

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ Plickers, Quizlet, Quizizz и Quick Key для оптимизации процесса обучения иностранному языку

Лой Оксана Георгиевна,

учитель английского языка, ГУО «Гимназия № 15 г. Минска»

(г. Минск, Республика Беларусь)

Рассматриваются возможности использования мобильных приложений Plickers, Quizlet, Quizizz и Quick key для образовательных целей, приведены примеры использования Мобильных-ресурсов в процессе обучения иностранному языку.

Ключевые слова: мобильные приложения, процесс обучения иностранному языку.

В инструктивно-методическом письме Министерства образования Республики Беларусь «Об использовании современных информационных технологий в учреждениях образования в 2021/2022 учебном году» сказано, что одним из приоритетных направлений является совершенствование образовательного процесса посредством внедрения информационных технологий в процесс обучения [1].

На своих учебных занятиях я использую мобильные приложения <https://get.plickers.com>, <https://quizlet.com>, <https://quickkeyapp.com> с целью оптимизации процесса обучения иностранному языку.

Принцип этой деятельности выглядит так: учитель создает на платформе задания, во время учебного занятия учащиеся его выполняют; учитель, используя мобильные приложения Plickers, Quizizz или Quick key, сканирует и оценивает ответы учащихся. Приложение Quizlet, в свою очередь, дает возможность оценить учащегося, показывая на экране мобильного телефона процент правильных ответов в тестовых заданиях, которые выполняет ребенок, что облегчает учителю понимание того, какую отметку выставить учащемуся за качество усвоения материала.

Организация процесса обучения английскому языку с использованием мобильных приложений Plickers, Quizizz, Quizlet и Quick key начинается с простого.

Так, для организации работы с приложением Plickers нужен только планшет или мобильный телефон учителя с выходом в Интернет.

До занятия с учащимися учитель готовит тестовые задания в приложении Plickers. Печатает специальные карточки, которые представлены на данном сайте. Учащиеся на уроке получают эти карточки, похожие на QR-code. Эти рисунки в форме квадрата можно поворачивать, что даёт четыре разных варианта ответа. Учитель задает вопрос, учащиеся поднимают свои карточки. Результаты сразу же появляются на смартфоне педагогического работника, который считывает ответы учащихся.

Использование Plickers дает возможность не только добавить элемент игры в ход урока, но и упростить сбор статистики, быстро оценив ответы всего класса.

Так, например, приложение можно использовать для получения мгновенной реакции при обучении восприятию и пониманию иноязычной речи на слух. Примером может служить задание на множественный выбор. Например, «Listen and choose the right answer»: Where does the boy want to go? a) to the museum b) to the park c) to the cinema d) to the forest Прослушав текст, учащиеся показывают свой вариант ответа, поднимая вверх сторону a, b, c или d, и учитель считывает QR-code с помощью мобильного приложения Plickers. Педагогический работник видит сразу, кто ответил правильно, а кому из учащихся нужна помощь.

Таким образом, реализуется не только принцип индивидуального подхода в обучении, но и оптимизируется процесс обучения иностранному языку.

Для организации работы на учебном занятии с приложением Quizlet нужен планшет или мобильный телефон с выходом в Интернет у каждого учащегося.

До занятия с учащимися учитель готовит задания в приложении. Учащиеся на уроке переходят по ссылке и приступают к процессу заучивания материала, а затем переходят в режим тестирования.

Так, например, приложение можно использовать на этапе введения новой лексики урока, когда необходимо запомнить слова и словосочетания по изучаемой теме. 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. 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. Такая коллективная игра превращает процесс заучивания нового материала в захватывающее занятие и даже самые сложные и трудно запоминающиеся слова становятся доступными. Приложение Quizlet можно использовать на этапе контроля полученных знаний, где учащиеся проходят тест на знание лексического материала и результаты отображаются в процентном соотношении правильных ответов к неправильным, что облегчает учителю понимание того, какую отметку выставить учащемуся за качество усвоения материала [2].

Таким образом, работа с данным предложением позволяет учителю разнообразить формы работы на учебном занятии, а учащемуся помочь освоить лексический материал, что приводит к оптимизации процесса обучения иностранному языку.

Для организации работы на учебных занятиях с платформой интерактивного оценивания Quick Key учителю нужен планшет или мобильный телефон с выходом в Интернет.

До занятия с учащимися педагогический работник готовит тестовые задания в приложении Quick Key. Печатает специальные бланки ответов, которые представлены на данном сайте. На уроке ученик закрашивает кружочки с правильным ответом на своем бланке. После выполнения учащимися тестового задания, учитель сканирует бланк. Мобильное приложение позволяет легко узнать, какие ошибки допустил ученик, увидеть процент выполнения работы, что облегчает понимание того, какую отметку выставить учащемуся за качество усвоения материала.

Так, например, приложение можно использовать для получения мгновенной реакции при формировании навыков понимания прочитанного. Примером может служить задание на множественный выбор. Например, «Read and choose the right answer»: Why does the girl want to come? a) to solve the problem b) to meet your friends c) to avoid problems d) to talk to your friends

Прочитав текст, учащиеся закрашивают свой вариант ответа в бланке, и учитель сканирует этот бланк с помощью мобильного приложения.

Таким образом, сервис Quick Key является привлекательной платформой не только для создания системы формирующего оценивания, но и для оптимизации процесса обучения.

Для организации работы на учебных занятиях с ресурсом Quizizz учащемуся нужен планшет или мобильный телефон с выходом в Интернет.

До занятия педагогический работник готовит викторину, на уроке все ученики получают одинаковые задания, но каждый учащийся на своем мобильном телефоне видит случайную последовательность вопросов и может работать в свойственном ему темпе. Система предоставляет подробный отчет о результатах учеников. Учащиеся представлены в рейтинговом порядке с процентами правильно выполненных заданий и количеством полученных игровых баллов.

Таким образом, итогом использования викторин в сервисе Quizizz является не только повышение познавательной активности учащихся, но и оптимизация процесса обучения.

Представленные ресурсы могут применяться на любом этапе урока любого учебного предмета, что позволит разнообразить формы работы, деятельность учащихся, активизировать внимание, усиливает учебную мотивацию, содействует оперативной обратной связи и мгновенному контролю усвоения знаний.

Литература

1. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об использовании современных информационно-коммуникативных технологий в учреждениях дошкольного, общего среднего и специального образования в 2021/2022 учебном году» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/glavnoe-upravlenie-obshchego-srednego->

- doshkolnogo-i-spetsialnogo-obrazovaniya/srenee-obr/2021-2022-uchebnyy-god/%D0%98%D0%9C%D0%9F%202021-2022_.pdf – Дата доступа: 10.11.2021.
2. Использование мобильного приложения Quizlet для актуализации лексического материала на уроках английского языка обучающихся 9-х классов [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<http://school238.ru/upload/editor/files/%D0%95%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%B8%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20Quizlet%282%29.pdf> – Дата доступа: 13.11.2021.

**MOBILE APPLICATIONS PLICKERS, QUIZLET AND QUICK KEY FOR
OPTIMIZING A PROCESS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGE
O.G.Loy**

The possibilities of Pickers, Quizlet and Quick key mobile applications for the educational purposes are considered in the article. There are also the examples of Mobile apps usage in the process of teaching foreign language.

Keywords: mobile applications, a process of teaching foreign language.