

*Перекрест М.І.*

*Харківський національний медичний університет*

*Харків, Україна*

*marina091292@gmail.com*

**ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ПРАКТИЧНИХ  
ЗАНЯТЬ З ЛАТИНСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ АНГЛОМОВНИХ СТУДЕНТІВ  
(МЕДИЧНИЙ ПРОФІЛЬ НАВЧАННЯ).**

Економічні, соціальні зміни та інформаційний розвиток вимагають переосмислення системи освіти, що сформувалася. Це проявляється у протиріччях між освоєнням нових знань і деякими труднощами їх оволодіння в повному обсязі. З цим пов'язане досить актуальне питання розвитку освіти в умовах інтеграції у міжнародний освітній простір, розвиток мислення, створення можливості для студента бути суб'єктом власної діяльності. Лише висококваліфікований фахівець з якісною освітою може стати небайдужим учасником економічного, соціального і культурного розвитку .

Досить нагальним і складним питанням педагогіки вищої школи є саме оптимізація розвитку професійної кваліфікації, створення удосконаленої системи профорієнтації. Для підготовки наукових фахівців необхідна активізація навчального процесу, розробка новітніх форм та методів навчання.

Під активізацією учебового процесу розуміється структура заняття, котре має наукову основу, також особливо важливим є створення умов для творчого мислення та дослідницької роботи студентів.

Навчальний процес у відповідності до нових вимог підготовки кваліфікованих фахівців диктує необхідність використання інтерактивних методів. Новітній учебний процес вимагає запровадження інтерактивного навчання як основного навчального підходу до сучасного студентства. Парадигма навчального процесу тяжіє до спрямованості на результат,

засвоєння матеріалу, побудову методики навчання на основі міжособистісних стосунків (студент-викладач).

Під час викладання курсу «Латинська мова та медична термінологія» для англомовних студентів у повному обсязі використовуються інтерактивні методи навчання для полегшення запам'ятовування теоретичного матеріалу (лексичний мінімум). Викладачі кафедри на протязі 4 років застосовують елементи гейміфікації на заняттях, що значно підвищує рівень знань та умінь студентів-іноземців. Кафедра латинської мови та медичної термінології використовує два мобільних додатка для проведення інтерактивних занять, а саме додаток Kahoot та Quizlet.

Кожна із цих онлайн платформ є безкоштовною для використання та надає можливість викладачам (модераторам) створювати різні модулі за темами які вивчають студенти. Це полегшує засвоєння лексичних мінімумів, тому що перелік слів знаходиться завжди у смартфоні студента, маючи доступ до мережі Інтернет він може в будь-який час звернутися до мобільного додатка і повторити пройдений матеріал.

Quizlet має різні модулі самоконтролю, тобто студент сам може відслідковувати процес засвоєння матеріалу. Студенти-іноземці завжди дуже жваво і зацікавлено реагують на ігри які є доступні у додатку Quizlet та Kahoot. Принцип однієї із ігор схожий у двох додатках, але має свої відмінності, наприклад гра Quizlet.live орієнтована на team building (побудова команди), тобто програма рандомним чином формує команди з учасниками, котрим потрібно разом відповідати правильно на питання для досягнення перемоги, після декількох «раундів» можна змінити членів команди. Такий спосіб гри сприяє нормалізації дружньої атмосфери та мікроклімату в групі студентів-іноземців, а також «мозковий штурм» ефективніше стимулює запам'ятовування термінів, аніж монотонне повторення.

Що стосується гри у мобільному додатку Kahoot, тут є два варіанти проведення інтерактивної частини заняття: студенти можуть відповідати на питання кожен сам за себе або грати у командах. Іноземні студенти граючи у

Kahoot висловлюють бажання спробувати свої сили самостійно, отримуючи в кінці гри бали за швидкість та правильність відповіді. У викладацькому модулі онлайн платформи Kahoot є різні типи завдань для іноземних студентів (переклад термінів, відповідність між терміном і поясненням, обрання правильної чи хибної відповіді і.т.д.). При проходженні блоку запитань студенту дается на роздуми 20 секунд, чим швидше він вибере правильну відповідь, тим більше балів отримає. Такий вид гейміфікації розвиває критичне мислення та спритність у прийнятті рішення, що допоможе у подальшому формуванні майбутнього компетентного фахівця.

Отже, інтерактивні методи навчання направлені на підвищення активності, мотивації студентів-іноземців, це дозволяє перейти від пасивного засвоєння знань до більш активного застосування, що безумовно підвищує якість підготовки майбутніх спеціалістів.

#### **Література:**

1. Волкова Н. П. Педагогіка. К.: Академвидав, 2007. 485 с.
2. Активні та інтерактивні технології навчання. *Vixi століть*. 2004. – № 4. 76 с.