

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕНСИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ТЕРМИНОВ

Оводок Т.К., педагог высшей категории

*ГУО «Центр юных моряков с флотилией г. Бреста»
Брест, Республика Беларусь*

Любая профессиональная деятельность обслуживается специальным языком – языком профессиональной коммуникации. Ядро профессиональной коммуникации составляет терминология, являющаяся неотъемлемой частью общей компетенции специалиста.

При традиционном обучении терминологии возникают определенные сложности, обусловленные тем, что терминологический массив информации представляется обучающимся трудным, скучным, и как следствие – непонятным. Перед педагогом в организации работы с терминами на учебном занятии стоит задача – сделать так чтобы изучаемые на занятии термины наполнились понятным для обучающихся смыслом, стали интересными с позиции познания в профессиональной области, информативными.

Существует ряд способов, способствующих интенсификации усвоения терминологии. Одним из них, в широком смысле, безусловно, являются игровые методики. Учебная информация предъясняется на высоком уровне эмоций, в развлекательной игровой форме, с использованием неосознаваемых видов психической деятельности. Обучаясь в ходе игры человек, и не подозревает о том, что чему-то учится. Речь пойдёт о любых элементах игровой деятельности, включенных в структуру учебного занятия с целью продуктивного изучения терминов.

Говоря об особенностях игры, как наиболее общего вида развивающей личность деятельность, можно выделить следующие ее особенности, вызывающие интерес у обучающихся: нестандартные действия, отличающиеся от «учебной рутины», необычные задания, требующие действий в измененных условиях (в условиях, нехарактерных для традиционной организации учебного процесса), соревновательность, стимулирующая активные действия участников игры, возможность обучающимся проявить такие качества, которые

не оцениваются в обычной учебно-познавательной деятельности [1]. Таким образом, игра привносит в учебное занятие элемент занимательности.

Игра необязательно должна охватывать все время урока или его значительную часть. Из опыта, большой продуктивностью отличаются мини-игры, связанные с выполнением отдельных занимательных заданий. Примерами таких игр могут быть:

1. «*Найди слова*». Заранее группа учащихся делится на команды. В учебном кабинете в различных местах раскладываются карточки разного цвета (для каждой команды определен цвет) на которых написаны известные и неизвестные термины.

Задание 1. Кто быстрее соберет карточки со словами.

Задание 2. Назовите известные термины, незнакомые отложить отдельно.

2. Для запоминания новых терминов можно использовать игровой прием «*Видимо-невидимо*». На доске вывешивается плакат, на котором разными цветами, крупным и мелким шрифтом, вдоль и поперек написано 15-20 слов. Время для запоминания 60 сек. Плакат закрывается, записываются запомнившиеся слова. Команды обмениваются листками, взаимопроверка.

3. Игра «*Восстанови слово*». Задание необходимо составить термин из предложенных слогов или расшифровать анаграммы.

4. Игра «*Найди пару*». Одна команда получает карточки с изучаемым термином, другая с его толкованием. Задание: необходимо найти «друг друга» и взяться за руки.

5. Игра «*Реставратор*». Заранее повреждается текст с определением термина (разделить (разрезать) по словам, словосочетанием). Задание: учащимся необходимо восстановить его. Такую работу лучше проводить в парах.

6. Игра «*Переводчик*». Учащиеся становятся в круг. Педагог, бросая мягкий предмет (игрушку), называет термин/или определение термина, возвращая игрушку назад, обучаемый говорит определение/или называет термин.

7. «*Так и не так*». На карточках пишутся определения термина верные и с ошибками или неточностями. Откладывают в одну сторону «так» в другую «не так». Отложенные «не так» карточки обсуждаются, исправляются ошибки и неточности.

8. «Гонка за лидером». Педагог зачитывает определение термина, команды называют термин. Какая из команд больше ответит.

9. «Профессионал». Дается текст (по возможности сюжетный, образный), где изучаемые термины написаны не сами по себе, а через свои определения. Учащиеся должны заменить их терминами, восстановив первоначальный вид текста.

10. «Кроссворд» – конкурс по разгадыванию или составлению кроссворда на изученные термины.

11. Игра «Морской бой». На игровом табло расположены квадраты, на обратной стороне которых вопросы, кроме вопросов на некоторых из них изображены кораблики, что означает дополнительное число баллов или подводная мина – переход хода. Команды делая свой ход, например, А-3 могут получить балл за ответ и дополнительный балл за изображенный на квадрате кораблик.

Использование игровых элементов при изучении невозможно без визуализации изучаемых понятий: написания самих терминов, их определений, примеров, наглядных образов, символизирующих данное понятие или иллюстрирующих его частные случаи. Для создания многосторонней наглядно-образной поддержки каждого термина эффективно использования возможностей информационно-коммуникативные технологии.

Для большей динамики игровой деятельности следует использовать интерактивные элементы: мультимедийные презентации; флэш-фильмы; тренажеры; компьютерные тесты. На основе компьютерных тестов можно также проводить игры подобные телевизионной игре «Кто хочет стать миллионером».

Данные игры и игровые приемы используются автором при изучении специальных морских терминов в ГУО «Центр юных моряков с флотилией г. Бреста» и подтверждают свою эффективность.

Список использованных источников

1. Церенова, О.А. Технология игровых форм обучения. – Режим доступа: <http://cityref.ru/prosmotr/10761-0.htm> (дата обращения 13.02.18).

2. Источник: <http://si-sv.com/publ/6-1-0-300> 2. (дата обращения 13.02.18).