

ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ QUIZLET У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Рідель Тетяна Миколаївна

канд.пед.н., доцент, доцент кафедри іноземних мов
Сумський національний аграрний університет
tridel@ukr.net

Технології електронного та онлайн-навчання вже досить давно широко використовуються в освітньому процесі. Їх більш просунутою модифікацією на сьогоднішній день є технологія мобільного навчання (M-Learning). У практиці викладання іноземної мови це означає використання потенціалу наявних у студентів мобільних гаджетів для роботи з навчальними додатками. Ця технологія має низку переваг, а саме: доступність використання; можливість займатися в будь-якому місці в будь-який час; різноманітність форм і видів роботи; індивідуалізація навчання. Разом з тим, можна відзначити деякі мінуси даної технології: складно контролювати процес самостійної роботи; неможливо відстежити або оцінити часові витрати студента; у більшості випадків немає можливості оцінити прогрес навчання і простежити динаміку; найчастіше необхідний достатній рівень мотивації учнів на роботу з навчальними додатками.

Незважаючи на наявні недоліки, технологія мобільного навчання має великий потенціал. З'являється дедалі більше мобільних додатків як для самостійного навчання, так і для використання в навчальних групах. Популярним додатком для роботи з лексикою є Quizlet [1] – онлайн-сервіс створення навчальних карток. Принцип його роботи, по суті, базується на «системі Лейтнера» – методі запам'ятовування матеріалу за допомогою використання флеш-карток за принципом інтервальних повторень [2].

Розглянемо процес створення карток і роботи з ними. Користувач створює навчальний модуль, який може містити в собі необмежену кількість карток. На кожній картці крім слова та його перекладу або визначення можливо розмістити зображення. Після створення модуля можна працювати з різними режимами заучування, зокрема ігровими. Види вправ включають в себе: прямий і зворотний переклад, вибір правильного варіанту відповіді, співвіднесення, правопис на слух. На основі правильних / неправильних відповідей система вибудовує необхідну частоту повторення для кожного слова.

Для організації роботи з навчальними групами сервіс пропонує платформу «Quizlet для вчителів». Вона дає змогу створити віртуальний клас учнів. Викладач отримує можливість створювати навчальні модулі та відстежувати

прогрес студентів: які режими та наскільки успішно вони використовували. Крім цього, доступна статистика засвоєння карток: викладач бачить, які слова студенти засвоїли успішно, а в яких, навпаки, часто роблять помилки. Для аудиторного використання доступна також функція Quizlet Live – інтерактивна навчальна гра для колективного використання. Як матеріал для гри викладач обирає будь-який наявний модуль. Далі студенти приєднуються до гри зі своїх мобільних пристроїв і діляться на команди. З початком гри на екрані пристрою кожного студента по черзі з'являються слова та варіанти перекладу, з яких потрібно вибрати правильний. При цьому правильний варіант щоразу є тільки в одного члена команди, у жодного з них немає всіх правильних відповідей. Таким чином, крім відпрацювання лексики ця гра також сприяє розвитку навичок командної роботи.

Унаслідок своєї популярності додаток Quizlet також користується увагою педагогів-дослідників. Так, аналізуючи лінгводидактичні можливості Quizlet, зазначається, що сервіс не забезпечує засвоєння всіх компонентів знання слова, а лише дає змогу оволодіти його формою та лексичним значенням, у той час як граматичне значення, семантичні відносини та вживання залишаються поза увагою. Тим не менш, перевагою Quizlet є залучення різних аналізаторів (зорового, слухового, рухового) під час засвоєння форми слова, що сприяє більш міцнішому його запам'ятовуванню.

Низка зарубіжних досліджень [3; 4; 5] говорить про переваги використання Quizlet в освітньому процесі. Студенти, які використовували Quizlet у роботі з іншомовною лексикою, показали кращі результати в її засвоєнні порівняно зі студентами, які навчалися за традиційними методами. Використання додатка сприяло підвищенню мотивації та інтересу студентів до вивчення мови, а також розвитку їхніх навичок самостійної навчальної діяльності. Самі студенти також відзначали свій переважно позитивний досвід роботи з додатком.

Слід також підкреслити, що завдяки ігровим режимам роботи, додаток Quizlet сприяє гейміфікації освітнього процесу, тобто інтеграції елементів гри в процес навчання, що, своєю чергою, сприяє підвищенню залученості студентів, активізації їхньої уваги та концентрації під час розв'язання навчальних завдань.

У висновку ми можемо зробити висновок про те, що сервіс Quizlet, будучи простим у використанні, здатний справляти позитивний ефект на процес і результати навчання. Проте, внаслідок своїх обмежень, додаток не може застосовуватися як єдиний інструмент навчання іншомовної лексики і вимагає грамотного поєднання з іншими формами і методами роботи, що дають змогу, головним чином, компенсувати прогалину у вживанні нової лексики в мовленні.

References

1. Quizlet [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>
2. Себастьян Лейтнер [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D0%B1%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%8C%D1%8F%D0%BD_%D0%9B%D0%B5%D0%B9%D1%82%D0%BD%D0%B5%D1%80

3. Sanosi, A. The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition /A. B. Sanosi // Asian Journal of Education and e-Learning. – 2018. – Vol. 06, Iss. 04. – P. 71–77.
4. Setiawan, M. R. The effectiveness of Quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary / M. R. Setiawan, P. Wiedarti //Studies in English Language and Education. – 2020. – Vol. 7 (1). – P. 83–95.
5. Al-Malki, M. A. Quizlet: An Online Application to Enhance EFL Foundation Students' Vocabulary Acquisition at Rustaq College of Education, Oman / M. A. Al-Malki // Arab World English Journal (AWEJ). Special Issue on CALL. – No. 6. – P. 332–343.