

Петрочук Наталія Олександрівна,
викладач Київського національного
лінгвістичного університету
Валігура Ольга Романівна,
доктор філологічних наук, професор,
завідувач кафедри східної філології
Київського національного лінгвістичного
університету

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ДЛЯ ЗАСВОЄННЯ МОВНОГО МАТЕРІАЛУ

Опанування іноземної мови тісно пов'язане із залученням сучасних інноваційних технологій. Зокрема, використання освітніх онлайн платформ сприяє підвищенню мотивації у студентів до вивчення дисципліни [2].

Однією з найпопулярніших та найефективніших платформ для вивчення лексичного матеріалу є *Quizlet* [4]. Програма *Quizlet* дозволяє створити сет (набір карток) переважно для опрацювання лексичного матеріалу, пропонуючи 4 типи вправ на самостійне вивчення матеріалу та 2 типи вправ для контрольної перевірки засвоєного матеріалу. Розробники пропонують учасникам створити новий матеріал, або обрати вже існуючий. Безперечною перевагою ресурсу є відсутність обмежень щодо кількості сетів та можливість згрупувати їх по тематичним блокам. Після створення готовий сет можна викачати із сайту для подальшого використання. Завдання цього ресурсу можна пропонувати студентам на самостійне опрацювання, або тренувати в аудиторії усією групою, або у міні-групах. Слід також зазначити, що існує мобільний додаток, що позитивно впливає на засвоєння матеріалу, адже матеріал є завжди під рукою. Одним із основних недоліків є відсутність системи оцінювання.

Традиційне вивчення граматичних правил через виконання великої кількості вправ поступово відходить у минуле, і перевага надається ігровим формам засвоєння інформації — таким як освітній ресурс *Kahoot!* [3]. В цьому ресурсі є можливість або створити новий тест, або вибрати із вже існуючих варіантів. Кількість створених ресурсів необмежена та існує опція об'єднання певного граматичного матеріалу по класам. Ресурс підходить як для групової роботи, так і для індивідуальної. Для самостійної роботи студентів розробниками

створено ряд вправ у мобільному додатку, що дозволяє попередньо опрацювати матеріалу самостійно перед проходженням тесту в аудиторії.

Для створення різноманітних типів вправ дуже зручним у використанні є ресурс *Learningapps*. Лексичні і граматичні вправи можна об'єднати у так звані матрикси, що дозволяє студентам виконати декілька вправ в одній вправі. Ресурс більше підходить для індивідуальної роботи, адже не передбачено групової роботи над завданням. Досить корисною є функція перетворення тексту на мовлення у структурі самого завдання, що дозволяє покращувати навички аудіювання у студентів.

Зазначені вище ресурси можуть бути об'єднані у межах однієї платформи — такої як Moodle [1]. Moodle має два основні типи завдання *Діяльності*, що оцінюються, та *Ресурси* — які пропонують теоретичний матеріал. При створенні ресурсів, переходячи в режим редагування веб сторінки, існує можливість вбудувати адресу-посилання на завдання з Quizlet або Learningapps. Завдання має такий самий вигляд, як і на сайті, але в більш зручній доступності для студентів.

Використання сучасних інтерактивних навчальних онлайн платформ (таких як Quizlet, Kahoot!, Learningapps) не лише урізноманітнить засвоєння мовного матеріалу, а й підвищує мотивацію студентів до вивчення дисципліни.

Список використаних джерел

1. Доліна А. В. Використання системи moodle для вдосконалення фонетичної компетентності майбутніх учителів англійської мови. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Том 70, №2. С. 205–215. <https://doi.org/10.33407/itlt.v70i2.2382>.
2. Ashcroft, R. J., & Imrie, A. C. (2014). Learning vocabulary with digital flashcards [Paper presentation]. The JALT 2013 Conference Proceedings, Tokyo, Japan.
3. Islam, Saiful & Ahmad Sukri, Saiful Islam & Yunus, Melor & Sevakumaran, Denish & Kumaran, Rajeswari & Mansor, Nabira & Badusah, Jamaludin & Sultan, Smk & Terengganu, Kuala & Malaysia. Kahoot! Does Wonders: English Articles. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2020. Vol. 9, No 1. P. 360-371. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARPEd/v9-i1/7166>.
4. Setiawan, Rizky & Wiedarti, Pangesti. The effectiveness of Quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary. *Studies in*