

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ЛАТИНСКОГО ЯЗЫКА

Т.Н. Шошева, кафедра общественного здоровья и здравоохранения КРСУ, г. Бишкек

Известно, что игра всегда являлась и является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приемов обучения. Она призвана активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию учения.

Учебная игра - это особым образом организованная обучающая деятельность (имеющая чаще всего развлекательную форму). Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы, а также определенный эмоциональный настрой, убыстряет мыслительную деятельность играющих. Игра - это одновременно и занятие, и отдых, и развлечение, и соревнование, и упражнение.

Место игр на занятии зависит от ряда факторов подготовки студентов, изучаемого материала, целей и условий занятия. Игра может использоваться в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении. Тогда ей можно уделить 10 - 15 минут. В дальнейшем эта же игра может проводиться 3-5 минут и использоваться для повторения уже пройденного материала.

Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр следует соблюдать чувство меры, иначе они утомят студентов и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Игры можно подразделить на две группы: подготовительные и творческие. Подготовительные игры способствуют формированию новых навыков и классифицируются по аспектам обучения. Это игры фонетические, орфографические, лексические, грамматические. К творческим играм относятся деловые игры. В основе учебной деловой игры лежат общеигровые элементы:

- наличие ролей;
- ситуация, в которой происходит реализация ролей;

C

- различные игровые предметы.

Деловая игра предполагает имитирование реальных условий, на уроках латинского языка нами не используется, ввиду того, что латинский язык считается «мертвым языком».

На занятиях латинского языка мы применяем фонетические игры.

Цель: тренировать студентов в произнесении латинских звуков.

Игра I.

На доске записываются слова: acromion, biceps, coccyx, cilium, articulatio, occiput, clavicula, costa, cerebrum, sulcus, cellula, collum, caecus, centum, skeleton.

Группа делится на две команды. Студенты первой команды по очереди называют слова, в которых буква «C» произносится как звук «K». Студенты второй команды называют слова, в которых буква «C» произносится как звук «Ц». Выигрывает та команда, где сделано меньше ошибок.

То же с буквой «S».

Sulcus, secundus, dosis, usus, processus, vaselinum, septum, sinus, pars, platysma, nasus, organismus, coelia, mensis.

Одна команда читает слова, в которых буква «S» произносится как звук «C», другая — слова, в которых буква «S» произносится как звук «З».

То же с буквосочетанием «ngu» - «нгу» и «нгв».

Unguis, lingula, sanguis, sublingualis, lingua, angulus, unguentum.

То же с буквосочетаниями «su» - «су» и «св»; «ti» - «ти» и «ци».

Удобно написать каждое слово на карточке и раздать каждой команде с заданием выбрать из колоды нужные слова.

Игра 2.

На доске написаны слова с диграфами:

Charta, campbora, rhaps, bronchus, rhizoma, thalamus, arthrotomia, Scbizandra. Преподаватель указывает на диграф в каждом слове и называет звук. Студенты каждой команды определяют, правильно ли преподаватель называет звук. Выигрывает команда, сделавшая меньше ошибок.

Орфографические игры. Цель: упражнения в написании латинских слов, формирование навыка орфографической памяти.

Игра I.

На доске в два столбика написаны слова, в которых пропущены буквы или буквосочетания, в которых студенты чаще всего делают ошибки.

A1...aea, ae fEr...simum, i n

H. . .osciamus, i m Crat.. .gus, i f

Chamomi...a, ae f Q...ercus, us f

(

F...niculum, i n Hippo...ae, es f

R...eum, in ...ermopsis, idis f

От каждой команды выходят по одному студенту и вставляют пропущенные буквы. Побеждает команда, где буквы вставлены правильно и быстрее. Такая же игра проводится с любым лексическим материалом для закрепления.

Игра 2.

На доске пишется буква, например «НИ». Дается задание написать как можно больше слов с данной буквой. Студенты выходят по очереди и пишут каждая команда в свой столбик слова, которые содержат данную букву. Слова берутся из изученного лексического минимума для закрепления.

Например:

Ipecacuanha, ae f, Hypericum, i n, Hippophae, es f, Heliantus, i m, Rheum, i n, Thermopsis, idis f, Althaea, ae f, Hyosciamus, i m

Игра 3.

Каждой команде даются карточки со словами. Участники быстро просматривают и называют слова, где есть монофтонг, или дифтонг, или диграф.

а) саесum, axis, dentalis, alaris, aegrotus, lingula, oedema, auris - найти слова с монофтонгами;

б) caput, pneumonia, medius, labialis, auris, pleura, coelia, cranium, neuron - найти слова с дифтонгами;

с) larynx, sutura, asthma, apophysis, linea, sulcus, rhizoma, concha, brachium — найти слова с диграфами.

Лексические игры на уроках латинского языка являются наиболее эффективной формой закрепления лексического материала.

Игра I.

На билетиках пишутся слова - названия солей, кислот, растений и др. Студенты по очереди вытягивают билетик и переводят слова с латинского на русский и наоборот.

а) Sodii nitras, Potassii orotas, Magnesii hydrocarbonas, Plumbi subacetat - перевести название соли и определить, какая это соль - кислая, средняя, основная;

б) acidum aceticum, acidum carbolicum, acidum arsenicosum, acidum nitricum - перевести название кислоты и охарактеризовать ее (кислородсодержащая кислота с максимальной степенью окисления, с низкой степенью окисления, бескислородная);

Игра 2.

На карточке пишется слово «tinctura», или «unguentum», или «acidum». Студенты делятся на две команды. Каждая команда вспоминает как можно больше слов, которые сочетаются с данным словом.

с

Tinctura (aetherea, amara, spirituosa, simplex, Menthae, Valerianae, Convallariae).

Unguentum (album, flavran, ophthalmicum, cinereum, simplex).

На доске в помощь можно написать прилагательные на русском языке.

Игра 3. «Лишние слова».

На карточках пишутся все существительные и одно прилагательное, или все растения и одно лекарственное средство, или частотные отрезки, означающие седативные средства и одно анальгезирующее. Каждой команде раздается по несколько карточек. Нужно найти лишнее слово и объяснить почему. Побеждает та команда, которая сделает меньше ошибок.

a) fossa, ae f, tuberculum, i n, osseus, a, um, arcus, us m, sinus, us m;

b) Heliantus, i m, Glycerinum, i n, Urtica, ae f, Glycyrrhiza, ae f, Ricinus, i m, Amygdala, ae f;

c) -sonin, -hypn, -dorm, -sed, -alg, -tranqu.

Игра 4. Ведущий называет существительные м. р., ж. р., ср. р. III склонения. Нужно хлопнуть в ладоши, когда прозвучит существительное ж. р. Кто ошибся - выбывает из игры.

Pulmo, onis (m), uruter, eris (m), corpus, oris (n), dosis, is (f), lens, lentis (f), pectus, oris (n), index, icis (m), stupor, oris (m).

Грамматические игры. Цель: тренировать студентов в умении строить анатомические и фармацевтические термины и применять изученные грамматические правила.

Игра 1. «Кто правильно соединит».

На доске (карточке) написаны слова. Нужно образовать анатомический, фармацевтический термин или рецептурную строку.

a) articularis, superior, facies;

b) fluidum, exfractum, Aloes, pro injectionibus;

c) tabulettas, Potassii, Recipe, phospbatis.

Игра 2. «Снежный ком». Перевод двух, трех и более слов в предложении.

a) Возьми. Возьми раствор. Возьми раствор новокаина. Возьми раствор новокаина в ампулах. Возьми раствор новокаина в ампулах для инъекций.

b) Экстракт. Экстракт алоэ. Жидкий экстракт алоэ. Жидкий экстракт алоэ для инъекций.

Игра 3.

Ведущий называет существительное в единственном числе, а участники - во множественном. Либо ведущий называет существительное в Nom. Plur., а участники - в Gen. Plur.

a) Sing. Plur.

costa - costae

(

sulcus - sulci

sinus — sinus

genu - genua

b) Nom. Plur. Gen. Plur.

costae - costarum sulcus -

sulcorum sinus - sinuum genua

- genuum

407

Игра 4. «Было у меня слово». Оно рассыпалось на слоги. Кто быстрее догадается, какое было слово. На три человека дается одно слово, разъединенное

на слоги.

- a) osis, scler, neph, ro (nephrosclerosis);
- b) gram, roent, ma, geno (roentgenogramma);
- c) haemo, us, ly, tic (haemolyticus).

Одна из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам — это проблема организации обучения с использованием игровых технологий. Использование игры на занятиях латинского языка имеет большое значение для формирования новых умений и навыков. Использование различных игр на уроках способствует формированию дружного коллектива в группе, воспитывает ответственность и взаимопомощь, так как в игре студенты должны быть одной командой, помогать и поддерживать друг друга.

Использование обучающих игр помогает в изучении латинского языка и вызывает интерес у студентов к предмету, так как материал становится более доступным по трудности.

Литература

1. Любимова Т.Г. Развиваем творческую активность. - Чебоксары, 1996,- 108 с/
2. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. — М: Просвещение, 1984,-216 с.
3. Кашина Е.Г. Ролевые и лингвистические игры. — Самара, 1992,- 162 с.

Физиология, морфология и патология человека и животных в условиях Кыргызстана

Физиология, морфология
и патология человека и животных
в условиях Кыргызстана

Интегральный сборник научных
статей медицинского
факультета, посвященный
40-летию КРСУ

Выпуск 13

Бишкек 2013

