

УДК 372.881.111.1

<https://doi.org/10.36906/NVSU-2022/87>

Новикова Л.В., канд. филол. наук, ORCID: 0000-0001-8114-4396,
Черкашина К.С., ORCID: 0000-0002-9923-1276
Нижневартовский гуманитарный университет
г. Нижневартовск, Россия

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ПОСРЕДСТВОМ ОНЛАЙН-СЕРВИСА QUIZLET

Аннотация. Развитие электронных образовательных ресурсов, позволяющих автоматизировать процесс обучения и проведение контроля, способствуют поиску и внедрению новых форм обучения иностранному языку в соответствии с потребностями ученика и требованиями времени. В статье анализируется опыт использования онлайн-сервиса Quizlet как средства семантизации лексики и контроля сформированности лексических навыков в процессе обучения английскому языку. Статья имеет практическую значимость, описанные формы работы и полученные результаты могут быть интересны студентам выпускных курсов педагогических специальностей, а также практикующим педагогам.

Ключевые слова: электронные образовательные ресурсы; средства обучения; средства контроля; лексические навыки; семантизация; Quizlet.

В школьной программе иностранный язык как учебный предмет играет важную роль в формировании общей речевой культуры школьника, расширении кругозора, приобщении к культуре и традициям других стран изучаемого языка [3]. В статье рассматриваются актуальные способы формирования лексических навыков речи в процессе обучения английскому языку на примере образовательного онлайн-сервиса Quizlet [<https://quizlet.com>].

В настоящее время Федеральный государственный образовательный стандарт диктует современному педагогу требования в применении современных образовательных технологий, непрерывности профессионального развития, решении профессиональных задач с применением информационно-коммуникационных технологий. В рамках Федерального проекта «Цифровая образовательная среда», являющегося частью национального проекта «Образование», к концу 2024 года планируется проведение работ по оснащению образовательных организаций новейшим оборудованием и развитию цифровых сервисов и контента для образовательной деятельности. В связи с этим возникает необходимость выстраивания образовательного процесса с учетом образовательных потребностей современных школьников, их дифференциации и индивидуализации, поиска и активного внедрения в работу школьного учителя новейших приемов, технологии, методов, средств обучения и контроля. Эти требования обусловлены в том числе тем фактом, что по мнению многих исследователей сегодняшний школьник воспринимает, обрабатывает и усваивает

информацию отлично от предыдущих поколений – к основным отличиям относят клиповость мышления, необходимость визуализации и невосприимчивость к большим объемам информации в виде текста.

Такие изменения привели к расширению роли и спектра вспомогательных средств обучения (видео- и аудио материалы, карточки, таблицы, наглядность, компьютерные программы, сборники игр и прочее). Внедрение в процесс обучения компьютерных игр, мобильных приложений и электронных обучающих платформ способствовало появлению термина *игропрактика* [7]. Трансформация современного педагогического дискурса под влиянием введения игропрактик в качестве активных методов обучения достаточно широко освещается в зарубежных источниках; вводится понятие «цифровая игровая культура» (Digitale Spiekekultur) [8, с. 9].

Исследование интеграции игрового контента в обучение иностранным языкам позволяет выделить определяющую роль таких «специфических черт игровой деятельности, как соревновательность, командный характер, вовлеченность, вариативность сценариев», которые обеспечивают успех в обучении [4, с. 1940]. Однако компьютерная игра как инструмент обучения иностранным языкам требует значительного времени и адаптации учебного материала, в то же время мобильные приложения позволяют сочетать актуальный формат, высокую степень наглядности, вариативность и удобство в применении.

На возможности мобильных приложений (“Magic English”), как инструмента расширения словарного запаса указывают Анисифорова Т.С. и Ключкова Г.М, отмечая эффективность данного инструмента в обучении английскому языку дошкольников [1, с. 160]. По мнению отечественных методистов, использование наглядности (картинки, фотографии, иллюстрации и т.д.) на уроках английского языка значительно упрощают процесс овладения иноязычной лексикой.

Во многом способность общения на английском языке зависит от уровня сформированности лексических навыков и умений, что объясняет высокую долю упражнений, направленных на их формирование, в структуре урока. Семантизация слова (раскрытие его значения) на уроках английского языка может осуществляться переводным и беспереvodным способом. В настоящее время в методике обучения иностранным языкам предпочтение отдается беспереvodным способам. К беспереvodным способам семантизации можно отнести аудиальную, кинестетическую, визуальную демонстрацию наглядности, а также объяснение значения слова при помощи дефиниций, синонимов и антонимов, этимологического анализа слова.

В педагогической практике для успешной семантизации, актуализации и контроля сформированности лексических навыков на уроках английского языка, удовлетворяющей образовательные потребности современных подростков, нами используется электронный онлайн-сервис Quizlet, который позволяет создавать обучающие карточки (сеты) для овладения новыми лексическими единицами. Говоря о лексической единице, мы не обязательно имеем в виду отдельно взятое слово, это может быть устойчивое сочетание или идиома.

Как известно, слова в нашей памяти не существуют отдельно друг друга, а находятся в прочной лексико-семантической связи. Увеличению семантического поля способствуют актуализация выученной лексики и ее максимальное употребление в различных ситуациях общения. М.И. Елисейкина и Т.В. Куприна, рассматривая аспекты и механизмы забывания лексики на иностранном языке, подчеркивают, что «лексические знания более подвержены истощению, чем другие аспекты языка, такие как грамматика или фонетика. Наиболее распространенными проявлениями истощения лексики являются трудности доступа к лексике» [2, с. 847]. Решение проблемы авторы видят в формировании разнообразных ассоциативных связей между известным и новым.

Ресурс Quizlet предоставляет семь разнообразных режимов обучения: режим «Карточки» (Flashcards), «Заучивание» (Learn), «Письмо» (Write), «Правописание» (Spell), «Тест» (Test) и два игровых режима: «Подбор» (Match) и «Гравитация» (Gravity). Ученик имеет возможность самостоятельно выбрать наиболее подходящий ему режим, работать в индивидуальном темпе, что обеспечивает чувство психологического комфорта и положительную мотивацию к обучению. В целом работа с предлагаемыми режимами позволяет учителю иностранного языка формировать у обучающихся рецептивные и продуктивные лексические навыки.

Рассмотрим возможности онлайн-сервиса “Quizlet” в разрезе обучения лексике; экспериментальное исследование проводилось с учащимися 7 класса МБОУ 21 г. Нижневартовск. Так, в рамках изучения темы “Sport games” («Спортивные игры») в одном из классов ученикам предлагалось использование обучающих карточек Quizlet во время урока, а также работа с карточками в качестве домашней работы для закрепления пройденного материала. В другом классе обучающиеся знакомились с новой лексикой традиционным способом. В режиме «Карточки» обучающимся предлагалось на одной стороне карточки ознакомиться с лексической единицей, а на другой стороне – с дефиницией этой лексической единицы. Например, *bungee jumping* – An activity that involves a person jumping from a great height while connected to a large elastic cord; *scuba diving* – The act of swimming underwater while using a self-contained breathing apparatus и т.д. (рис. 1, 2).

В режиме «Карточки» происходила первичная отработка лексических единиц. Беспереводной способ семантизации новой лексики через контекст или дефиницию позволяет имитировать в процессе обучения решение коммуникативной задачи (получение информации), что делает сам процесс знакомства с новым более осмысленным и интересным для ученика. Однако следует отметить определенную сложность данного типа задания, обусловленную наличием незнакомых слов в сочетании со специфичным для дефиниции «книжным» типом предложения. Снять возможные затруднения позволяют перевод слова и использование иллюстраций при работе в режиме «Заучивание» (рис. 3, 4). Значимость визуализации как обязательного компонента современного образовательного материала, обеспечивающего необходимую скорость восприятия информации, подчеркивается многими исследователями [6, с. 50].

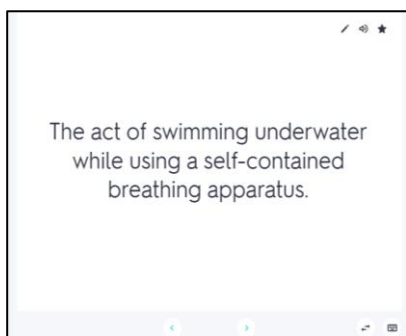


Рис. 1. Режим «Карточки». Дефиниция

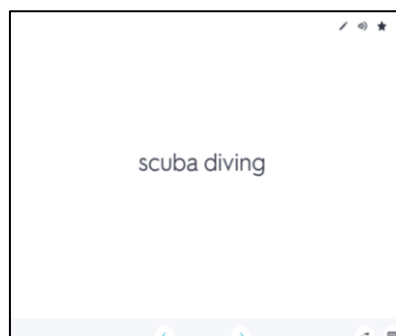


Рис. 2. Режим «Карточки». Лексическая единица

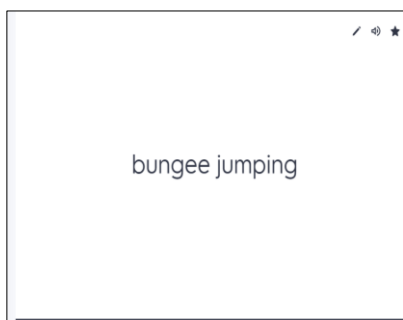


Рис. 3. Режим «Заучивание». Лексическая единица



Рис. 4. Режим «Заучивание». Визуализация

В данном режиме у обучающихся есть возможность работать самостоятельно в своем темпе и просматривать карточки столько раз, сколько им необходимо, что безусловно, относится к ключевым преимуществам обучающих онлайн-сервисов, так как позволяет реализовать принцип индивидуализации в рамках группового обучения. В режиме «Письмо» происходила отработка навыков написания новых лексических единиц. Обучающимся предлагалось посмотреть на изображения и записать то, что они видят. Если ученик допускал ошибку, программа помогала понять, где была допущена ошибка. В лингводидактике обучающий контроль и самоконтроль рассматриваются как важный инструмент усвоения языка [5, с. 847].

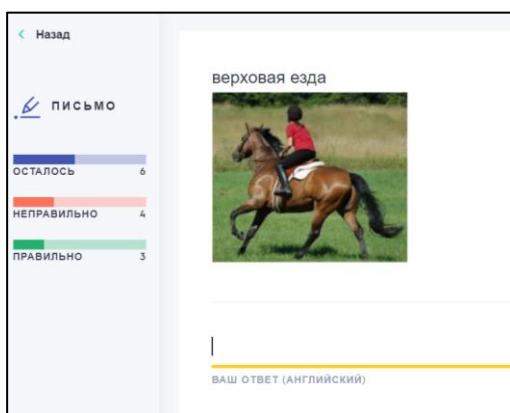


Рис. 5. Режим «Письмо». Задание

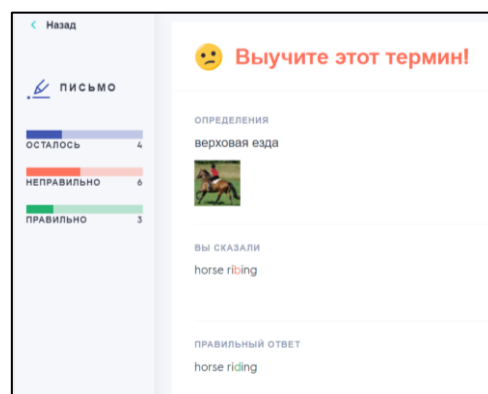


Рис. 6. Режим «Письмо». Контроль

Режим «Правописание» призван формировать и совершенствовать навыки письма, орфографические навыки. На данном этапе предлагалось прослушать, что говорит диктор и

записать услышанное в нужное поле для ответа (рис. 7). Сервис предоставляет возможность прослушать слово, тем самым закрепляя его звуковую форму. Значительным плюсом является автоматизированный контроль правописания, позволяющий ученику и педагогу отслеживать прогресс в формировании навыка письма.

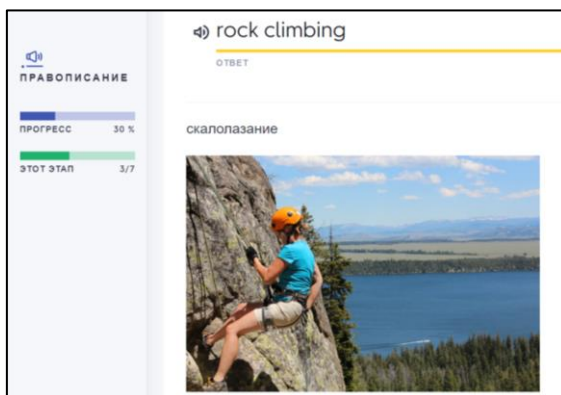


Рис. 7. Режим «Правописание». Контроль

В режиме «Тест» предлагались задания с письменным ответом (Written questions), где необходимо было подобрать дефиницию предложенному слову, задание с подбором (Matching), в котором требовалось соотнести картинку / фотографию со словом или предложением; следующее задание – вопрос с выбором ответа (Multiply choice) и последнее задание – верно / неверно (True / False). Таким образом, в тестовом режиме проводился контроль усвоения лексических единиц при помощи вопросов разного типа.

Один из игровых режимов «Подбор» подразумевает нахождение парных табличек (слово – дефиниция). Игра проводится на время и может быть организована в рамках командной работы на уроках английского языка. В игровом режиме «Гравитация» обучающимся за определенный промежуток времени необходимо было «защитить планету от астероидов». Это означает, что нужно прочесть задание на падающем «астероиде» и успеть внести свой ответ в поле для ответов. Игра имеет несколько уровней, что позволяет двигаться ученикам в разном скоростном режиме.

Для семантизации новой лексики по традиционной методике в контрольной группе нами были использованы способы, широко описанные в отечественной методике обучения ИЯ: использование наглядности (изображений, фотографий), перевод слова, развитие языковой догадки через контекст (использование дефиниции на иностранном языке). Однако, как показала практика, в классе, где для актуализации и проверки усвоения лексических единиц использовались карточки (сет) электронного сервиса Quizlet, обучающиеся с большим интересом вовлекались в учебную работу, охотно участвовали в обсуждениях, а уровень усвоения лексического материала по данной теме у обучающихся оказался выше, чем у обучающихся в том классе, где использовались традиционные способы семантизации. Как уже отмечалось ранее [4], современные компьютерные игры и онлайн-сервисы необходимо рассматривать как вспомогательный лингводидактический ресурс, однако именно на этапах введения, тренировки и закрепления новой лексики они зарекомендовали себя как достаточно продуктивные.

Описанный цифровой ресурс успешно сочетает специфические принципы в обучении английскому языку, такие как принцип дифференциации обучения, личностного ориентирования, а также общедидактические принципы посильности и доступности. В свою очередь применение электронных ресурсов дает возможность педагогу вовлекать обучающихся всех уровней подготовки в учебный процесс, поскольку возрастает эффективность восприятия информации учениками. Важно отметить, что для достижения более прочных синтагматических и парадигматических связей, работа над накоплением и овладением словаря должна проводиться систематически по каждой изученной теме с целью расширения семантических полей и актуализации изученных лексических единиц. Ресурс Quizlet является одним из современных средств как обучения, так и контроля сформированности лексических навыков, которое дополняет и усиливает традиционную методику обучения иностранному языку. Использование данного сервиса целесообразно в процессе формирования лексических навыков речи, проведения текущего контроля усвоения лексического материала, а также в процессе выполнения самостоятельной работы обучающимися.

Литература

1. Анисифорова Т.С., Ключкова Г.М. Развитие лексики английского языка у детей поколения Альфа посредством мобильных приложений // Педагогика. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2020. № 2. С. 158-162.
2. Елисейкина М.И., Куприна Т.В. Снижение уровня лексической аттриции при обучении иностранным языкам: теоретические проблемы исследования // Педагогика. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2021. Т. 6. № 5. С. 841-848.
3. Никонова Е.Н. Роль иностранного языка в эпоху глобализаций // Grand Altai Research & Education. 2017. № 2. С. 38-42.
4. Новикова Л.В., Цысь А.В. Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14. № 6. С. 1938-1943.
5. Плеванюк Е.Н. Контроль на уроках английского языка как способ дифференцированного обучения // Муниципальное образование: Инновации и эксперимент. Москва, 2015. № 3. С. 44-48.
6. Пластинина Н.А., Григорьева Е.С. Создание базового образовательного контента для дистанционного обучения // Вестник Нижневартовского государственного университета. 2021. № 1(53). С. 48-55. <https://doi.org/10.36906/2311-4444/21-1/08>
7. Geisler M. Die Widersprüchlichkeit des freiheitlichen Wesens von Spiel und seiner Verwendung als Lernmittel. <https://clck.ru/piVgh>
8. Wendt C. Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind. <https://clck.ru/dSCGm>

© Новикова Л.В., Черкашина К.С., 2022