

Министерство образования и молодежной политики Рязанской области
Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение
«Рязский колледж имени Героя Советского Союза АМ. Серебрякова»

Методическая разработка на тему:

**«Методические указания по использованию
интерактивной платформы Quizlet студентами
СПО при изучении иностранного языка»**

Разработчик: преподаватель иностранного языка

Н.А. Тесликова

Методическая разработка рассмотрена и одобрена цикловой комиссией
общеобразовательных и естественно-научных дисциплин

Протокол № ____ от « ____ » _____ 2020г.

Председатель ЦК _____ Белова Е.С.

2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Теоретические особенности образовательного сервиса Quizlet
3. Алгоритм работы с образовательным сервисом Quizlet
4. Заключение
5. Список литературы

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Данная методическая разработка представляет собой методические указания по использованию интерактивной платформы Quizlet студентами СПО при изучении иностранного языка.

Методические указания разработаны и составлены в соответствии с ФГОС третьего поколения для студентов всех специальностей по дисциплине «Английский язык».

Результативное овладение иностранным языком непосредственно связано с получением базового и профессионального лексического минимума, который необходим для осуществления коммуникации в ситуациях межличностного и профессионального общения. Лексический аспект является одним из важнейших звеньев развития устных и письменных форм общения.

Целью данной методической разработки является знакомство и освоение образовательной платформы Quizlet - крупнейшего сервиса по запоминанию и изучению информации на иностранном языке.

Методические указания включают в себя теоретический материал, посвященный особенностям интерактивного сервиса Quizlet, в котором описаны и проанализированы основные режимы образовательного сервиса, история его возникновения и принципы работы, необходимые для студентов и преподавателей, а также детально описан алгоритм использования интерактивной платформы в процессе учебной деятельности.

Настоящие методические указания предназначены для студентов и преподавателей СПО для применения во время лексических навыков организации аудиторной и внеаудиторной работы студентов по изучению иностранного языка и закреплению лексических навыков студентов.

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СЕРВИСА QUIZLET

Современные социально-экономические аспекты общественной жизни выдвигают на первый план проблему подготовки компетентных и конкурентоспособных специалистов. Свободное владение иностранными языками значительно повышает значимость и востребованность современного специалиста любого профиля. Однако успешное изучение иностранных языков в 21 веке напрямую связано с использованием различных средств информационно – коммуникативных технологий (ИКТ). Они прочно вошли в нашу образовательную среду, совершив настоящий прорыв в процессе получения знаний, умений и навыков.

Новое поколение студентов не мыслит свою жизнь без компьютеров, смартфонов и других портативных гаджетов. Данные устройства стали активным инструментом в процессе поиска любого вида информации, в том числе образовательной. Существует множество специальных программ и приложений, направленных на стимулирование познавательной деятельности студентов в процессе изучения иностранных языков. Они помогают обеспечить интерактивность обучения и создают особую обучающую среду. В настоящее время различные образовательные сервисы можно рассматривать как мощный рычаг управления образовательным процессом, поэтому все более актуальным становится детальное исследование интерактивных платформ как одного из успешных вспомогательных средств при изучении иностранных языков студентами СПО.

Результативное овладение иностранным языком непосредственно связано с получением базового и профессионального лексического минимума, который необходим для осуществления коммуникации в ситуациях межличностного и профессионального общения. Лексический аспект является одним из важнейших звеньев развития устных и письменных форм общения. Н.Д. Гальскова считает, что «владение лексикой

иностранный язык в плане семантической точности, синонимического богатства, адекватности и уместности ее использования является неотъемлемой предпосылкой реализации цели обучения».[1]

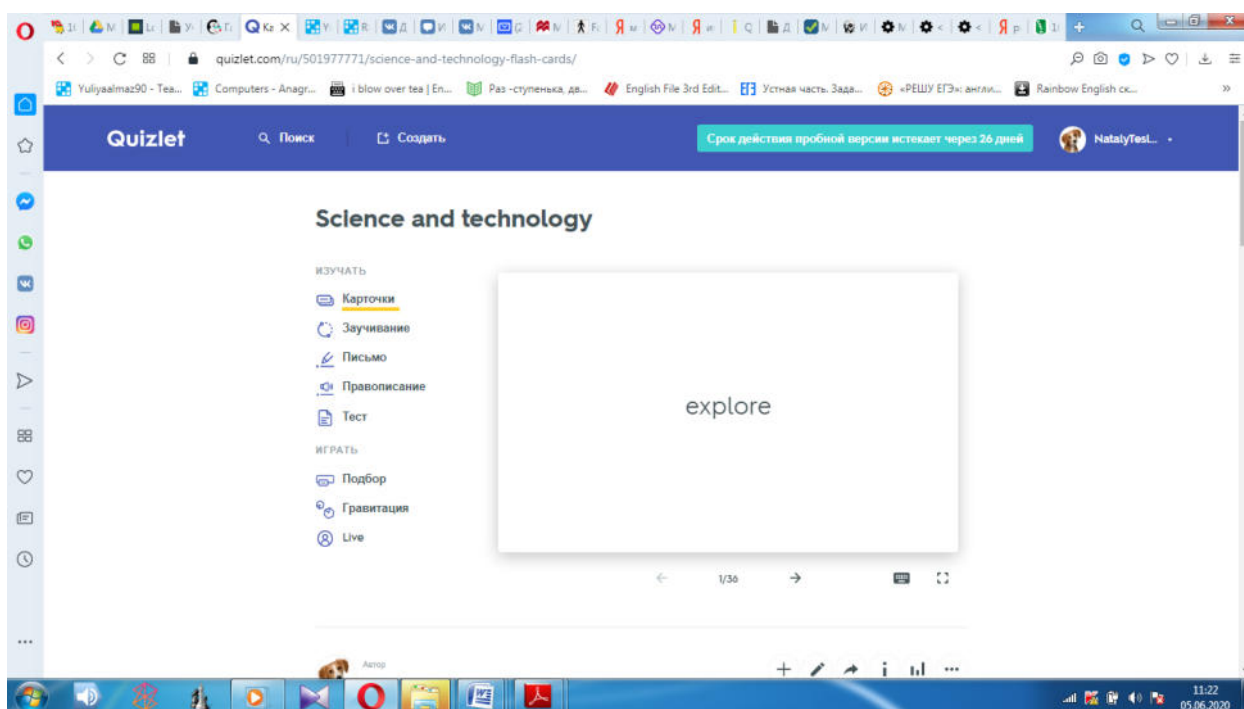
Многие обучающие интернет платформы ставят перед собой задачу успешного освоения именно лексического материала. Обучение в онлайн и офлайн режимах подобных сервисов позволяют покинуть границы аудиторий учебных заведений. Одной из таких платформ является Quizlet - сервис по запоминанию и изучению информации на иностранном языке. Созданный в 2005 году пятнадцатилетним школьником Эндрю Сазерлендом в качестве опоры по изучению названий французских животных, в 2016 году этот сервис была назван «самым быстрорастущим образовательным сайтом в США за 2015 год».[3] Он помогает изучать различные лексические единицы посредством метода флеш карточек. Данный метод, предложенный немецким ученым и журналистом Себастьяном Лейтнером в 70-е годы 20 века, базируется на запоминании информации, помещенной на карточках, которые предоставляются обучающемуся в определенном порядке через разные интервалы времени.[2]

В настоящее время платформа Quizlet содержит более 300 миллионов флеш карточек. Данные карточки объединены в различные модули, созданные более 50 миллионами активных пользователей на 17 языках.

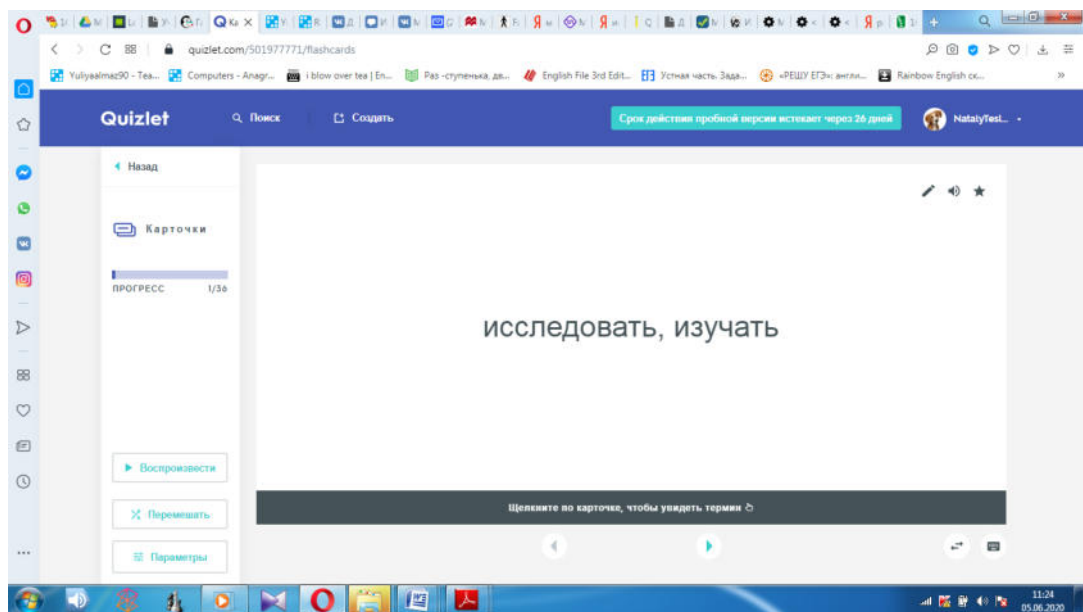
Обучение в программе Quizlet осуществляется через веб-сайт и через приложения iOS и Android. Пройдя необходимую регистрацию, пользователь создает преподавательскую или студенческую учетную запись. Данная платформа является бесплатной, однако возможна покупка годовой подписки с расширенными функциями личного кабинета. Зарегистрированный преподаватель имеет возможность создать собственные модули для изучения лексических единиц или воспользоваться уже готовыми, настроенными в соответствии с изучаемым материалом. Программный интерфейс предлагает

большой выбор изображений для иллюстрации каждого понятия. В процессе обучения преподаватель создает свои классы и приглашает в них учеников.

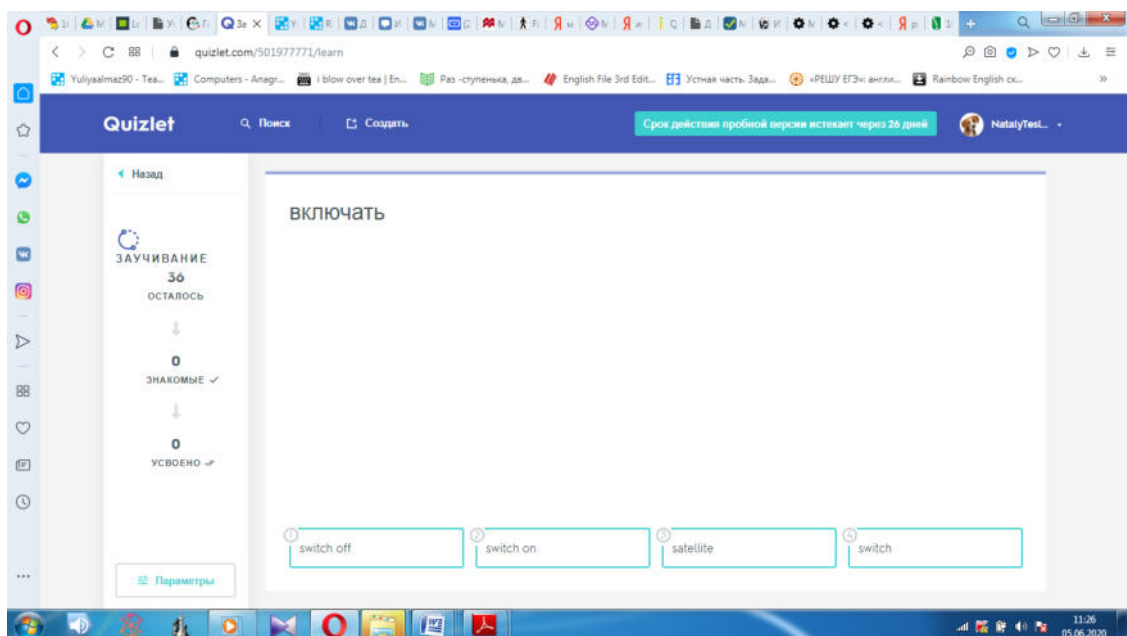
Платформа включает в себя 5 режимов обучения и 3 режима игры:



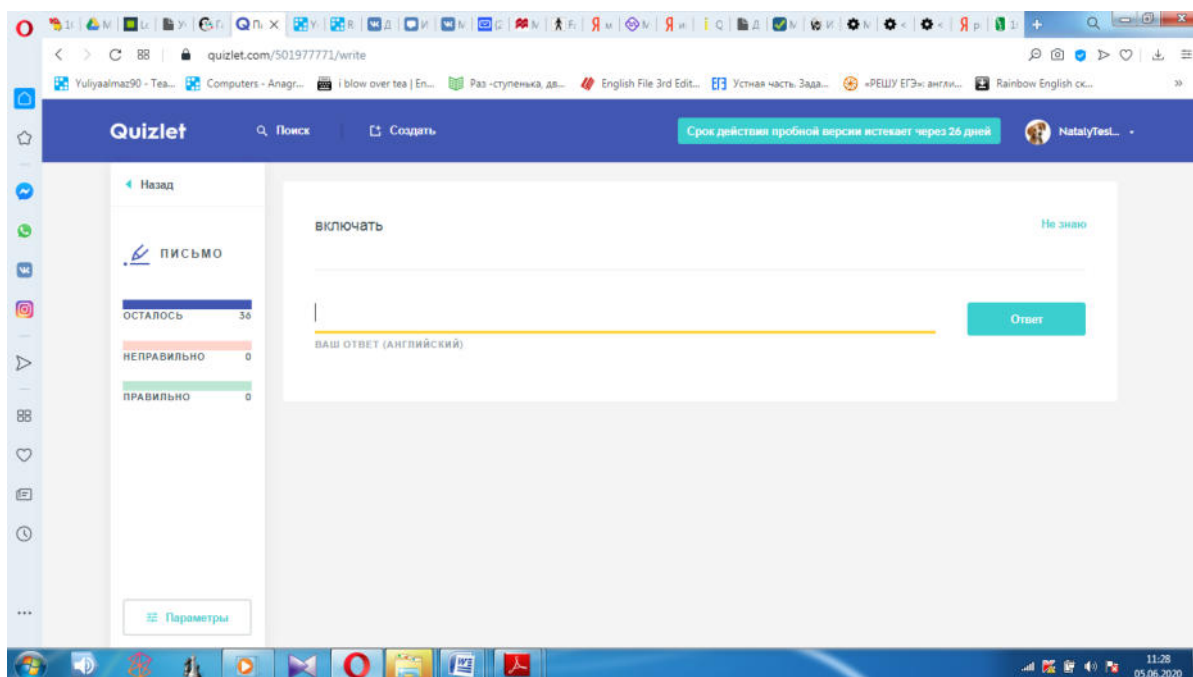
1. Режим «Карточки» напоминает использование обычных бумажных карточек, с изучаемым словом на одной стороне и его переводом с соответствующим изображением на другой стороне. Любая карточка переворачивается с помощью щелчка мыши. Данный режим осуществляет первоначальный процесс запоминания слов.



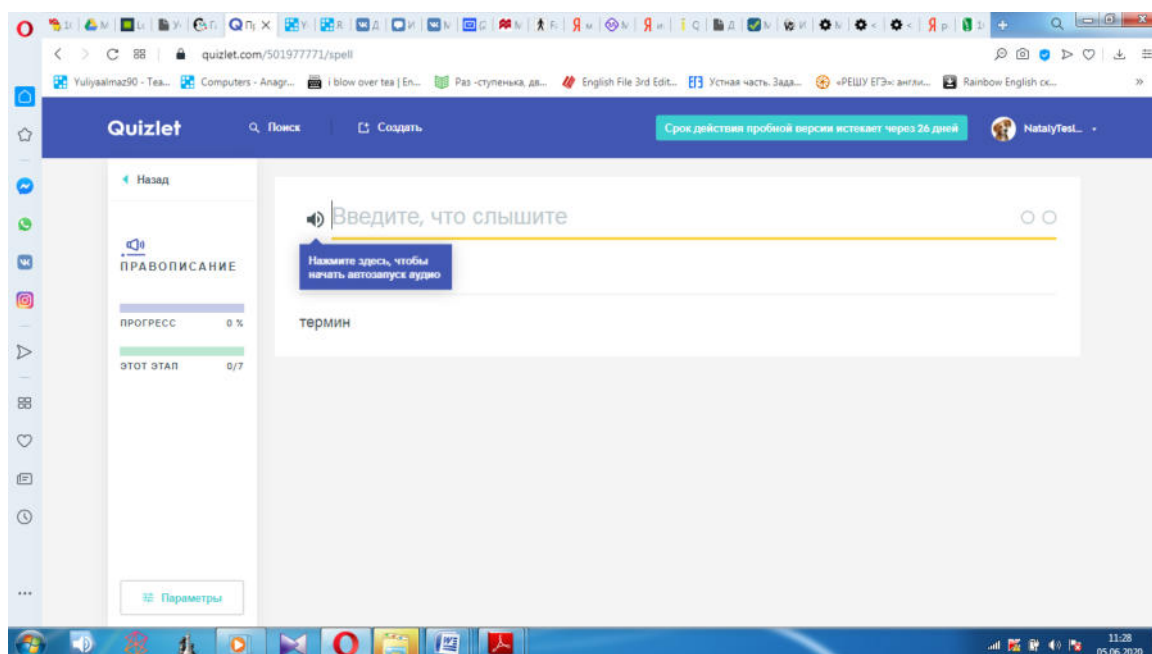
2. Режим «Заучивание» является более вариативным. Здесь собраны задания на множественный выбор (предлагается выбор правильного перевода слова на родном языке из 4 слов на иностранном языке) и задания на правильный перевод с родного на иностранный язык.. Шаг за шагом слова переходят в разделы «Знакомые» и «Усвоенные». На этом этапе происходит долгосрочное обучение, увеличивается по частоте повторение терминов, отмеченных в качестве неправильных.



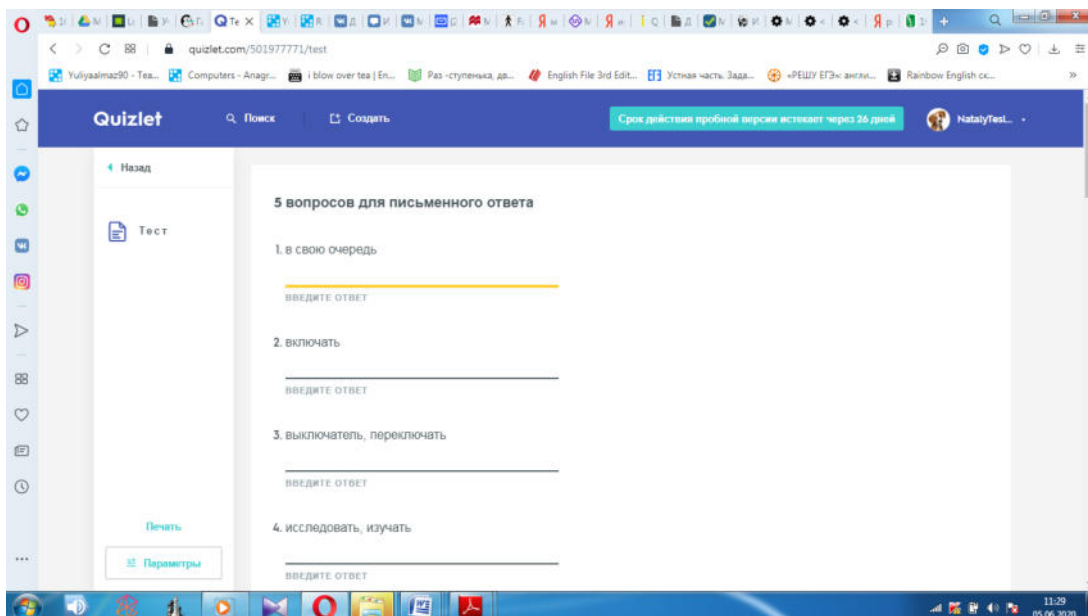
3. Режим «Письмо» предлагает написание слов с иностранного языка на родной и с родного на иностранный. После ввода слов пользователь сможет увидеть, был ли ответ правильным, а также отметить достигнутый прогресс обучения. Данный уровень тренирует правильное написание слов.



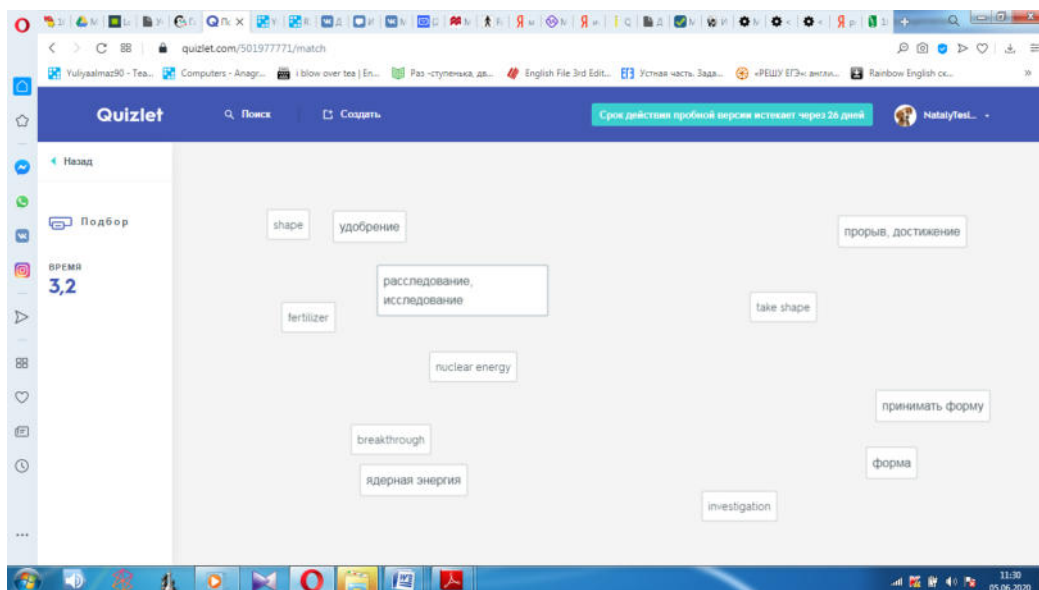
4. Режим «Правописание» базируется на написании услышанного слова на иностранном языке. В этом режиме формируются навыки понимания прослушанного и правописания.



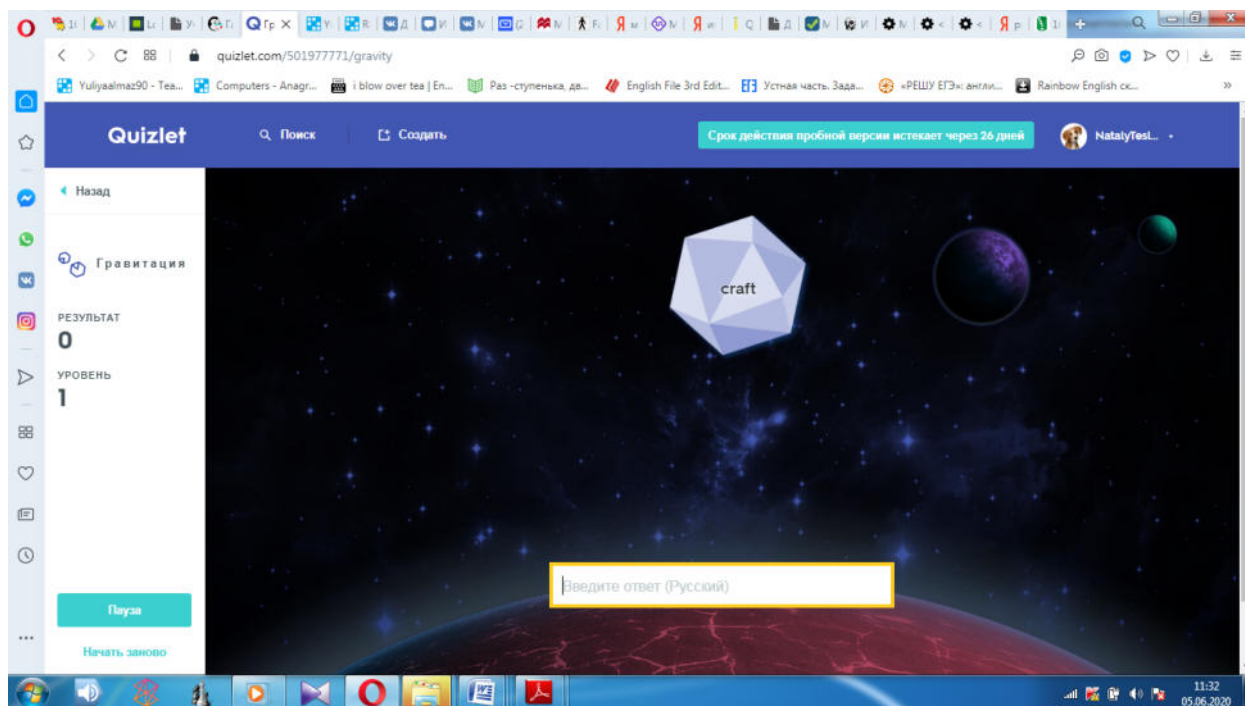
5. Режим «Тест» включает в себя смешанный тип, состоящий из вопросов для письменного ответа, вопросов с выбором ответа, вопросов для подбора и вопросов «верно-неверно». На данной стадии проверяется эффективность заучивания всех лексических единиц с отображением процентного соотношения успеваемости.



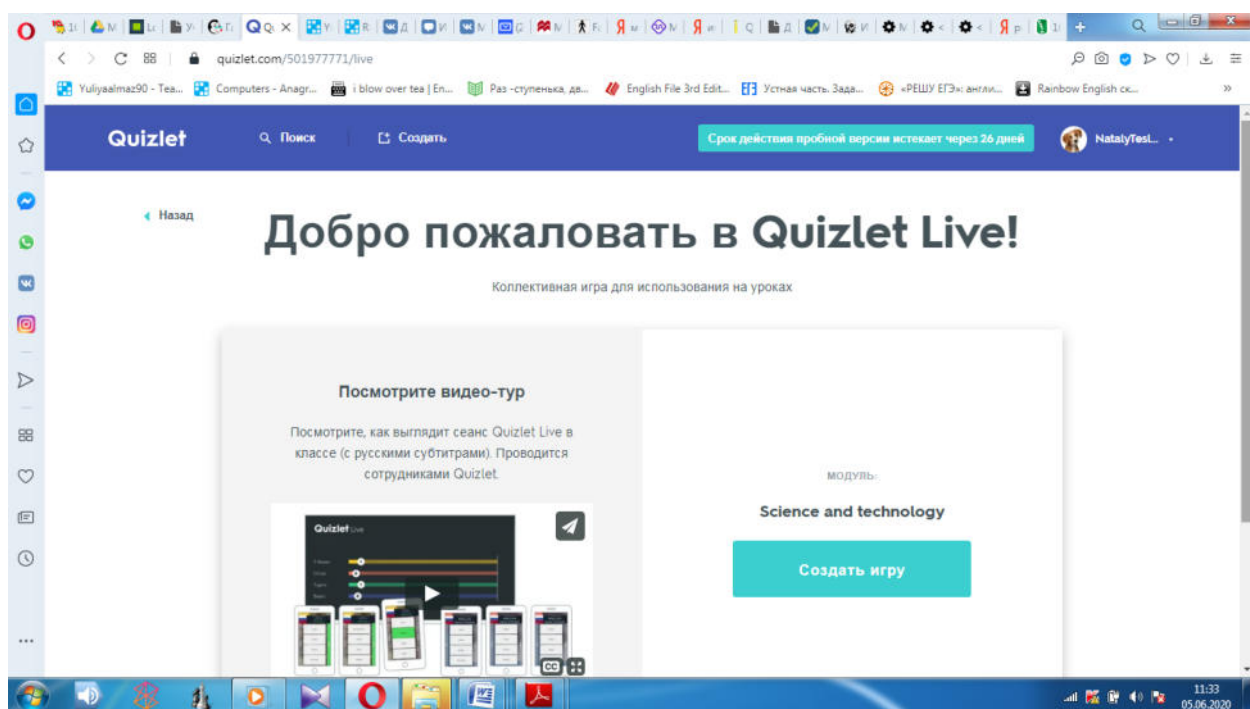
6. Режим игры «Подбор» предлагает пользователям соотносить слова с переводом, перетаскивая соответствующие элементы друг на друга курсором. На этом этапе ведется отсчет времени, появляется таблица с лучшими результатами других учащихся, тем самым обеспечиваются соревновательные начала.



7. Режим игры «Гравитация» позволяет словам в форме астероидов вертикально опускаться по экрану в разном скоростном режиме. Пользователи вписывают правильный перевод слов, тем самым «спасая планету от астероидного дождя».



8. Режим игры «Live» помогает организовать коллективную игру на уроке. Учитель разбивает класс на команды и в режиме онлайн команды выполняют задания по переводу флеш карточек. У каждого студента свои варианты перевода слова. В процессе игры экран преподавателя отражает прогресс каждой команды, показывает лидеров. Только сплоченная работа участников приведет команду к победе. Данная игра, сочетая в себе сотрудничество и соперничество, является отличным способом онлайн проверки полученных знаний.

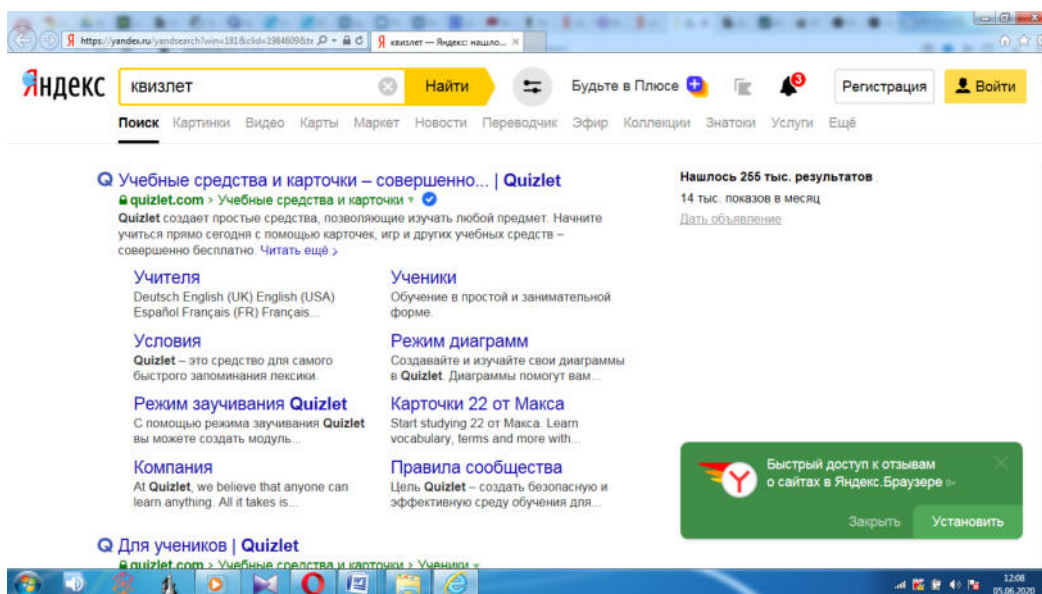


Все описанные режимы позволяют обучающимся расширить свой словарный запас, закрепить и проверить полученные знания самостоятельно. После прохождения всех уровней у обучающихся создаются прочные лексические навыки, которые в последствии могут быть отработаны в процессе речевой деятельности на уроке иностранного языка. Использование смартфона или планшета является дополнительной мотивацией к учебной деятельности.

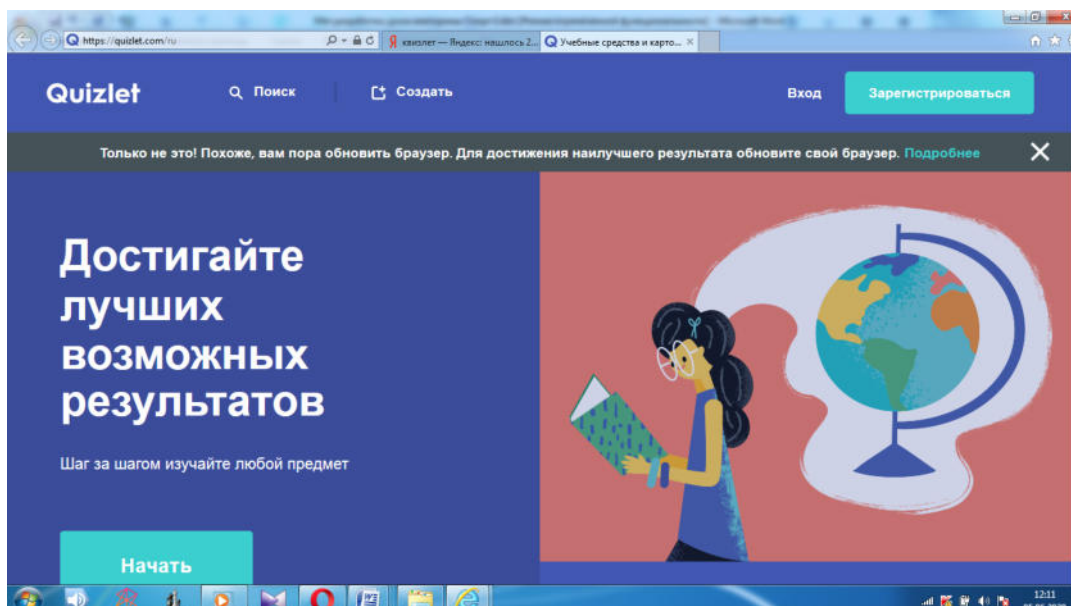
3. АЛГОРИТМ РАБОТЫ С ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ СЕРВИСОМ QUIZLET

Для успешной работы в программе Quizlet необходимо выполнить следующие действия:

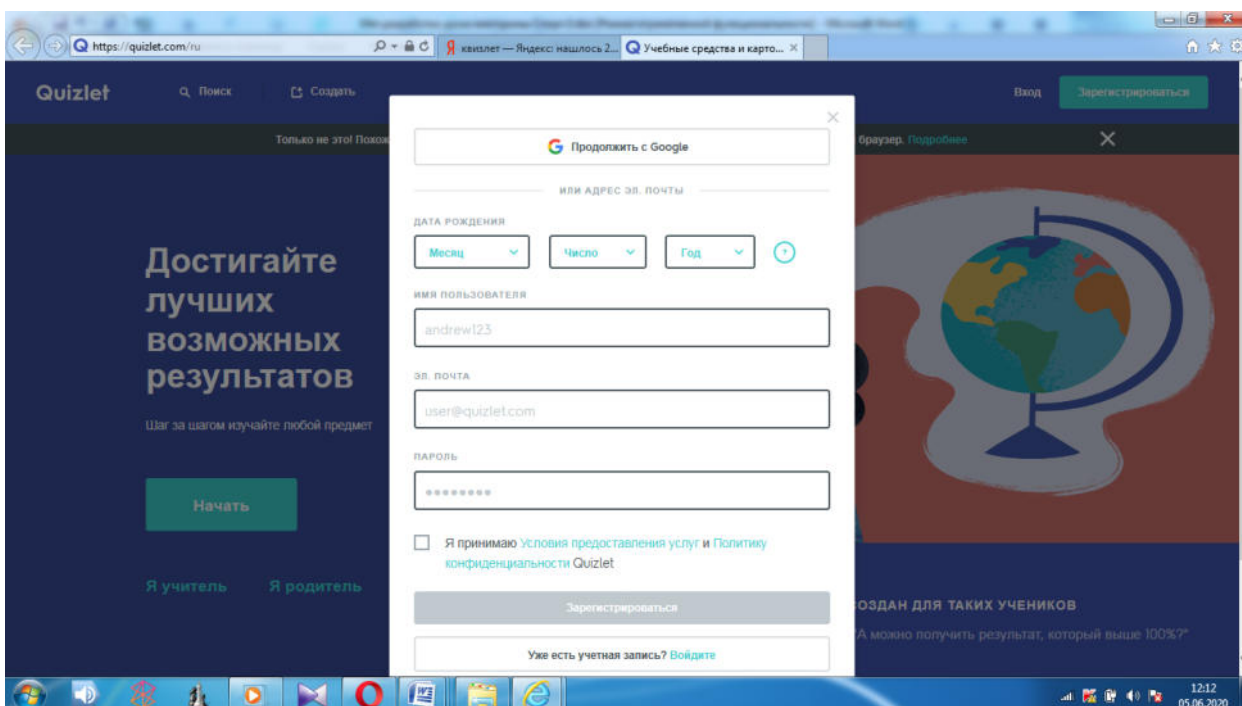
1. В поисковой строке любого браузера введите Quizlet и по ссылке переходим на сайт. Вы также можете скачать бесплатное приложение Quizlet на свой смартфон или планшет и продолжить работу непосредственно в приложении.



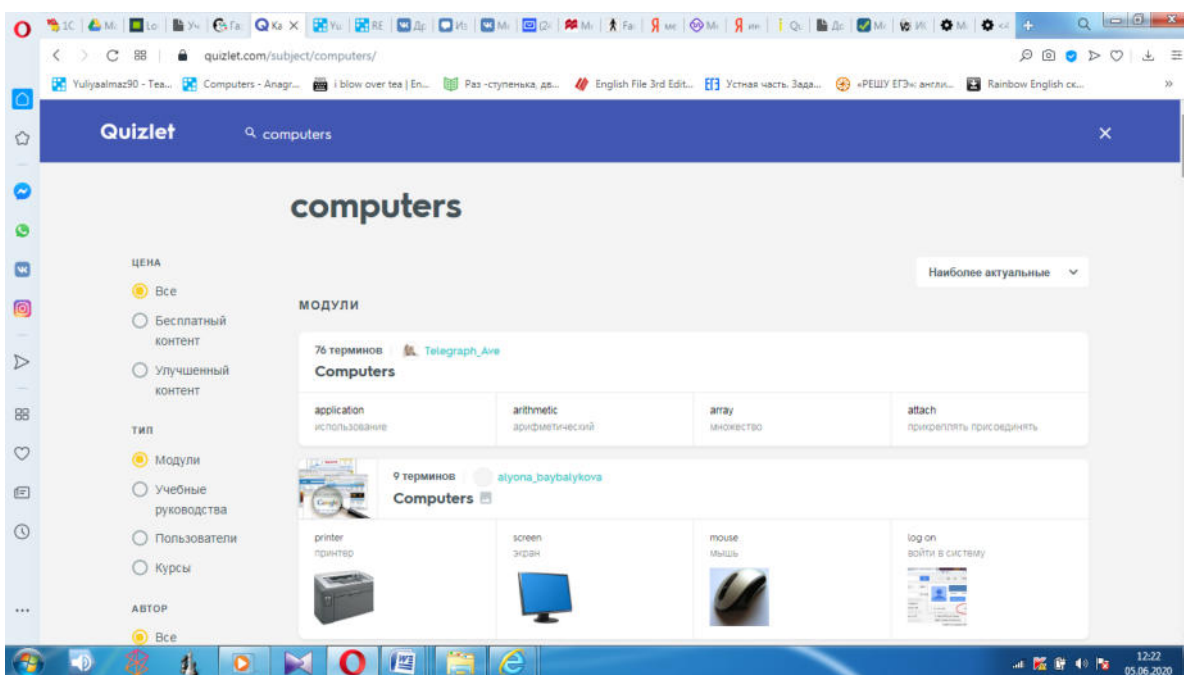
2. Далее необходимо пройти процедуру регистрации.



3. Введите дату рождения, имя пользователя, адрес электронной почты и пароль для дальнейшего входа на сайт.



4. Для подтверждения регистрации необходимо пройти по ссылке, которая будет прислана вам в электронном письме.
5. Зайдя на сайт, вы можете записать нужную для изучения лексическую тему в поисковой строке, выбрать необходимый модуль и начать обучение в режиме «Карточки». Затем вы можете продолжить отработку лексических навыков в других режимах платформы, проверив свои знания в режиме «Тест».



4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение следует отметить, что образовательная платформа Quizlet состоит из разнообразных интерактивных заданий, которые в комплексном использовании могут быть эффективно использованы студентами СПО при изучении иностранных языков.

Успешное применение данной программы в учебной деятельности позволит:

1. Выучить и закрепить новый лексический материал;
2. Оптимизировать сроки автоматизации языкового материала;
3. Протестировать полученные знания;
4. Организовать самостоятельную работу обучающихся;
5. Организовать коллективную работу обучающихся во время прохождения режима онлайн-игры.

Своей функциональностью данный сервис отлично вписывается в образовательную программу по дисциплине «Иностранный язык» и является эффективным инструментом в обучении.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Издательский центр «Академия», 2006 - 336 с.
2. Лейтнер С. Метод интервальных повторений (Из книги «Как научиться учиться»).М.: Издательство «Перо», 2019 – 106с.
3. <https://en.wikipedia.org/wiki/Quizlet>.URL:<https://en.wikipedia.org/wiki/Quizlet> - дата обращения 25.03.2020.