

обучения, создать учебные и методические пособия и руководства; применять к обучающимся личностный подход и свое мастерство с целью вызвать у них активную познавательную деятельность и творческий подход к решению поставленных перед ними задач.

Таким образом, создание проблемной ситуации может использоваться как эффективный прием развития творческих способностей обучающихся на факультативном курсе английского языка. Важно также совершенствовать аналитико-синтетические свойства интеллектуальной деятельности студентов, гибкость мышления, способности находить нестандартные решения проблем, применять творческие умения, необходимые для участия в обсуждении проблемы на занятии, которые позволяют активизировать иноязычную речевую деятельность обучающихся. Это делает актуальным обсуждение проблем на факультативе иностранного языка.

Литература:

1. Горбатова, Т.Н. Использование методов проблемного обучения иностранному языку в рамках языковой подготовки в неязыковом вузе / Т.Н. Горбатова, А.В. Кудряшова, С.В. Рыбушкина // Молодой ученый. – 2015. – № 9. – С. 1040–1042.
2. Басова, Н.В. Педагогика и практическая психология / Н.В.Басова. – Ростов н/Д : Феникс, 2009. – 416 с.
3. Гальперин, П.Я. Современная методика английского языка / П.Я. Гальперин. – М. : Просвещение, 1995. – 140 с.
4. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам / Н.Д. Гальскова. – М. : АРКТИ, 2004. – 153 с.
5. Елухина, Н.В. Устное общение на уроке, средства и приемы его организации / Н.В. Елухина // Иностран. языки в школе. – 1995. – № 4. – С. 16–17.

УДК 378.14:004=161.1

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Матюш В.А., Трухан В.И.

УО «Витебский государственный медицинский университет»

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, так как позволяют сделать более интересными и увлекательными занятия по русскому языку. Игра позволяет организовать на занятиях интенсивное речевое общение, в ходе которого студенты используют имеющиеся знания и умения в практической деятельности.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. В педагогической игре четко поставлена цель обучения с соответствующим ей педагогическим результатом.

Е. И. Пассов выделяет следующие цели использования игры в ходе учебного процесса:

1. формирование определенных навыков;
2. развитие определенных речевых умений;
3. обучение умению общаться;
4. развитие необходимых способностей и психических функций;
5. запоминание речевого материала [1].

Реализация игровых приёмов и ситуаций на занятиях происходит по следующим основным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
4. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [2].

Игровые технологии, используемые на занятиях по русскому языку как иностранному, имеют свои положительные и отрицательные стороны.

Преимуществами игровых технологий являются следующие: повышение интереса студентов к изучению предмета; создание непринужденной, приближенной к ситуации реального общения обстановки, в которой наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся; активизация учебного процесса, стимуляция умственной деятельности учащихся; осуществление межпредметных связей; использование знаний в новой ситуации; активная позиция студента в процессе обучения.

К недостаткам игровых технологий можно отнести следующее: желание учащихся победить в игре, а не вникнуть в содержание материала, на базе которого проводится данная игра; игра – это трудноуправляемый и малопредсказуемый процесс.

Рассмотрим некоторые примеры использования игровых технологий на занятиях по русскому языку как иностранному.

«Снежный ком». Правила игры: студенты должны называть слова на указанную лексическую тему, например, фрукты, овощи, члены семьи и т.д., но каждый последующий студент называет все слова предыдущего, а только потом свое.

На следующих этапах обучения, от начального и выше, игра может использоваться для отработки навыков диалогической речи. Примерами могут служить игры «В магазине», «На почте». Подобные игры воссоздают реальную речевую ситуацию, а студентам необходимо составить разговор на предложенную тему, используя весь запас лексики и изученной грамматики [3]. Так, при моделировании ситуации «продавец – покупатель» учащиеся активно усваивают предложенную им лексику, а также начинают осознанно использовать числительные с добавлением правильной формы слов, обозначающих денежные знаки.

«Кто лучше знает город». Игра позволяет закрепить правила использования предложного падежа. Каждая из двух команд готовит по 10 вопросов (*Где находится?*), сначала задаёт свои вопросы одна команда, потом – другая. На ответ дается 1-2 минуты [4].

«Глагольные карточки». Данную игру можно использовать на занятиях со студентами как на начальном, так и на продвинутом этапах изучения русского языка. Задача данной игры – составить словосочетания с предложенными глаголами и существительными. В игре используются карточки, в которых написаны глаголы и существительные (с предлогом или без). Для усложнения игры можно предложить написать предложения с составленными словосочетаниями.

«Согласны или нет». Игра-дискуссия дает возможность наполнить ее любым тематическим материалом и обсудить самые разные вопросы. Для этой игры нужно подготовить утверждения, к которым студенты будут выражать свое отношение. Данный вид игры желательно проводить на 2-3 курсах.

Таким образом, игровые технологии позволяют решить многие коммуникативные задачи, содействуют вовлечению студентов в учебный процесс. Игры создают на занятиях положительную атмосферу, помогают преподавателю не только обучать студентов русскому языку, но и знакомить их с русской культурой, историей, традициями. Однако игровые технологии не должны доминировать на занятиях, игра должна лишь помогать активизировать учебный процесс и способствовать запоминанию новой лексики и грамматических структур.

Литература:

1. Пассов, Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е. И. Пассов. – М. : Рус. яз., 1989. – 276 с.
2. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Электронный ресурс] // Педагогика: традиции и инновации : материалы Междунар. науч. конф., Челябинск, окт. 2011 г. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – Т. I. – С. 140–146. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>. – Дата доступа: 24.11.2018.
3. Понкратова, Е. М. Коммуникативные игры при изучении русского языка как иностранного [Электронный ресурс] / Е. М. Понкратова, Л. Н. Коберник, Е. Л. Омелянчук // Соврем. проблемы науки и образования. – 2017. – № 4. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=26553>. – Дата доступа: 24.11.2018.
4. Шибко, Н.Л. Методика обучения русскому языку как иностранному / Н. Л. Шибко. – Минск, 2011. – 165 с.

УДК 81:[378.14:616.31]

ЭТИМОЛОГИЯ НЕКОТОРЫХ СТОМАТОЛОГИЧЕСКИХ ТЕРМИНОВ

Мерещак Н.Г.

УО «Витебский государственный медицинский университет»

Введение. Понимание, значение, суть слова – значимы в языкознании.

Цель работы. Дать толкование распространенных и общеизвестных терминов в стоматологии.

Материал и методы. Учебная и научная литература.

Результаты и обсуждение. Многие стоматологические термины, как и большинство медицинских, имеют латинское или греческое происхождение. Для анализа представлены около 25 терминов.

Адгезия син. силанирование фиссур – *лат. сцепление, приставание, прилипание*, амальгама – *ср. век. лат. сплав*, вестибулярная поверхность зуба – *лат. vestibulum преддверие*, галодент – *пломбировочный материал от лат. Galium*, герметизация фиссур – *позднелатинское hermeticus от имени др. египетского мудреца Гермеса Трисмегиста, который изобрел способ плотно закрывать стеклянную трубку с помощью таинственной печати*, гранулема – *лат. granulum зернышко*, деминерализация зубов – *позднелат. Aes minérale руда*, дентикль, дентин, зуб-резец, клык, коренной зуб, предкоренной зуб – *лат. dens зуб*, пульпа, пульпит, депульпация – *лат. мясистая часть тела, мякоть, «мясо»*, деструкция зубов – *лат. de-struere разрушать*, диастема – *гр. отдаление, расстояние, промежуток*, дивергенция, конвергенция – *лат. vertere поворачивать*, облитерация – *лат. забывание, забвение*, окклюзия, инфраокклюзия, супраокклюзия – *лат. припрятанный, скрытый*, пломба, пломбирование – *лат. Plumbum свинец*, протез – *греч. prothesis присоединение*, протрузия – *греч. pro впереди, до, перед + лат. trudere толкать, вытеснять*, ретенция зубов – *лат. сдерживание, воздержание, ожидание*, рецессия десны (*лат. re-cedere уходить назад*), фистула (свищ) (*лат. трубка*), экстирпация – *лат. искоренять, радикально удалять*, эрозия (*лат. e-rodere грызть, разъедать*).

Выводы. Большинство из представленных здесь терминов заимствованы из латинского языка.

Литература:

1. Арнаутов, Г. Д. Медицинская терминология: на пяти языках / Г.Д. Арнаутов. – 2-е изд., испр. – София : Медицина и физкультура, 1966. – 1029 с.