

Н.В. Струнина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПЛАТФОРМЫ QUIZLET В САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ СТУДЕНТОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В связи с возрастающим объемом использования информационно-коммуникационных технологий в сфере образования остро стоит вопрос поиска эффективных средств для обучения иностранному языку. Из-за сокращения аудиторных часов студентам необходимо использовать интерактивные программы, позволяющие обеспечить качественную самостоятельную работу. Одной из таких программ является сервис Quizlet. В статье рассматриваются образовательные возможности данного инструмента в процессе изучения иноязычной лексики на примере темы «Five Generations of Computers». Анализируются различные типы тренировочных заданий. Делается вывод о высокой эффективности использования интерактивной платформы Quizlet для организации самостоятельной работы студентов при изучении иностранного языка.

Ключевые слова: интерактивная платформа, Quizlet, самостоятельная работа, иноязычная лексика

N.V. Strunina

USING THE INTERACTIVE PLATFORM QUIZLET IN UNSUPERVISED WORK OF STUDENTS FOR FOREIGN LANGUAGE LEARNING

Abstract. Due to the increasing use of information and communication technologies in the field of education, the issue of finding effective means for teaching a foreign language is acute. Because of the reduction of classroom hours, students need to use interactive programs to ensure high-quality unsupervised work. One of these programs is Quizlet service. The article discusses the educational possibilities of this tool in the process of learning foreign language vocabulary on the example of the topic “Five Generations of Computers”. Various types of training tasks are analyzed. The conclusion is made about the high efficiency of using the interactive Quizlet platform for organizing unsupervised work of students for foreign language learning.

Keywords: interactive platform, Quizlet, unsupervised work, foreign vocabulary

В настоящее время в образовательном процессе широко используются средства информационно-коммуникационных технологий. Процесс информатизации образования регулируется рядом федеральных нормативных документов. Согласно государственной программе Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025 гг., одной из целей является федеральный проект «Цифровая образовательная среда» [1]. Данный проект предполагает внедрение к 2024 г. цифровой образовательной среды для обучающихся общеобразовательных организаций всех видов и уровней. В соответствии с Приказом Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образова-

тельных технологий при реализации образовательных программ» применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий предусмотрено при проведении учебных занятий, практик, текущего контроля успеваемости и различных видах аттестации обучающихся [2]. В соответствии с принятыми нормативными документами в вузах создаются электронные информационно-образовательные среды, позволяющие организовать процесс обучения без привязки к месту нахождения преподавателей и студентов. Примером может служить созданная в Пензенском государственном университете в 2018 г. электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) [3]. Она включает подсистемы «Официальный сайт», «Электронная библиотека», «Электронный деканат и обеспечение учебного процесса», «Мониторинг» и «Портфолио». По каждой учебной дисциплине в ЭИОС загружается учебно-методический комплекс (УМК), предусматривающий, помимо всего прочего, материалы для самостоятельной работы студентов. Важным достоинством ЭИОС является возможность включить в УМК внешние электронные обучающие ресурсы.

В связи с сокращением аудиторной нагрузки при сохранении объема учебного материала, который необходимо освоить, остро встает вопрос о применении онлайн-инструментов, позволяющих эффективно организовать самостоятельное изучение студентами иноязычной лексики. Среди ряда программ выделим бесплатный онлайн-сервис Quizlet, нацеленный на пополнение лексического запаса обучающихся при помощи специальных инструментов. Согласно исследованиям ученых, Quizlet является наиболее удобной программой в техническом плане, а также в плане образовательных возможностей [4]. Для работы необходимо зарегистрироваться в программе. Лексика изучается посредством работы с флэш-карточками. Немецкий ученый С. Лейтнер предложил данный метод в 70-е годы XX века. Система основывается на запоминании информации, написанной на карточках, которые показывают обучающимся в определенном порядке через увеличивающиеся интервалы времени [5]. Флэш-карточка – слово с определением и/или изображением и озвучкой. В бесплатной версии программа предлагает большой выбор изображений для иллюстрации понятий. В платной версии преподаватель может загружать свои картинки, диаграммы и аудиофайлы для создания карточек. Преподаватель может выбрать флэш-карточки из существующей многомиллионной базы ресурсов или создать свои.

Рассмотрим образовательные возможности интерактивной программы Quizlet на примере самостоятельной работы студентов над темой «Five Generations of Computers». Программный интерфейс включает в себя пять обучающих режимов и три вида игр (из них две игры – в бесплатной версии). Первый режим – «Карточки». Проанализировав имеющиеся на платформе ресурсы, мы остановились на сете карточек пользователя Missdelsol. Вариантов

размещения информации на карточках несколько. Первый вариант: на одной стороне карточки представлено определение термина, на обратной – сам термин. Вторым вариантом: на одной стороне – вопрос, на другой – ответ. Некоторые карточки снабжены иллюстрациями. Студенты переворачивают карточки щелчком мыши. В данном режиме происходит первичная тренировка лексики.



Рисунок 1. Флэш-карточки

Второй режим – «Заучивание». Он предполагает несколько вариантов – задания на множественный выбор, перевод с родного на иностранный язык, ввод письменного ответа. Чтобы пройти этап, необходимо на каждый вопрос ответить правильно два раза. Если студент ответил правильно один раз, слова переходят в категорию «Знакомые». Если правильный ответ был два раза, слово окажется в категории «Усвоенные». В платной версии программы обучающимся предлагается индивидуальный путь обучения. У преподавателя есть возможность отслеживать прогресс учеников, усложнять задания по мере усвоения терминов, использовать расширенное форматирование текста, создавать модули из отсканированных документов и т.д. На данном этапе осуществляется долгосрочная тренировка лексики.



Рисунок 2. Множественный выбор / вопрос для письменного ответа

Третий режим – «Письмо». Обучающимся дается определение или изображение термина и предлагается написать ответ. Система оценивает правильность написания, и пользователь может увидеть свой прогресс. Если при ответе были допущены ошибки, программа предложит ответить на эти вопросы еще раз. На данном этапе тренируется навык правильного написания слов.

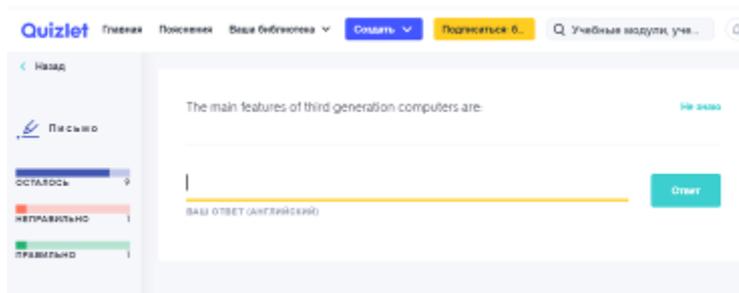


Рисунок 3. Ввод письменного ответа

В рамках следующего режима – «Правописание» – предлагается послушать термин и записать его. В «Параметрах» можно настроить автозапуск аудио, язык ответа, варианты исправления и т.д. Режим нацелен на отработку навыков понимания прослушанного и корректного написания.

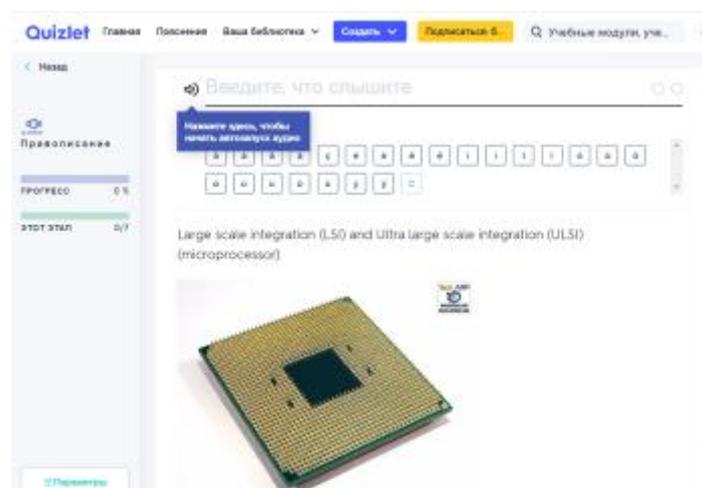


Рисунок 4. Ввод услышанного

Режим «Тест» позволяет создавать разные варианты тестов автоматически – с выбором ответа, с вводом письменного ответа, верно / неверно и с подбором терминов к определениям. В тест можно включить все запоминаемые лексические единицы или только некоторые, пометив их специальным знаком *. Прогресс усвоения лексических единиц отображает-

ся на инструментальной панели. На данном этапе проверяется эффективность запоминания лексики.

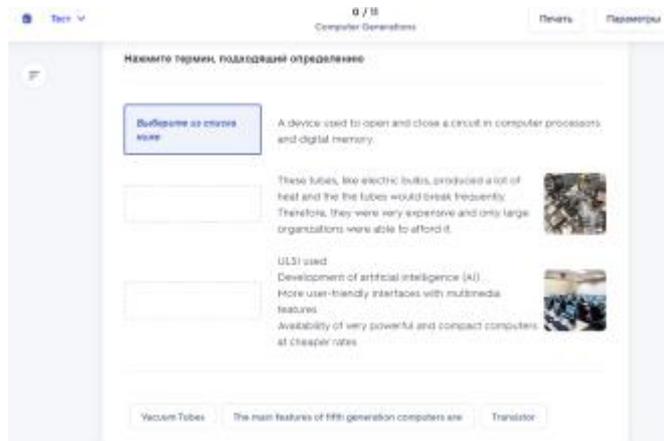


Рисунок 5. Вопрос для подбора

В игре «Подбор» студенты подбирают определения к терминам на скорость, перетаскивая нужные элементы курсором. Ребята соревнуются на время друг с другом.

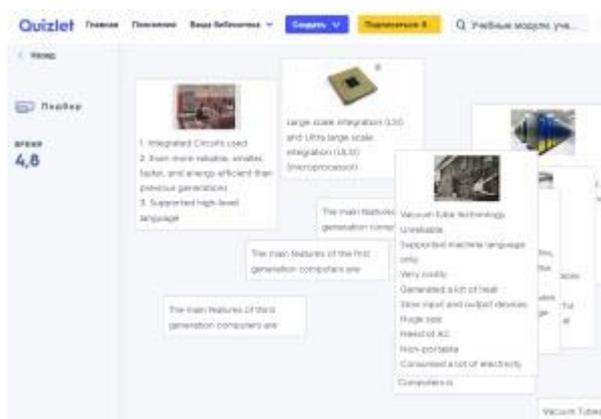


Рисунок 6. Сопоставление элементов

В режиме игры «Гравитация» на землю падают астероиды с разной скоростью. Задача обучающихся – вписать правильную расшифровку термина. В игре три уровня сложности – легкий, средний, сложный. Если вы ошибетесь в термине два раза, астероиды разрушат вашу планету.

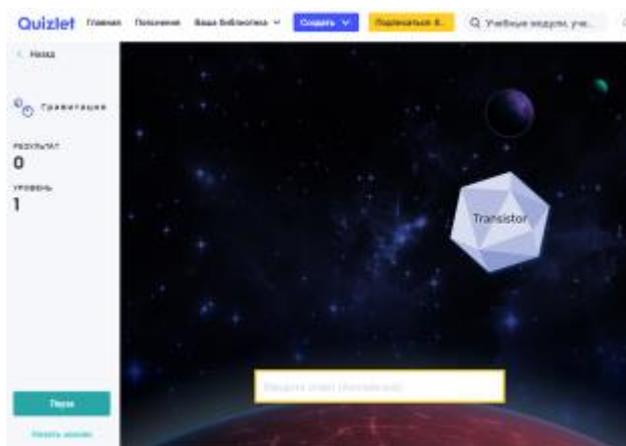


Рисунок 7. Ввод термина

В режиме игры «Live» (доступно только в платной версии) преподаватель организует групповую игру на занятии. Система позволяет играть в командах или по отдельности. Студенты переводят флэш-карточки, соревнуясь на время. У преподавателя на экране отображаются результаты в режиме реального времени. Если команда отвечает неправильно, то начинает игру сначала. Данная игра, сочетая сотрудничество и конкуренцию, позволяет существенно повысить уровень мотивации обучающихся.

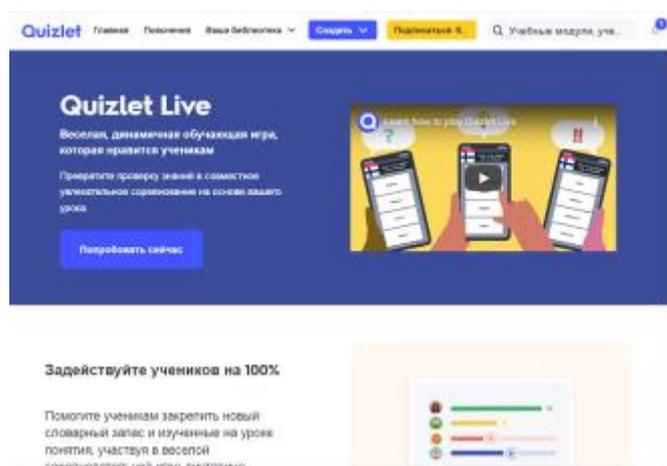


Рисунок 8. Обучающее видео

В заключение можно сделать вывод о том, что интерактивная платформа Quizlet обладает широкими образовательными возможностями для самостоятельной работы студентов в процессе изучения иноязычной лексики. При этом важную роль играет самоконтроль, так как студенты могут видеть время, затрачиваемое на работу в разных режимах и самостоятельно контролировать собственные результаты.

Список литературы

1. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018–2025 годы N 1642 (2017 г.) с изменениями от 06.02.2021. URL: <http://docs.cntd.ru/document/556183093> (дата обращения: 21.03.2022).
2. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N 48226). Текст: электронный // Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201709200016> (дата обращения: 21.03.2022).
3. Положение об электронной информационно-образовательной среде Пензенского государственного университета от 27.09.2018 № 101-06. – Текст : электронный // Пензенский государственный университет. URL: https://pnzgu.ru/files/pnzgu.ru/doki/localnormact/polozhenie_ob_eios.pdf (дата обращения: 21.03.2022).
4. *Alnajjar M., Brick B.* Utilizing Computer-Assisted Vocabulary Learning Tools in English Language Teaching: Examining In-Service Teachers' Perceptions of the Usability of Digital Flashcards. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 2017, vol 17 (1), pp. 1–18.
5. *Лейтнер С.* Метод интервальных повторений (Из книги «Как научиться учиться») / С. Лейтнер. М.: Издательство «Перо», 2019. 106 с.