACHING LATINTO MEDICAL STUDENTS

Rakhmatullaeva F.Z.

Teacher

Andijan State Medical Institute

Abstract: The article is devoted to the analysis of modern interactive methods in teaching Latin to medical students. The author proposes an understanding of interactivity as a bidirectional process: competition and cooperation. It is concluded that not all techniques of the interactive method are equally effective in learning the Latin language.

Keywords: interactive teaching methods, Latin language, educational games, project method, information and communication technologies.

Латинский язык принадлежит к числу старейших учебных дисциплин высшей, а в прошлом и средней школы, поэтому методика его преподавания во многом носит консервативный характер, используя те приемы, от которых

уже давно отошла методика преподавания живых иностранных языков. Такая ситуация поддерживается и спецификой самого предмета: латинский язык не функционирует в живом употреблении, а представлен исключительно текстами, из которых обучающимся предстоит получить нужную информацию. Еще консервативнее медицинская латынь, сводящаяся к анатомической и фармацевтической номенклатурам и набору стандартных рецептурных формул. Данный материал может быть как понят, так и успешно заучен без понимания сути. Внедрение в преподавание латинского языка современных методик по-прежнему является актуальной задачей и требует обобщения и анализа опыта, накопленного в данном направлении разными преподавателями.

По форме взаимодействия обучающего и обучаемого методы обучения делятся на пассивные, активные и интерактивные. Суть пассивных методов «заключается в трансляции преподавателем информации и в ее последующем воспроизведении обучающимся» [2, с. 5]. Активный метод, сохраняя роль преподавателя как транслятора информации, предполагает не авторитарный, а демократический стиль взаимодействия. «Интерактивное обучение— это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом» [2, с. 8]. Роль преподавателя – направлять деятельность студентов. К достоинствам активных и интерактивных методов обучения относят: возможность обратной связи, поощрение интеллектуальной активности и самостоятельности каждого обучающегося, формирование у навыков межличностного взаимодействия в группе.

Существуют разные формы и приемы интерактивного обучения: творческие задания, метод малых групп, обучающие игры, круглый стол, «мозговой штурм», дебаты, тестирование, тренинг, дистанционное обучение [2, с. 11-12].

По нашему мнению, основными видами интерактивности являются соревнование и кооперация, причем оба вида могут быть реализованы как в форме «субъект – субъект», так и в форме «субъект – компьютерная программа». Взаимодействие, целью которого выступает соревнование, реализуется в форме игр, в том числе компьютерных, конкурсов, олимпиад. Взаимодействие с целью кооперации реализуется в дискуссионных техниках, проектной деятельности и дистанционном обучении. Однако данное противопоставление не является жестким: существуют командные игры, конкурсы проектов (цель взаимодействия команд – соперничество, цель взаимодействия членов внутри команды – кооперация).

Очевидно, что не все активные и интерактивные методы эффективны для всех учебных дисциплин в равной мере. Например, дискуссионные техники не применимы на начальном этапе обучения, когда студенты еще не обладают багажом знаний, достаточным для того, чтобы составить собственное мнение по какой-либо проблеме. В частности, это относится к латинскому языку и основам терминологии. Рассмотрим отдельные формы интерактивного метода, которые могут быть применены и применяются в преподавании латинского языка медикам.

Наиболее популярны у методистов *обучающие игры*. Выполняться такие игры могут как индивидуально (побеждает выполнивший задание первым), так и в малых группах. Особенно разнообразны лексические игры. Сюда относятся анаграммы, кроссворды, лото, подбор пар карточек «слово – перевод», диктант из загадок [1, с. 260-261; 7]. Такие игры могут служить эффективной формой контроля домашнего задания по заучиванию лексики. Словообразовательные игры целесообразно использовать преимущественно в разделе «Клиническая терминология» для закрепления нового материала. Таких игр немного. Одна из них: преподаватель называет термин, 1-й студент выделяет в нем терминологические элементы, 2-й студент называет их значение, 3-й составляет полное толкование [1, с. 261; 7]. Данная игра требует тщательного подбора терминов, т.к. значение клинических терминов часто носит

фразеологизированный характер. Для терминов с фразеологизированным типом значения мы используем другой прием: предупреждаем, что в слове есть «подвох», и предлагаем сделать анализ по терминологическим элементам, затем тот, кто справился быстрее других, смотрит в Интернете, что же на самом деле означает данный термин, и зачитывает группе толкование. Ситуационные игры также немногочисленны. Интересный вариант case-study предлагается О.Н. Дмитриевой: студентам дается выписка из истории болезни конкретного пациента, предлагается объяснить все встретившиеся клинические термины (сделать разбор по терминологическим элементам) [2, 277]. Методистами предлагается и игра «Рецепт с ошибкой» [1, 261-262].

Проектный метод, как и игровой, легко осуществим и эффективен при изучении латинского языка, и используется многими методистами. На одном из первых занятий студентам предлагаются темы проектов. Автором проекта может быть как один человек, так и небольшая группа. Студенты получают список вопросов, на которые нужно дать ответ в работе и инструкции по сбору и обработке материала. Защиты проводятся в конце каждого аудиторного занятия, регламент представления проекта – 5-7 мин. Еще одним вариантом проектной деятельности (мини-проекты) может стать работа с латинскими афоризмами. Каждый студент получает список из пяти афоризмов. Задача – найти переводы этих афоризмов, информацию об авторах и ситуациях, в которых они были произнесены; предложить, в каких ситуациях можно применить эти высказывания сейчас. Работа оформляется письменно; об одном из афоризмов студент рассказывает перед группой; регламент – 1 минута. Следует отметить, информация, найденная студентами в ходе работы над проектами, оказывается интересной и полезной не только самим авторам проекта, но и слушателям, расширяя их кругозор и повышая общекультурную компетенцию.

Метод малых групп, как правило, является компонентом других: обучающих игр (если игра командная) и проектной деятельности (если проект коллективный). Наш опыт говорит о том, что этот метод более эффективен во

внеаудиторной работе, т.к. студенты не ограничены временем и не нацелены на формирование профессиональных умений и навыков, подразумевающих индивидуальную интеллектуальную работу и индивидуальную ответственность. Типы заданий: придумать и обосновать название команды и девиз; ребусы; «черный ящик»; «крокодильчики» (раздаются карточки с латинскими афоризмами, каждая команда молча изображает ситуацию, другие команды отгадывают) и др. Метод малых групп развивает преимущественно коммуникативные навыки, умение работать в команде, креативное мышление, а предметная направленность (латинский язык и античная культура) служит расширению кругозора.

Информационно-коммуникативные технологии принципиально отличаются от других форм интерактивного метода тем, что «партнером» по общению становится не человек, а компьютерная программа. Данные технологии могут использоваться как в аудиторной, так и во внеаудиторной работе. Например, тесты в аудиторной работе служат средством контроля, экономящим аудиторное время, во внеаудиторной – средством обучения, самоподготовки к занятиям, тренировки. Презентации в аудиторной работе выступают как средство наглядности, заменяя традиционные мел и доску, плакаты и раздаточный материал. Во внеаудиторной работе подготовка презентаций позволяет студентам научиться самостоятельно структурировать информацию и успешно доносить ее до адресата.

Студенты активно используют Интернет в процессе выполнения домашних заданий и подготовки проектов. Интернет привлекателен легкостью получения информации, что делает его популярным и практически единственным для студентов ее источником. Однако у молодого поколения еще плохо сформирован навык отбора и адекватной оценки информации, сформировать его – одна из задач преподавателя.

Информационно-коммуникативные технологии сейчас активно претендуют на то, чтобы стать заменой традиционному образовательному процессу. Однако «для дистанционного обучения необходима жесткая

самодисциплина, а его результат напрямую зависит от самостоятельности и сознательности учащегося» [1], что делает его отнюдь не универсальным инструментом в образовательном процессе. Мы в своей учебной работе используем образовательный портал АГМИ на платформе «Moodle» (тесты, презентации и текстовые материалы по программе), и авторский YouTube-канал (видеолекции). Достоинство данных образовательных ресурсов мы видим в их асинхронном характере, дающем возможность студенту выстроить индивидуальную образовательную траекторию, пользоваться обратной связью частично анонимно. В то же время мы полагаем, что невозможность рассчитывать на самодисциплину всех без исключения студентов требует от преподавателя контроля над использованием ими асинхронных образовательных ресурсов и не может заменить традиционных методов обучения.

Выводы. Основной характеристикой интерактивных методов обучения является взаимодействие обучаемых не только с обучающим, но и между собой. По цели взаимодействия выделяются методы индивидуально-соревновательные, кооперативные и кооперативно-соревновательные. Соревновательная составляющая реализуется преимущественно в игровых техниках, кооперативная – в групповых. По партнеру взаимодействия выделяются методы субъектно-субъектные и информационно-коммуникативные. В последнем случае партнером по общению выступает, наряду с преподавателем, компьютерная программа, а интерактивность принимает форму «кооперации с компьютером».

Список литературы:

1. Дмитриева О.Н. Повышение интереса к изучению латинского языка и основ медицинской терминологии с помощью интерактивных методов // Мир науки, культуры, образования. 2018. № 1. С. 276-277.
2. Сафонова Л.Ю. Методы интерактивного обучения: Методические указания. Великие Луки, 2015. 86 с.