

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У СТУДЕНТОВ БИОЛОГИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА НА ОСНОВЕ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ КАНООТ

В современном мире огромную популярность набирает использование различных мобильных приложений, которые способствуют совершенствованию и оптимизации учебного процесса. На сегодняшний день существует разнообразный набор средств информационных технологий доступных преподавателю ВУЗа. При подготовке и проведении занятия могут быть задействованы различные Интернет-ресурсы и мобильные приложения для обучения, тестирования и контроля как аудиторно, так и в режиме онлайн. Подобные средства могут стать способом для введения и закрепления новых тем и лексики, для создания упражнений и тестов.

Использование мобильных приложений помогает формировать, развивать и совершенствовать лексическую компетенцию. В процессе формирования лексической компетенции у студентов неязыковых специальностей можно выделить следующие этапы работы с лексическими единицами: 1) демонстрация, 2) закрепление, 3) контроль. Согласно данным этапам рекомендуется строить работу следующим образом. На 1-ом этапе преподаватель демонстрирует на экране компьютера слайды с новой лексикой, которые сопровождаются иллюстрациями, звуковыми фрагментами и т.д. Студенты просматривают вводную часть презентации и запоминают новый материал. На задание обычно отводится около 5 минут. На 2-ом этапе рекомендуется уделить внимание дальнейшей тренировке и закреплению изученного материала. Характер работы задает преподаватель: можно чередовать индивидуальную и групповую форму

работы. В зависимости от сложности и количества лексики, которую нужно усвоить, а также с учетом индивидуальных особенностей студентов на задание отводится около 10 минут. На 3-ем этапе рекомендуется заняться степенью усвоения пройденного материала, т.е. проверкой изученной лексики. Преподаватель предлагает студентам задания на изученную тему в рамках данного раздела. На этом этапе можно задействовать мобильное приложение Kahoot!.

Kahoot! – многофункциональная образовательная платформа, применение которой помогает использовать электронные ресурсы для диагностики знаний студентов, изучения, многоступенчатой тренировки, закрепления и контроля лексического материала на занятиях английского языка в игровой форме. Kahoot! является бесплатной платформой для создания заданий в которой существует четыре формата – онлайн викторина (quiz), игра с перемешанными ответами (jumble), опрос (survey) и обсуждение (discussion). Всё, что создаётся на платформе, так и называется — «кахуты». Студенты могут выполнять созданные преподавателем задания с любых устройств, имеющих доступ к сети Интернет: планшетов, ноутбуков, смартфонов.

При создании тестов и викторин в Kahoot! можно загружать фотографии, картинки и видеофрагменты. Скорость выполнения заданий можно ограничить временными рамками для каждого вопроса. За правильные ответы на вопросы студент получает баллы. Количество вопросов в приложении не ограничено. Чем быстрее студенты дают ответы на вопросы, тем больше баллов получают. В приложении есть таблица лидеров, показывающая, кто набрал больше всего баллов. Табло отображается на мониторе компьютера преподавателя. Для участия в онлайн викторине или тесте студенты получают доступ к платформе и вводят PIN-код, который предоставляет со своего компьютера преподаватель. Варианты ответов представлены в виде геометрических

фигур. Использование данного сервиса является эффективным способом получения обратной связи от студентов. Одной из особенностей Kahoot! является возможность копировать и редактировать тесты, что позволяет преподавателю существенно экономить время на подготовку материала.

Рассмотрим на примере темы “Blood System”. Во время изучения материала студентам предлагалось войти в мобильное приложение Kahoot! чтобы пройти игровой тест для закрепления пройденной лексики. Используя свои мобильные устройства, студенты заходили в учетную запись, вводили PIN-код игры и приступали к игре. Предварительно на платформе Kahoot! был создан тест «The Heart» состоящий из 18 вопросов. В нем предлагалось выбрать правильный вариант ответа с изученными словами. Были созданы вопросы на закрепление лексики и четыре варианта ответов среди которых один был правильным и три неправильных. Временные рамки были ограничены 30 секундами, а также был включён параметр дополнительных баллов для тех студентов, кто быстрее остальных ответит на вопрос (<https://create.kahoot.it/share/duplicate-of-the-heart/94bb8252-2870-4576-aaba-812deb018c02>). К каждому заданию была добавлена тематическая картинка, связанная по смыслу с вопросом.

Организовав тестирование в приложении Kahoot! удалось закрепить пройденную лексику, разнообразить учебный процесс, а также повысить мотивацию студентов. Кроме того, полученные результаты тестирования позволили оценить эффективность проведенной работы во время аудиторного занятия и качество полученных знаний. На основе данных, полученных после тестирования, были сделаны выводы о том, кому из студентов необходимо уделить больше внимания, какие из изученных слов стоит повторить и как быстро студенты справляются с заданиями.

Таким образом приложение Kahoot! является эффективным средством формирования лексической компетенции у студентов

неязыковых специальностей, а игровая среда благоприятно влияет на рабочую атмосферу и вызывает положительные эмоции.