

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ ДЛЯ ОТРАБОТКИ ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ-ИНОСТРАНЦЕВ**

**ДРАГОМИРЕЦКАЯ О.А.**

*Одесская государственная академия строительства и архитектуры,  
г. Одесса, Украина*

На сегодняшний день существует множество различных платформ, позволяющих обучаться в игровой форме он-лайн. Одной из таких платформ является платформа Kahoot, которая представляет собой ресурс, на котором можно найти готовые обучающие викторины, а также есть возможность самостоятельно создать викторину он-лайн. Зарегистрировавшись на платформе, преподаватель может создать викторину, исходя из нужд обучаемой им группы студентов.

Рассмотрим возможности данной платформы. Её интерфейс разработан на английском языке, поэтому знание английского языка преподавателем является обязательным. Знание английского языка студентами не является обязательным, но оно существенно облегчит использование ими данной платформы. В использовании она не проста и требует предварительного разъяснения преподавателя. Во время выполнения заданий необходимо использовать несколько окон, открытых одновременно, что затрудняет работу с викториной. Однако, при предварительной подготовке и оснащении аудиторий компьютерами, данный вид закрепления изученного грамматического материала помогает усваивать его без заучивания в игровой форме. Викторины могут выполняться как одним студентом, так и группой студентов.

Преподаватель разработал викторину для студентов-иностранцев первого курса (начального этапа обучения) на тему «Предложный падеж русского языка». Викторина состояла из 15 вопросов, охватывающих существительные и прилагательные в единственном и множественном числе. Каждый вопрос сопровождался картинкой, иллюстрирующей вопрос. Студент выбирал свой вариант ответа из четырёх приведенных, в конце викторины на экране появлялся общий результат студента.

Данный вид работы показал, что после прохождения викторины несколько раз студент осваивал окончания предложного падежа без зубрежки. Викторина, мотивирующая студента запомнить грамматические конструкции для достижения поощрения в виде балла на экране, в данном случае выступает в роли игры, в которой студенту хочется выиграть.