

Новікова Т. А.

Харківський національний медичний університет

м. Харків, Україна

e-mail: tanyanovikova94@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ У ВИКЛАДАННІ ЛАТИНСЬКОЇ МОВИ ІНОЗЕМНИМ СТУДЕНТАМ

На сучасному етапі відбуваються значні зміни у концепції вищої освіти. Саме тому впровадження новітніх технологій у навчальний процес є цілком закономірним, оскільки вони дозволяють використовувати необмежену кількість додаткових навчальних ресурсів. До цих ресурсів відносяться:

1. мультимедійні презентації;
2. електронні словники;
3. відео-посібники;
4. онлайн-платформи;
5. віртуальні класи.

Розглянемо детальніше кожен з пунктів. Мультимедійні презентації використовуються для візуалізації нового навчального матеріалу з метою полегшення його засвоєння. Вважається, що приблизно 50% ресурсів головного мозку витрачається саме на візуальне сприйняття інформації. Таким чином, додавання зображень, таблиць, діаграм тощо полегшує процес опанування нової інформації.

Оскільки метою курсу «Клінічна термінологія» є засвоєння клінічних термінів грецького та латинського походження, доцільним є використання електронних словників для пошуку значень термінів. Окрім тлумачення термінів, такі ресурси містять зображення та аудіо-транскрипцію до кожного з них.

Відео-посібники чи окремі тематичні відео використовуються як додатковий інструмент під час викладання загального матеріалу, переважно на

початку заняття. Такий метод дозволяє пояснити теоретичні аспекти кожної теми, не втрачаючи уваги студентів. Це також пов'язано з зоровим сприйняттям інформації – як правило, відео-формат пояснення правил, особливістю перекладу термінів тощо, передбачає використання зображень нових термінів.

Засвоєнню нових терміноелементів значно сприяють онлайн-платформи Quizlet та Kahoot!. Обидва сайти передбачають роботу з будь-яким лексичним матеріалом, згідно з потреб користувача. Проте вони мають різний принцип роботи: Quizlet містить у кожному з навчальних модулів, створених викладачем, білінгвальні картки та зображення. Доступні також тести у форматі множинного вибору та гра Quizlet Live. Для того, щоб використовувати режим гри, користувачам потрібні смартфони. Далі відбувається короткий процес реєстрації у грі (введення коду гри) та автоматичне розподілення учасників по командах.

Платформа Kahoot! також має за мету роботу з лексичним матеріалом, але у форматі вікторини. Користувач може обрати індивідуальний або командний режим гри. Режим доступу до вікторини є нескладним: користувачеві достатньо перейти за посиланням www.kahoot.it та ввести код гри. Безпосередньо гра передбачає питання з множинним вибором відповіді та питання з відповіддю «так/ні». У режимі Premium доступні додаткові варіанти гри.

Принципова відмінність цих платформ базується на різному форматі повторення вивченого матеріалу: у Quizlet використовується принцип словника (білінгвальні картки + наявність пояснень), а у Kahoot! – формат вікторини, що дозволяє тренувати увагу, розвивати здатність помічати та виправляти помилки у термінах. Слід також відзначити наявність можливості додавати зображення до термінів у обох платформах.

До онлайн-платформ також можна віднести Google classroom. Викладачі використовують Google клас для розміщення додаткових матеріалів до занять (підручники, словники, статті тощо) та альтернативних варіантів проведення поточного контролю (тести, онлайн-опитування). На сучасному етапі

використання даної платформи не є розповсюдженим у межах України, проте водночас є перспективним у зв'язку з впровадженням дистанційної освіти та вибіркових дисциплін.

Таким чином, наразі ми маємо великі можливості для викладання латинської мови та медичної термінології, використовуючи мультимедійні технології, що допомагає зробити навчальний процес різноманітнішим, цікавішим та результативнішим для студентів будь-яких факультетів з будь-якою мовою навчання.

Література:

1. What is Kahoot!?. *Kahoot!.com*. URL: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/> (дата звернення: 10.02.20).
2. What is Quizlet? *Quizlet.com*. URL: <https://quizlet.com/89313049/what-is-quizlet-flash-cards/> (дата звернення: 10.02.20).