

# **ФОРМИРОВАНИЕ У УЧАЩИХСЯ ПЕРВОЙ СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ НАВЫКА ВОСПРИЯТИЯ И ПОНИМАНИЯ РЕЧИ НА СЛУХ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО УЧЕБНОГО СРЕДСТВА QUIZLET**

Е.О.Чахова

Государственное учреждение образования  
«Гимназия № 8 имени В.И.Козлова г. Жлобина»,  
учитель английского языка

С каждым годом роль иностранных языков возрастает. Главная цель для изучения иностранного языка является коммуникация, иначе говоря, учащиеся стремятся овладеть иностранным языком для его применения в повседневной жизни. В тоже время, задачи учителя состоят в следующем: активизация деятельности учащихся в процессе обучения, а также создание ситуаций для творческой активности. Помимо всего вышеупомянутого, цель обучения иностранному языку учащихся заключается, прежде всего, в воспитании личности, желающей и способной к коммуникации, людей, желающих и способных получать самообразование. Важно отметить, что немаловажную роль в самообразовании занимает использование компьютерных технологий и ресурсов Интернет в обучении иностранному языку. В 2021 году смело можно отметить, что новейшие информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) играют важную роль в нашей жизни и уверенно в ней закрепляются. Их использование на уроках иностранного языка (ИЯ) повышает мотивацию и познавательную активность учащихся, а также позволяет расширить кругозор и применить личностно-ориентированную технологию интерактивного обучения ИЯ, то есть обучение во взаимодействии. Использование информационно - коммуникативных технологий в учебно-воспитательном процессе помогает интенсифицировать и индивидуализировать обучение, способствует повышению интереса к предмету, дают возможность избежать субъективной оценки. Использование компьютера и цифровых образовательных ресурсов в обучении английскому языку помогает учащимся преодолеть психологический барьер на пути использования иностранного языка как средства общения, а также учащиеся могут самообразовываться в свободное от школы время.

Информационно-коммуникационные технологии являются как средством подачи материала, но и выступают в роли контролирующего средства. ИКТ способны обеспечивать высокое качество подачи материала. Возможно использование многообразных коммуникативных каналов (текстовый, звуковой, графический, сенсорный и т.д.). Благодаря сегодняшним технологиям стала возможным индивидуализация процесса обучения по темпу и глубине прохождения курса. Использование дифференцированного подхода дает высокий положительный результат, так как это способствует созданию благоприятных условий для каждого ученика в процессе обучения. В свою очередь, учащиеся сами начинают больше

интересоваться изучаемым предметом и испытывают положительные эмоции, что как раз-таки и определяет их дальнейшую мотивацию в процессе обучения.

Обучаясь иностранному языку посредством компьютерных технологий, учащийся становится прямым участником процесса обучения, он сам выбирает путь освоения языка. Роль учителя заключается лишь в помощи при выборе данного пути. Существует множество мобильных приложений для изучения иностранных языков. Классификация мобильных приложений может основываться на различных аспектах, уровнях владения языком, целях изучения иностранных языков. Большинство приложений для изучения языка ориентированы на изучение лексики.

Рассмотрим подробнее приложение «Quizlet». Этот обучающий ресурс является бесплатным. Благодаря данной разработке стало намного проще запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Поэтому этот сервис будет полезен не только при изучении иностранного языка, но и в тех предметах, где необходимо запоминать большой объём информации. Все что требуется – это найти в базе или создать интерактивный материал – собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы. После создания интерактивных карточек для лучшего запоминания материала можно выполнить упражнения или же играть в игры, сосредоточенных на усвоении новой информации. Также есть возможность подобрать изображение (как из готового банка данных, так и добавить своё собственное) для каждой карточки. Важным преимуществом данного приложения является то, что доступно озвучивание каждого слова в карточках. Для учащихся младшей ступени очень важно слышать аутентичную речь, таким образом ненавязчиво формируется навык восприятия и формирования речи на слух. Благодаря перечисленным возможностям данного приложения у учащихся задействована как зрительная, так и слуховая память, что является наиболее эффективным при изучении иностранного языка. [1, с. 45]

В «Quizlet» есть множество увлекательных материалов, созданных пользователями со всего мира, которые можно изменять и использовать на свое усмотрение. Одним из главных плюсов приложения является то, что он дает возможность создавать материалы, адаптированные по содержанию и сложности для групп или учеников разного уровня, что играет важную роль при осуществлении индивидуального подхода в изучении английского языка.

В приложении существует 5 основных режимов работы с карточками и 3 игры (<https://quizlet.com/chakhovalena/recent>):

В *режиме карточки (flashcards)* ученики видят все карточки, повторяют термины и определения. С виртуальными карточками можно работать так же, как с обычными, т.е. листать карточки, переворачивать их в обе стороны (с одного языка на другой), перемешивать колоду, пометить трудные карточки (Приложение 1).

В режиме заучивания (*learn*) программа следит, какие слова вам даются хуже, какие лучше и заставляет повторять трудные карточки. (См. Приложение 2)

Чтобы завершить этап, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды. По завершении каждого этапа все термины будут сгруппированные по уровню овладения ими: «знакомые» означает, что студент ответил правильно один раз, а «усвоенные» – два раза.

В режиме письма (*writing*) будет дано определение или картинка термина. Оценивается, насколько хорошо ученик знает материал и делает ли ошибки в написании. Когда ученик заканчивает первый этап, режим письма начнет второй, в котором будут использоваться вопросы, на которые был дан неправильный ответ в первом этапе. Чтобы завершить этап режима письма и просмотреть свои результаты, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды (Приложение 3).

В режиме правописание (*spelling*) надо напечатать услышанное слово (Приложение 4).

Выше перечисленные режимы позволят закрепить лексические единицы, изолированно либо в контексте, посредством имитации, подстановки и трансформации.

Вышеперечисленные режимы подходят как для формирования новых лексических единиц, так и для этапа их закрепления у учащихся.

В режиме тестирования (*test*) - генерации случайных тестов, автоматически, используются слова из набора карточек, с 4 видами заданий (*matching, multiple choice, true / false, fill the gap*). Данный режим очень нравится учащимся, так как представляет собой игру, где есть возможность соревноваться с одноклассниками на скорость, а также учащиеся с легкостью увидят свои как сильные стороны, так и недочеты. Результаты оцениваются по 100-бальной шкале. После проверки, программа указывает процент выполненного задания, тем самым мотивируя ребенка переделать задания и увидеть заветные 100% (Приложение 5).

В обучении иностранному языку, немаловажна сплоченная работа в команде. Так как обучение навыкам сотрудничества и командной работы не всегда проходит успешно, разработчики Quizlet предлагают уникальную возможность организовать командную работу.

Как раз в играх присутствует возможность играть в командном режиме, где как вся команда, так и отдельные игроки могут ставить рекорды. В присутствии игрового азарта, учащийся сам того не осознавая, закрепляет необходимые лексические единицы.

Игра *scatter* (подбери пару) – цель данной игры как можно быстрее собрать пары русских и английских слов (Приложение 6).

Игра *gravity* (гравитация) – задача игрока сбивать падающие астероиды с английскими словами, правильно вбивая перевод. Скорость падения постепенно увеличивается (Приложение 7).

Самым увлекательным для учеников режимом в приложении является *Quizlet Live* – это коллективная игра для использования на уроках. Учащиеся получают код для участия в игре, приложение распределяет их на команды случайным образом, команды садятся вместе и начинают соревноваться друг с другом на точность и на скорость. Учащиеся совместно ищут термин, соответствующий определению, так как ни у одного из них нет всех ответов. Ученики работают вместе, концентрируют внимание и общаются друг с другом. Каждый член команды вносит свой вклад, тем самым тренируя учебный материал, вместе подбирая правильный ответ, ведь каждый неправильный ответ отбрасывает команду назад и возвращает к началу игры. Учитель может проецировать со своего компьютера прогресс команд в игре. Такая коллективная игра превращает процесс заучивания нового материала в захватывающее занятие и даже самые сложные и трудно запоминающиеся слова становятся доступными, а главное ученики чувствуют себя уверенней в команде (Приложение 8).

Наиболее полезным приложение является на этапе закрепления и тренировке лексики. Т. е. понятия, которые вносятся в тренировочные сеты, вводятся на предыдущих уроках и уже знакомы учащимся. Работа с приложением может проходить учащимися самостоятельно, а учителю очень удобно следить за активностью и результатами через свой аккаунт.

Quizlet может применяться в различных режимах взаимодействия: фронтальном, групповом, индивидуальном.

Для учителя использование программы также предлагает ряд преимуществ:

- Экономия времени — однократное занесение материала в программу и возможность его использования в качестве базы для создания других сетов. К тому же в минимальные сжатые сроки обучающийся овладевает материалом и прочное закрепление-автоматизация языкового материала.

- Многократное использование однократно созданного сета, с разными группами, с разными учениками, с разными уровнями.

- Возможность копирования, комбинирования сетов и создание новых наборов карточек.

- Достижением работы с данным приложением является разнообразие форм работы как на уроках, так и во внеурочное время.

- У учащихся есть возможность овладевать лексическими единицами в то время, которое является для них удобным и оптимальным.

Таким образом, изучение возможностей Quizlet в обучении иноязычной лексике, а также собственный опыт его использования в практике обучения иностранному языку доказывает, что данная разработка может применяться для предъявления и семантизации новой лексики или для формирования представления о звуковом и графическом образе лексической единицы, т.е. на первом этапе формирования лексической компетенции школьников,

которая, в свою очередь, является основой языковой компетенции, а также на последующих этапах с целью закрепления изученной лексики.

#### Список использованных источников

1. Ватютнев, М.Н. Коммуникативная направленность обучения русскому языку в зарубежных школах // Русский язык за рубежом. 1977. № 6. С. 38-45.
2. Заславская, О.Ю. Создание онлайн-карточек и заданий разного типа Quizlet.com [Электронный ресурс]. URL: <http://pedsovet.su/publ/164-1-0-4418> (дата обращения: 29.03.2021).
3. Иванова, О.В. Использование сервиса quizlet как средства формирования лексической компетенции студентов бакалавров, будущих учителей иностранного языка // Актуальные проблемы романо-германской филологии и преподавания европейских языков в школе и вузе: сборник статей V Всероссийской (с международным участием) конференции / Мар. гос. ун-т. Йошкар-Ола, 2016. С. 292-297.
4. Общеевропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, обучение, оценка. Департамент по языковой политике, Страсбург. 2001 / пер. под общ. ред. проф. К. М. Ирисхановой. М.: МГЛУ, 2003. 256 с.
5. Хуторской, А. В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты [Электронный ресурс]. URL: <http://eidos.ru/journal/2002/0423.htm> (дата обращения: 29.03.2021).
6. Finocchiaro M., Brumfit C. The Functional-Notional Approach: From Theory to Practice. N. Y.: Oxford University Press, 1983. 180 p.
7. Savignon S. J. Communicative Competence: Theory and Classroom Practice. N. Y.: McGraw-Hill, 1997. 272 p.

## Приложение 1

Quizlet Главная Ваша библиотека Создать Подписаться на Quizlet для учителя

### school

ИЗУЧАТЬ

- Карточки
- Заучивание
- Письмо
- Правописание
- Тест

ИГРАТЬ

- Подбор ★ 11 сек
- Гравитация
- Live


school

1/25

## Приложение 2

Заучивание 23 ОСТАЛОСЬ 2 ЗНАКОМЫЕ 0 УСВОЕННЫЕ

### Школа



1 book 2 school 3 board 4 pencil

### Приложение 3

Quizlet Главная Ваша библиотека Создать Подписаться на Quizlet для учителей

Назад


ПИСЬМО

ОСТАЛОСЬ 25

НЕПРАВИЛЬНО 0

ПРАВИЛЬНО 0

тетрадь Не знаю



ВАШ ОТВЕТ (АНГЛИЙСКИЙ) Ответ

### Приложение 4

Quizlet Главная Ваша библиотека Создать Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

ПРАВОПИСАНИЕ


ПРОГРЕСС 0 %

ЭТОТ ЭТАП 0/7

Введите, что слышите

Нажмите здесь, чтобы начать автозапуск аудио

ластик



## Приложение 5


Quizlet Главная Ваша библиотека Создать Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

Тест


Печать

1. карандаш




A. rubber  
B. teacher  
C. pencil  
D. ruler  
E. listen

2. ластик



3. слушать



## Приложение 6

Quizlet Главная Ваша библиотека Создать Подписаться на Quizlet для учителей Поиск

Назад

Подбор

ВРЕМЯ  
10,7  
\*  
11,4

net

teacher

школа

listen

book

книга

учитель


сетка

school

слушать

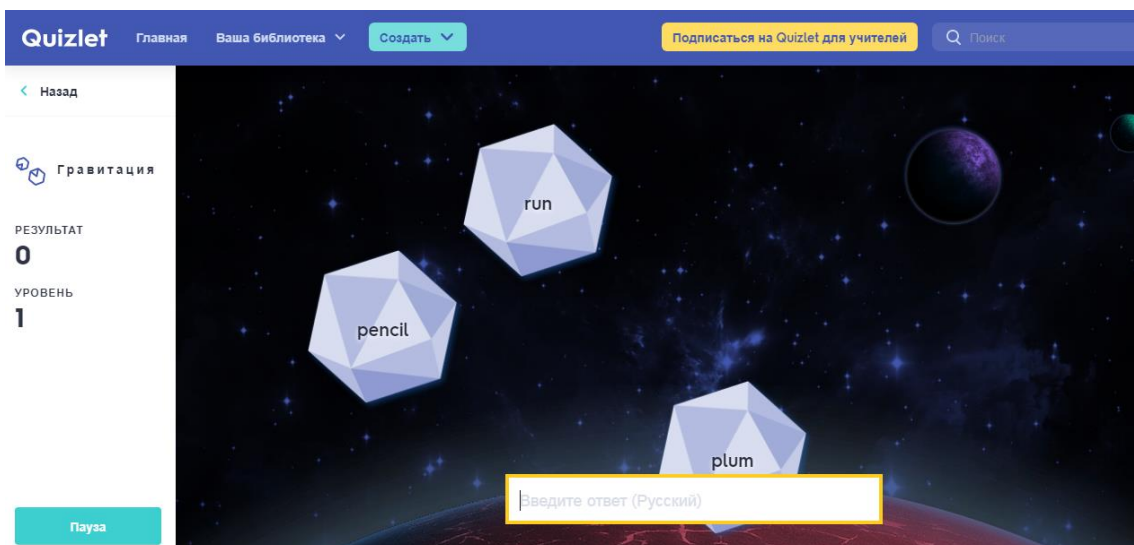
вставать

stand up





## Приложение 7



## Приложение 8

