

Литература

1. Ануфриева, Т.Н. Компонентный состав гибких навыков современного инженера // Научно-педагогическое обозрение (Pedagogical Review). – 2023. – № 4 (50). – С. 7–16.
2. Исаев, А.П., Плотников, Л.В. Актуальность мягких навыков и проблемы их формирования у молодых инженеров // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2021. – №. 3 (43). – С. 49–57.
3. Складенко, А.Н. Технология формирования компетенций в процессе реализации учебной программы дисциплины // Научные исследования в образовании. – 2011. – №. 3. – С. 12–20.

Т.Г. Бекишева, Н.А. Коваленко
Национальный исследовательский
Томский политехнический университет

Использование мобильного приложения «Quizlet» для самостоятельной работы студентов неязыкового вуза по усвоению иноязычного лексического материала

Данная статья посвящена выявлению дидактических возможностей интерактивной платформы *Quizle* для использования ее инструментов по организации самостоятельной работы студентов в усвоении лексического иноязычного материала.

Ключевые слова: лексические единицы; интерактивный материал; мобильный сервис; образовательные технологии; *quizlet*.

Необходимым условием качественного современного образования сегодня является сбалансированное, гармоничное сочетание традиционного обучения с использованием новых технических средств обучения. В современном мире используются различные мобильные приложения для изучения иностранного языка, в частности те, которые способствуют запоминанию лексического материала.

Освоение нового лексического материала является одной из актуальных проблем для многих обучающихся, изучающих иностранный язык, поскольку лексические знания включают продуктивное понимание многих его компонентов, включая форму, значение и применение лексических единиц. Соответственно, необходимо найти подходящую методику и инструменты обучения для эффективного освоения этого аспекта.

Существует большое количество мобильных приложений для обучения иностранным языкам, среди которых следует отметить интерактивное

приложение *Quizlet*, которое было изобретено для того, чтобы обучающиеся смогли эффективно усвоить словарный запас в качестве самостоятельной работы.

«*Quizlet*» – это интерактивный сервис для создания и применения, так называемых «флэш-карточек» и обучающих игр для изучения новых лексических единиц. Флэш-карточка – это виртуальная карточка с термином, словом с определением или переводом, с использованием изображения данного слова и правильным произношением данной лексической единицы. Флэш-карточка – это основной компонент, с помощью которого можно собрать набор лексических единиц для формирования учебного модуля. Используя данный ресурс, преподаватель, может создавать интерактивный лексический материал, который будет способствовать более легкому усвоению обучающимися учебного материала в игровой форме. Для этого необходимо установить приложение, перейдя по ссылке на своем мобильном устройстве, зарегистрироваться и создать учетную запись, затем можно создавать собственный интерактивный лексический материал, добавляя соответствующие картинки из имеющегося банка изображений и озвучивая слова и фразы. Стоит отметить, что данное приложение можно установить бесплатно.

С момента выхода *Quizlet* на рынок в 2007 году обучающиеся в 130 странах мира провели более 3 миллиардов учебных занятий с помощью сайта *Quizlet* и его приложений для *Android* и *iOS*. В ходе этих занятий учащиеся использовали около 200 миллионов учебных наборов [1]. Основное преимущество *Quizlet* заключается в простоте использования превосходных возможностей самообучения с использованием различных режимов обучения, доступных в бесплатной версии. В последнее время это быстро развивающееся приложение привлекло внимание многих исследователей языка, которые изучали его влияние на усвоение лексического материала.

В *Quizlet* имеется огромный материал, составленный другими пользователями со всего мира, который можно использовать при составление своего контента [3, с. 359]. Платформа имеет разные режимы работы, преподаватель создает банк лексических единиц, а программа составляет соответственно разные виды тестов и упражнений, которые обучающиеся используют в интерактивной форме. Новый лексический материал можно изучать в пяти различных режимах и двумя способами в аудитории или в качестве самостоятельной работы.

Режим «заучивание» – обучающиеся могут изучать слова и их значения с помощью заданий на множественный выбор и написание правильных вариантов слов. В данном режиме существует несколько этапов, в зависимости от того насколько успешно обучающийся справляется с заданиями.

Режим «карточки» – цифровые карточки демонстрируют термин, их можно перелистывать, чтобы показать определение или изображение, объясняющее термин.

Режим «правописание» – обучающиеся прослушивают аудио подсказки и должны записать то, что они услышали. Если слово написано с ошибкой, программа диктует побуквенное произношение слова.

Режим «письмо» – обучающимся предлагается написать определение термина, при допущении ошибки, потребуются дополнительные попытки.

Режим «тест» – предлагается тест из четырех типов вопросов: письменных, с множественным выбором, вопросы на соответствие и вопросы «верно / неверно». Вопросы основаны на учебном наборе: термины объясняются картинкой, определением или переводом на родном языке.

Режим «подбор» – это игра, в которой обучающимся требуется как можно быстрее сопоставить термины с их определениями (или соответствующими картинками). Каждый раз, когда игра заканчивается, приложение показывает студенту его результат по времени и его место среди других обучающихся.

В качестве работы в аудитории предлагается две игры: «*QuizletLive*» и «Проверка».

Для проведения игры «*QuizletLive*» требуется подключение 4 и более участников через куар код, который участники должны сканировать с экрана компьютера, далее обучающиеся распределяются по группам, каждая из которых отвечает на вопросы с несколькими вариантами ответов с помощью своих мобильных устройств. Побеждает та группа, которая первой закончит игру.

В игре «Проверка» обучающиеся соревнуются индивидуально по тому же принципу.

Еще одна игра «*Gravity*», в которой учащимся предлагается правильно сопоставить термины, появляющиеся на астероидах, приближающихся к планете (данная игра используется теперь только в платной версии).

Все режимы обучения предусматривают обратную связь и исправление ошибок, что делает автономное обучение высокоэффективным. Кроме того, пользователи имеют больше возможностей для использования каждого режима, например, отвечать терминами или определениями, воспроизводить аудио или нет, изучать все термины или конкретные.

Необходимо отметить следующие возможности приложения *Quizlet*, отличающего его от других сервисов, способствующих усвоению иноязычной лексики:

1. Приложение предоставляет возможность преподавателю сформировать учебный модуль по пройденной лексике, сокращая время и ресурсы, необходимые для разработки учебного материала.

2. Удобно распространять ссылку на данный учебный модуль среди обучающихся, даже если они не являются пользователями данного приложения.

3. Возможно использовать обширный банк изображений, который предлагается приложением для оформления карточек с терминами.

4. Предлагается огромное количество различных форм учебной деятельности, способствующих лучшему усвоению и запоминанию лексического материала.

5. Приложение можно использовать как для самостоятельной работы студентов, так и для групповой, совместной работы в аудитории.

6. Возможно отслеживать успеваемость работы обучающихся при условии, если они являются пользователями данного приложения.

Эффективность *Quizlet* как электронного учебного приложения для улучшения усвоения лексики можно объяснить возрастающей ролью информационных технологий во всех сферах жизни. Новое поколение обучающихся привыкло использовать мобильные устройства, для выполнения большинства своих ежедневных задач. *Quizlet* представляет собой идеальную среду для обучения, способную обеспечить активную учебную деятельность как в аудитории, так и вне ее [2].

Кроме того, учебные наборы *Quizlet* разработаны с учетом потребностей автономных учащихся. Обучающиеся могут выполнять различные учебные задания, оценивать уровень усвоения лексики, а также играть в игры. Перечисленные особенности *Quizlet* позволяют сделать вывод о том, что *Quizlet* может считаться хорошим вариантом учебной деятельности как для преподавателей, так и для студентов для обучения иноязычной лексики.

Литература

1. Duffy, Jill., Vatu, Gabriela. Quizlet Review. – URL: <http://www.pcmg.com/reviews/quizlet> (дата обращения: 28.10.2023). – Режим доступа свободный. – Текст : электронный.

2. Inside Quizlet. – URL: <https://quizlet.com/blog/ai-study-era> (дата обращения: 27.10.2023). – Режим доступа свободный. – Текст : электронный.

3. Pechenkin, A., Korotkova, I., Mirontseva, S. How to upload study information on QUIZLET.com / Pechenkin, A., Korotkova, I., Mirontseva, S. / Profmarket : Образование. Язык. Успех. – Севастополь, 2018. – С. 358–361.