

Использование сервиса Quizlet как средства реализации практико-ориентированных заданий в школьном курсе информатики

С. И. Проценко, email: svproc@yandex.ru
Е.А. Крючкова

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева»

***Аннотация.** Цифровые технологии активно используются в профессиональной деятельности педагога. С их помощью повышается эффективность образовательных процессов, качество образовательных услуг и других параметров системы образования. Прогресс в сфере использования цифровых технологий в школах осуществляется с большой интенсивностью и приводит к развитию всего образовательного процесса. В данной статье рассмотрен актуальный сервис Quizlet для использования в деятельности педагога и для повышения качества образовательного процесса. Выявлена практическая польза вышеуказанного сервиса в процессе обучения информатике, изложена его многофункциональность, наиболее эффективные варианты его использования. В статье перечислены основные возможности сервиса Quizlet для обеспечения самостоятельной работы учеников как на уроках, так и во внеурочной деятельности, представлены разнообразные типы заданий для групповой и парной работы обучающихся, а также выделены достоинства и недостатки данного сервиса.*

***Ключевые слова:** цифровизация, образование, цифровые технологии, электронные приложения, сервис Quizlet, учебный модуль, алгоритм, операторы C++, приложения, информатика.*

Введение

В эпоху цифровизации обучения особую важность приобретает подбор и внедрение адекватных образовательных инструментов, которые могли бы эффективно удовлетворять потребности всех участников образовательного процесса [6].

Цифровизация обучения изначально воспринималась традиционными образовательными системами как вызов, и преподавание информатики в школе не было исключением. На

сегодняшний же день цифровизация значительно облегчила процесс обучения информатике [5].

В процессе изучения информатики ученики сталкиваются с такими сложностями как эффективное запоминание операторов разных языков программирования.

В настоящее время разработан целый ряд мобильных приложений, которые активно внедряются в образовательный процесс и решают задачу эффективного усвоения новой информации. Среди наиболее актуальных электронных приложений и сервисов для запоминания и изучения различного рода информации особое место занимает Quizlet и заслуживает отдельного рассмотрения [1]. Quizlet - это сервис для быстрого создания тренажеров, которые помогут запомнить любой материал разными способами (на слух, написание и т. д.). Для этого мы добавляем в Quizlet слова, которые хотим потренировать, и картинки к ним для лучшего запоминания.

1. Функционал сервиса Quizlet

Данным сервисом пользуются более 60 млн. человек ежемесячно, из которых 90 % отмечают, что с момента установки мобильного приложения Quizlet количество усвоенного материала значительно увеличилось, а успеваемость в образовательных учреждениях улучшилась [2]. Сервис функционирует в виде бесплатно скачиваемого мобильного приложения, совместимого с операционными системами Android и iOS, и компьютерного онлайн-приложения. После регистрации все данные, курсы и наборы учебных карточек синхронизируются на любом устройстве, с которого будут осуществлены дальнейшие входы через адрес электронной почты или логин и придуманный пользователем пароль.

Сервис Quizlet имеет бесплатную и платную версии. Бесплатная версия предлагает широкий спектр заданий, направленных на запоминание новой лексики, в связи с чем необходимость приобретать исключительно платную версию отсутствует. В Quizlet можно отправлять ученикам ссылку на курс, либо они сами могут найти его по имени преподавателя [3].

В Quizlet существует семь разных способов работы: пять учебных режимов и две игры.

1. В режиме карточки ученики видят все карточки, переворачивают их, чтобы повторять термины и определения.

2. В режиме заучивания будет создан индивидуальный план обучения, основанный на овладении материалом модуля. Чтобы завершить этап, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды. По завершении каждого этапа все термины будут

сгруппированы по уровню овладения ими: «знакомые» означает, что ученик ответил правильно один раз, а «усвоенные» – два раза [8].

3. В режиме письма будет дано определение или картинка термина и 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 было отвечено неправильно в первом этапе. Чтобы завершить этап режима письма и просмотреть свои результаты, необходимо правильно ответить на каждый вопрос дважды [4].

4. В режиме правописание надо прописать услышанное.

5. В режиме тестирования автоматически создаются разные варианты тестов.

6. В игре подбор ученики подбирают правильные термины к определениям как можно быстрее и соревнуйтесь на время друг с другом.

7. В игре гравитация ученики должны дать правильные ответы.

2. Разработка карточек с помощью сервиса Quizlet

Как же создавать карточки?

Для входа в сервис необходимо зарегистрироваться или произвести вход через Google или Facebook.

Необходимо ввести название модуля, затем ввести термины и определения. Также можно изменить настройки видимости (видно всем пользователям Quizlet / определенным курсам/участникам с паролем/только создателю модуля) и редактирования (редактируется только создателем модуля/определенным курсам/участникам с паролем). Также к каждому термину автоматически предлагается определение и соответствующая картинка (в бесплатной версии невозможно загружать свои картинки).

Порядок создания учебных карточек представлен на рисунках 1-5:

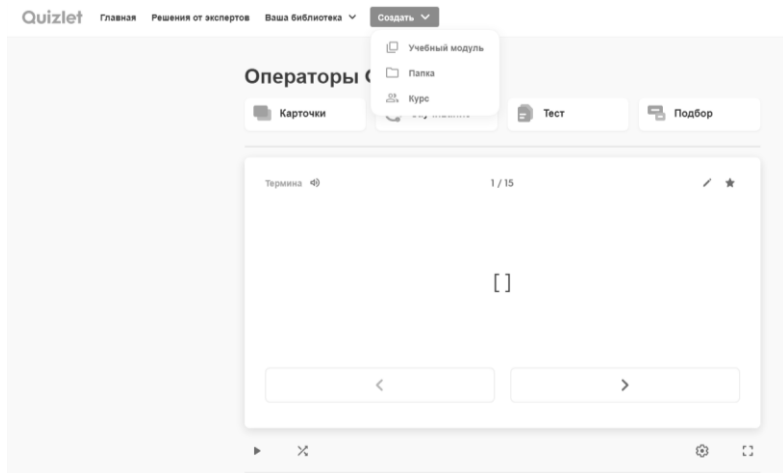


Рис. 1. Шаг 1 – Создание учебного модуля.

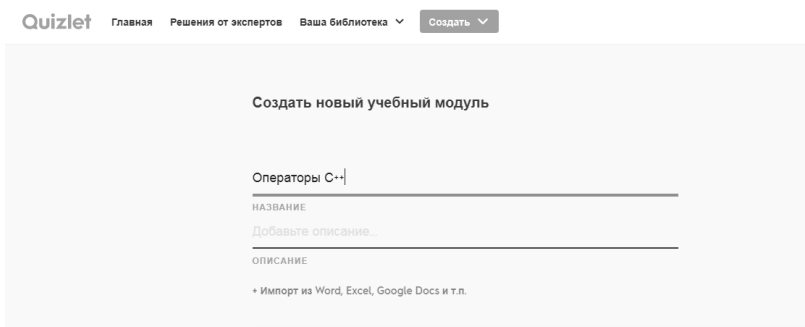


Рис. 2. Шаг 2 – Название учебного модуля.

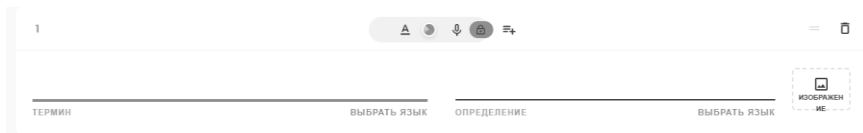


Рис. 3. Шаг 3 – Введение термина и определения.

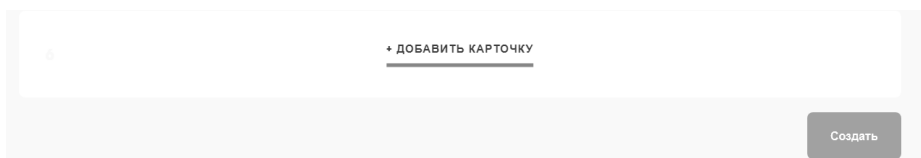


Рис. 4. Шаг 4 – Добавление дополнительной карточки.

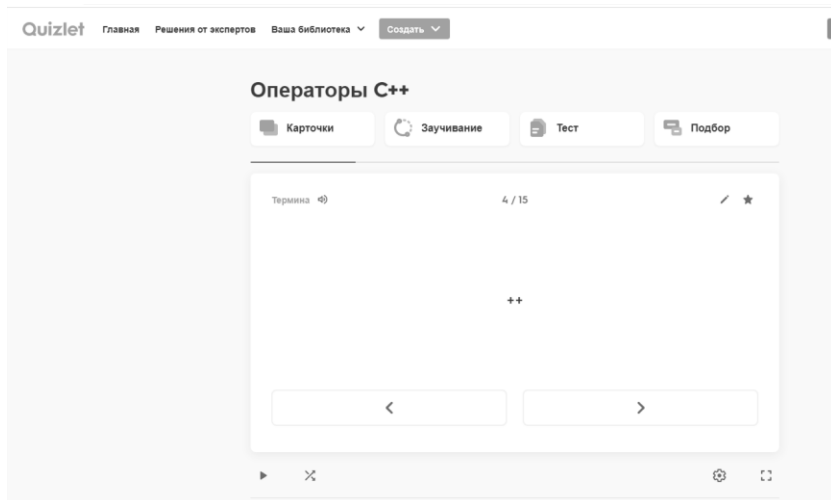


Рис. 5. Шаг 5 – Результат создания учебного модуля.

Используя данный алгоритм, был разработан учебный модуль «Операторы C++», который можно посмотреть, пройдя по ссылке: https://quizlet.com/_cfvfv2?x=1jq&i=3q8j4b.

Открывая ссылку, мы переходим на главную страницу с карточками. Всего 15 карточек для запоминания операторов. Лицевая сторона карточки состоит из термина (рис. 6), нажав в любое место карточки, она перевернется и появляется обратная сторона карточки (рис. 7).

[]



Рис. 6. Лицевая сторона карточки.

Индекс массива



Рис. 7. Обратная сторона карточки.

Данный модуль был разработан для использования на этапе запоминания операторов языка программирования С++, которые необходимы для управления процессом выполнения программы. Язык программирования С++ богат встроенными операторами и включает в себя следующие типы:

1. Арифметические операторы;
2. Реляционные операторы;

3. Логические операторы;
4. Побитовые операторы;
5. Операторы присваивания;
6. Другие операторы.

Без знаний операторов не получится написать программу. Quizlet поможет запомнить операторы без каких-либо сложностей.

Так, например, преподаватель может объединить обучающихся в пары, задать режим «карточки» для работы, и предложить одному человеку в паре составлять вопросы с выпадающими словами и выражениями, а другому - отвечать на них. Это задание можно выполнять по очереди, чтобы каждый обучающийся попробовал себя в качестве опрашивающего и опрашиваемого [7]. Оно способствует закреплению навыков по информатике (например, в теме «Операторы C++»).

Заключение

Мобильный сервис Quizlet обладает рядом неоспоримых преимуществ:

1. Удобный и понятный интерфейс, легкий способ запоминания слов и оборотов, можно легко упростить и усложнить одну и ту же задачу.

2. Возрастная адаптация. Даже самые маленькие ученики с интересом соревнуются друг с другом (дети достаточно быстро осваивают программу и вполне осознанно используют ее).

3. Экономия времени (за небольшой временной период удастся прочно запомнить и закрепить нужный материал).

Сервис подходит для всех видов работы: индивидуальной, парной, групповой и фронтальной. Его можно использовать как вспомогательный образовательный инструмент вне учебной аудитории и непосредственно на занятии [10]. Он создает оптимальные условия для самостоятельной работы учеников, отслеживая их прогресс и автоматически определяя наиболее сложные термины, объединяя их в отдельную «контрольную» группу, которая будет проверяться чаще с целью лучшего усвоения [9].

Что касается недостатков сервиса, главным из них является отсутствие автоматического исправления орфографических ошибок и программирование всего лишь одного верного ответа. Любое отступление от внесенного в учебную карточку ответа воспринимается как ошибка, хотя может ей и не являться. Соблюдая вышеуказанные рекомендации, можно эффективно внедрить Quizlet в процесс преподавания как информатики, так и других школьных дисциплин и повысить качество усвоения определений терминов обучающимися.

Список литературы

1. Аксюхин, А. А. Информационные технологии в образовании и науке / А. А. Аксюхин, А. А. Вицен, Ж. В. Мекшенева // Современные наукоемкие технологии. – 2009. – № 11. – С. 50–52.
2. Алиева, Э. Ф. Цифровая переподготовка: обучение руководителей образовательных организаций / Э. Ф. Алиева, А. С. Алексеева, Э. Л. Ванданова, Е. В. Карташова, Г. В. Резапкина // Образовательная политика. – 2020. – № 1 (81). – С. 54–61.
3. Антонова, Д. А. Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений / Д. А. Антонова, Е. В. Оспенникова, Е. В. Спириин // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. – 2018. № 14. С. 5–37.
4. Буцык, С. В. «Цифровое» поколение в образовательной системе российского региона: проблемы и пути решения / С. В. Буцык // Открытое образование. – 2019. – № 1. – С. 27–33.
5. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П. Н. Биленко [и др.] ; под науч. ред. В. И. Блинова – М.: Издательство «Перо», 2019. – 98 с.
6. Маниковская, М. А. Цифровизация образования: вызовы традиционным нормам и принципам морали / М. А. Маниковская // Власть и управление на Востоке России. – 2019. – № 2 (87). – С. 100–106.
7. Морозов, А. В. Профессионализм учителя как важнейший ресурс и детерминанта качества педагогической деятельности в условиях цифровой образовательной среды / А. В. Морозов, Л. Н. Самборская // Казанский педагогический журнал. – 2018. – № 6 (131). – С. 43–48.
8. Мухин, О. И. Формирование таланта в эпоху цифровизации. Модель обучения одаренных и талантливых учащихся / О. И. Мухин // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. – 2017. – № 13. – С. 19–33.
9. Уваров А. Ю. На пути к цифровой трансформации школы / А. Ю. Уваров. – М.: Образование и информатика, 2018. – 120 с.
10. Quizlet [Электронный ресурс] : Учебные средства и карточки – Режим доступа: <https://quizlet.com/ru>
11. Формирование цифровой грамотности обучающихся: Методические рекомендации для работников образования в рамках реализации Федерального проекта «Цифровая образовательная среда» /

Авт.-сост. М. В. Кузьмина и др. – Киров: ИРО Кировской области, 2019.
– 47 с.