

УДК 37

DOI: 10.34670/AR.2020.34.95.036

Образовательные технологии, применяемые на кафедре иностранных языков военно-медицинской академии

Графеева Кристина Владимировна

Преподаватель,
Военно-медицинская академия имени С. М. Кирова
194044, Российская Федерация, Санкт-Петербург,
ул. Академика Лебедева, 6;
e-mail: PrincessaChristina@yandex.ru

Аннотация

В настоящее время образовательный процесс в высшем учебном заведении требует постоянного совершенствования, поскольку неизменно и неуклонно идет смена приоритетов и социальных ценностей. Современное образовательное учреждение, опираясь на инновационные технологические модели, должно способствовать развитию познавательной деятельности, творческому подходу, самостоятельной активности, продуктивному мышлению обучающихся, что, несомненно, является крайне востребованным в развитом обществе. В данной статье рассмотрены такие активные методы обучения, как «VocabularyGambling» и «RolePlay». Они видоизменены и адаптированы под дисциплину «Иностранный язык» и «Культура профессионального общения» с учетом специфики Военно-медицинской академии и апробированы на разных возрастных группах обучающихся (1-6 курсы). В настоящее время образовательный процесс в высшем учебном заведении требует постоянного совершенствования, поскольку неизменно и неуклонно идет смена приоритетов и социальных ценностей. Роль образования четко определяется задачами и требованиями динамично развивающегося общества. Основываясь на этом, современная ситуация в подготовке выпускников требует существенного изменения стратегии и тактики обучения в высшей школе. Важнейшими характеристиками выпускника современного образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В связи с этим, акценты при изучении учебных дисциплин переносятся на сам процесс получения знаний, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности как обучающегося, так и преподавателя. Кроме того, успех при учении зависит не только от содержания дисциплины (усваиваемого материала), но и от методов преподавания и усвоения, что также немало важно.

Для цитирования в научных исследованиях

Графеева К.В. Образовательные технологии, применяемые на кафедре иностранных языков военно-медицинской академии // Педагогический журнал. 2020. Т. 10. № 2А. С. 291-297. DOI: 10.34670/AR.2020.34.95.036

Ключевые слова

Образовательный процесс, инновационные технологии, активные методы обучения, «VocabularyGambling», «RolePlay», качество образования.

Введение

Активная разработка и неуклонное внедрение активных методов обучения затрагивает дисциплина «Иностранный язык» и ежегодно совершенствуется преподавателями Военно-медицинской академии.

Методами активного обучения, по определению Е. А. Бачаевой, «... называют такие методы, которые побуждают к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом».

Среди методов активного обучения для нас особую актуальность представляют «VocabularyGambling» и «RolePlay».

«Обучение – это целенаправленное, заранее запроектированное общение, в ходе которого осуществляется отдельные стороны опыта человечества, опыта деятельности и познания. Обучение является важнейшим средством формирования личности и, в первую очередь, умственного развития и общего образования. Процесс обучения направлен на формирование знаний, умений, навыков, опыта творческой деятельности» [Кирланов, 2010].

Основная часть

Прямое вовлечение обучающихся в активную учебно-познавательную деятельность в учебном процессе тесно связано с применением различных активных методов обучения. А. М. Смолкин дает следующее определение: «Активные методы обучения – это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но активны и обучающиеся».

Активные методы обучения направлены не на получение готовых знаний, последовательно изложенных преподавателем, а на самостоятельный поиск, структуризацию и овладение материалом обучающимися. Через деятельность и осуществляется процесс обучения. Активность обучающихся снизится или пропадет вовсе, если отсутствуют необходимые для этого условия.

Активные методы обучения являются одним из наиболее эффективных средств вовлечения обучающихся в учебно-познавательную деятельность. Так, например, Л. С. Выготский сформулировал закон, который говорит, что обучение влечет за собой развитие, так как личность развивается в процессе деятельности. Именно в такой деятельности обучающиеся получают необходимые знания, умения, навыки, необходимые для их профессиональной деятельности, масштабно развиваются творческие способности.

В современных условиях качество образования – одна из важнейших характеристик конкурентоспособности учебного заведения. Именно поэтому организации учебного процесса должно уделяться первостепенное значение.

Главная цель современного российского образования – формирование разносторонне развитой личности, способной реализовать творческий потенциал в динамических социально-экономических условиях, как в собственных жизненных интересах, так и в интересах общества.

Существует несколько классификаций активных методов обучения. В их основе лежит диалогическое общение между преподавателем и обучающимся и между самими обучающимися, происходит развитие коммуникативных способностей, умение решать поставленные задачи, работать в команде и, что самое ценное для занятий по иностранному

языку, развивается речь обучающихся. Цель активных методов обучения - участие всех психических процессов (речи, памяти, воображения и т. д.) в усвоении знаний, умений, навыков.

Наиболее широко применимой является «VocabularyGambling» или «карточная методика» при введении, активизации и контроле лексических единиц в речи. Будучи разработанной П. А. Степичевым она получила широкое распространение в Военно-медицинской академии. В данной методике обучающиеся сами являются активными участниками, наряду с преподавателем.

Адаптированная под специфику Военно-медицинской академии, игра, сохраняя свои правила, включила следующие рубрики (категории) «Естественные науки», «Анатомия человека», «Нормальная физиология», «Пропедевтика (представлена в двух разных частях)». Такая методика как применяется как на 1 курсе, так и на старших курсах.

Данная игра включает в себя пять рубрик (категорий) тематической лексикой по 20 единиц, которая отбирается с учетом ключевых дисциплин. Например, рубрика (категория) «Естественные науки» включает в себя термины, относящиеся к биологии, химии и физике, рубрика «Анатомия человека» предлагает названия органов, рубрика (категория) «Нормальная физиология» включает в себя не только системы органов, но и процессы, протекающие в здоровом теле, а рубрика (категория) «Пропедевтика», представленная в двух частях, поскольку охватывает симптоматику и нозологию. При этом крайне важно, что лексика дается без перевода, т. е. карточки односторонние.

Обучающиеся садятся вокруг одного стола и получают по пять карточек из «колоды» случайным выбором. Одна карточка из стопки выкладывается ведущим на середину стола, произносится и переводится на русский язык. Далее обучающиеся определяют категорию слова, и первый желающий выбирает из своих пяти карт одну, относящуюся к любой другой категории. Выбранная карта кладется на первую, произносится вслух и переводится. После этого обучающиеся строго по очереди также выкладывают по одной карте, произносят и переводят слова, выбирая их так, чтоб у рядом лежащих карт не совпадали категории. В случае затруднения с переводом, ведущий помогает обучающимся. Крайне важно при проведении подобного рода занятий не выписывать незнакомые слова на доску и не давать никаких сводных таблиц. Запрет на «подсказки» объясняется попытками противостоять психофизиологическим особенностям человеческого мозга, который, согласно психологическим исследованиям последних лет, старается всячески избегать возложенной на него работы в новых условиях.

Когда карты у обучающихся заканчиваются им предлагается выбирать по одной, предпочтительно из середины колоды, чтоб сделать свой ход. В данном случае выбора уже нет и иногда получается так, что рубрика (категория) верхней карты стопки совпадает с той, что находится на руках у обучающегося. Пропускать ход по правилам игры нельзя. В таком случае курсант (студент) кладет свою карту, как новую точку отсчета, а себе забирает образовавшуюся стопку и впоследствии выкладывает карты из нее. Цель – первым выложить все карты.

В ходе игры каждый обучающийся в разное время получает образовавшиеся стопки карт, соответственно тематическая лексика произносится и переводится несколько раз голосами обучающихся. Такое многократное повторение способствует лучшему запоминанию материала.

Описываемая игра развивает аналитические и оперативные интеллектуальные навыки, что достигается необходимостью быстро классифицировать информацию, удерживать ее на уровне кратковременной памяти и переводить ее в долговременную. В зависимости от уровня подготовленности группы, можно усложнять задания, предлагая называть органы к выпавшим

системам и симптомы к предложенным диагнозам.

Игра позволяет достичь всех педагогических задач занятия. Во-первых, она предоставляет инструмент для введения и активизации новой лексики в речи и профессиональном словаре. Во-вторых, сценарий игры позволяет относительно легко закреплять ранее выученный материал. В-третьих, в ходе игры преподавателю предоставляется возможность экономно и рационально провести контроль знаний обучающихся.

Описываемая методика применима на всех этапах занятия. На этапе введения она позволяет быстро и качественно представить учебный материал, активизируя зрительную, слуховую и кинестетическую память благодаря высокому уровню эмоционального воздействия. Этап активизации и закрепления материала проходит намного быстрее и продуктивнее, чему способствует обнаружение обучающимися метапредметных связей. Данная методика позволяет в нестандартной форме провести даже такой консервативный этап урока, как контроль знаний. Содержание проверки знаний определяют программные требования, в то время как ответ обучающегося показывает качество его знаний, которые, в свою очередь, зависят от эффективности преподавания предмета. Вовлечение опрашиваемых в активную игровую деятельность позволяет определить уровень знаний с учетом индивидуальных особенностей. Важно отметить, что подобная организация контроля знаний является менее стрессовой по сравнению с традиционной формой проверки результатов учебной деятельности. Отличительной особенностью данной методики является возможность проводить не только комплексный контроль знаний, но и контроль отдельных элементов усвоения на каждом этапе в целях своевременного устранения недостатков.

С методикой контроля тесно связана проблема исправления ошибок. В игровой форме происходит их ненавязчивое устранение. Кроме того, отслеживая ответы обучающихся, преподаватель получает соответствующие эмпирические данные для аналитической работы с целью корректировки своей дальнейшей деятельности. Эпистемологической ценностью данного этапа является возможность антистрессового исправления ответов, что способствует формированию положительных мотивов учения на уроке.

Исходя из понимания урока как формы взаимодействия преподавателя и обучаемого, ответственность за уровень успешности справедливо возложить на всех участников процесса. Вместе с тем с преподавателя не снимается роль руководителя процесса. Подавая пример обучаемым своим участием в игре, преподаватель подспудно осуществляет воспитательный процесс, повышает мотивацию к обучению и снижает уровень тревожности, столь характерный для традиционных форм обучения.

Один из вариантов деловой игры, основанной на решении ситуационных задач, разработан для курсантов 6 курса, обучающихся по специальности «Лечебное дело» по теме «На приеме у врача» для дисциплины «Культура профессионального общения». Задание было направлено на отработку речевых оборотов и совершенствование навыков устной речи. Группа обучающихся была разделена на условных врачей и условных пациентов. Далее, первые выбирали карточку с врачебной специальностью, например «Терапевт», «Кардиолог», «Гастроэнтеролог», «Хирург». Всего было предложено десять разных названий в закрытых конвертах. Выбранная специализация называлась вслух условным врачом. После этого условный пациент выбирал соответствующее данной категории заболевание. Они также были представлены в закрытых конвертах по десять вариантов к каждой специализации, например «Грипп», «Стенокардия», «Язва желудка», «Перелом». Название заболевания условным пациентом вслух не произносилось.

Условный врач, используя знакомый ему алгоритм сбора анамнеза, задает необходимые вопросы на английском языке, условный пациент, в свою очередь, используя знания, полученные на профильных кафедрах, дает ответы, соответствующие тематике диалога. Цель условного врача определить предполагаемое заболевание и назначить необходимое обследование или лечение.

Еще один вариант применения ролевой игры – это решение ситуационных задач. Для этого группа делится на две части – условные врачи и условные пациенты. Условные пациенты выбирают себе конверт с описанием протекания заболевания, общего статуса здоровья, анамнеза жизни и медикаментозного анамнеза. Врач в свою очередь получает только соответствующий бланк с таблицей сбора анамнеза. Опираясь на фоновые знания, а также на материал соответствующих тем по специальности «Культура профессионального общения» условный врач должен был провести сбор анамнеза условному пациенту, вывести предположительный диагноз, назначить обследование и лечение. При этом условному пациенту надо было рассказывать только ту информацию, которая запрашивалась врачом. В случае, если врач забывал уточнить наличие прививок или аллергических реакций (непереносимости), пациент мог напомнить об этом, но в конце беседы.

Третий вариант предлагает всем обучающимся краткие карточки (на русском или на английском языках) с описанием характера повреждений потерпевшего, условий получения повреждений и условий окружающей среды. За определенное время обучающийся должен был оценить перспективы и целесообразность оказания медицинской помощи, написать алгоритм обследования и введения препаратов/ осуществления лечебных манипуляций, применяя фоновые знания и знания, полученные на профильных кафедрах (в т. ч. знания по дисциплине «Медицина катастроф») и знания, полученные на кафедре иностранных языков.

Подводя итог всему вышесказанному, можно с уверенностью заявить, что как бы ни хороши были такие традиционные методы обучения у них есть ряд существенных недостатков. К главному из них относится пассивность обучения, при котором деятельность преподавателя направлена на усредненного обучающегося.

Бесспорно, эффективность обучения целиком и полностью зависит от уровня методического мастерства преподавателя. Преподавателю необходимо не только обеспечивать экспозицию материала, но и побуждать аудиторию к активному сотрудничеству. В таких условиях необходимы активные методы преподавания.

Ориентация на подготовленность аудитории требует от преподавателя индивидуального подхода к каждой группе и подготовку активного занятия с готовностью по мере необходимости оказывать консультативную помощь.

Заключение

Как нельзя лучше современным требованиям отвечают «VocabularyGambling» и «RolePlay». Каждый из этих методов может быть применен при освоении дисциплин «Иностранный язык» и «Культура профессионального общения» и предполагает интеграцию всех полученных знаний по профильным дисциплинам, но и может применяться в преподавании любой другой дисциплины. Каждый преподаватель, учитывая особенности своих обучающихся, может выбрать тот метод или группу методов, которые наиболее полно могут помочь в осуществлении его дидактических задач.

Библиография

1. Архангельский С. И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы. Учеб. -метод. Пособие. – М. : Высшая школа, 1980. – 368с.
2. ДжеффПетти «Современное обучение. Практическое руководство», пер. с англ. П. Кириллова. - М. :Ломоносовъ, 2010. -624с. -(Прикладная психология). USBN 978-5-91678-049-9
3. Кирланов Т. Г. Классификация методов активного обучения применительно к высшей школе // Молодой ученый. — 2010. — №4. — С. 337-339. — URL <https://moluch.ru/archive/15/1455/> .
4. Мынбаева А. К, З. М. Садвакасов. Инновационные методы обучения, или как интересно преподавать, Алматы, 2007.
5. Сидоров С. В. Система обучения В. Ф. Шаталова [Электронный ресурс] // Сидоров С. В. Сайт педагога-исследователя. – URL: <http://si-sv.com/publ/16-1-0-231> (дата обращения: 21. 12. 2017).
6. Шарипов Ф. В. Педагогика высшей школы: Учебное пособие. – Уфа: РИО РУНМЦ МО РБ, 2008. – 326 с.
7. Процесс обучения в военно-учебных заведениях. <http://ifreestore.net/1501/10/>
8. Raul-safa. livejournal. ru Гурьянов П. С. Методика сверхэффективного и быстрого обучения, используя опорные сигналы по Шаталову В. Ф., 06 мая 2011.
9. библиотека материалов МБОУ ДОД «Перевозский ДЮЦ» Е. А. Бачаева [www. infourok. ru](http://www.infourok.ru)
10. Сущность и принципы деловой игры. [www. liktsii. org](http://www.liktsii.org)
11. Учительская газета Москва №20 от 15. 05. 2012 «Азартная наука доцента Степичева» [www. ug. ru](http://www.ug.ru)

Educational technologies used at the department of foreign languages of the Military Medical Academy

Kristina V. Grafeeva

Teacher,
Military medical Academy named after S.M. Kirov
194044, 6 Akademika Lebedeva str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: PrincessaChristina@yandex.ru

Abstract

At present, the educational process in higher education requires constant improvement, since priorities and social values are constantly changing. A modern educational institution, based on innovative technological models, should promote the development of cognitive activity, creativity, independent activity, and productive thinking of students, which is undoubtedly very popular in a developed society. This article discusses such active learning methods as "VocabularyGambling" and "RolePlay". They are modified and adapted to the discipline "Foreign language" and "Culture of professional communication" taking into account the specifics of the Military medical Academy and tested on different age groups of students (1-6 courses). At present, the educational process in higher education requires constant improvement, since priorities and social values are constantly changing. The role of education is clearly defined by the tasks and requirements of a dynamically developing society. Based on this, the current situation in the training of graduates requires a significant change in the strategy and tactics of higher education. The most important characteristics of a graduate of a modern educational institution are their competence and mobility. In this regard, the emphasis in the study of academic disciplines is transferred to the process of obtaining knowledge, the effectiveness of which depends entirely on the cognitive activity of both the student and the teacher. In addition, success in teaching depends not only on the content of the discipline (the material being learned), but also on the methods of teaching and learning, which is also quite important.

Kristina V. Grafeeva

For citation

Grafeeva K.V. (2020) Obrazovatel'nye tekhnologii, primenyaemye na kafedre inostrannykh yazykov voenno-meditsinskoi akademii [Educational technologies used at the department of foreign languages of the Military Medical Academy]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 10 (2A), pp. 291-297. DOI: 10.34670/AR.2020.34.95.036

Keywords

Educational process, innovative technologies, active learning methods, "VocabularyGambling", "RolePlay", quality of education.

References

1. Arkhangelsk S. I. Educational process in higher school, its natural foundations and methods. Ucheb. - method. Manual. - M. : Higher school, 1980. - 368s.
2. Jeffpetty " Modern training. Practical guide", translated from the English by P. Kirillov. - M. : Lomonosov, 2010. - 624S. - (Applied psychology). USBN 978-5-91678-049-9
3. Kirsanov T. G. Classification of methods of active learning in relation to the higher school // the Young scientist. - 2010. - №4. - P. 337-339. - URL <https://moluch.ru/archive/15/1455/>.
4. Mynbaeva A. K, Z. M. Sadvakasov. Innovative teaching methods, or how interesting it is to teach, Almaty, 2007.
5. Sidorov S. V. System of training V. F. Shatalov [Electronic resource] // Sidorov S. V. Website of the teacher-researcher. - URL: <http://si-sv.com/publ/16-1-0-231> (accessed: 21. 12. 2017).
6. Sharipov F. V. Pedagogy of higher school: Textbook. - Ufa: RIO RUNMC MO RB, 2008. - 326 p.
7. the process of training in military educational institutions. <http://ifreestore.net/1501/10/>
8. Raul-safa. livejournal. ru Guryanov P. S. Method of ultra-efficient and fast learning using reference signals by Shatalov V. F., may 06, 2011.
9. library of materials of MBOU DOD "Perevozsky dyuts" E. A. Bachaev [www. infourok. ru](http://www.infourok.ru)
10. the Essence and principles of the business game. [www. liktsii. org](http://www.liktsii.org)
11. Teacher's newspaper Moscow #20 from 15. 05. 2012 "Gambling science of docent Stepichev" [www. ug. ru](http://www.ug.ru)