

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ QUIZLET І КАНООТ ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ ГРАМАТИЧНИХ НАВИЧОК СТУДЕНТІВ ЮРИДИЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Досліджено теоретичні питання використання інтерактивних платформ Quizlet і Kahoot для вдосконалення граматичних навичок студентів юридичних спеціальностей. Одним з актуальних питань у теорії і практиці навчання мови, зокрема в удосконаленні граматичних навичок студентів юридичних спеціальностей, є проблема підвищення якості її результатів, яка досягається під час використання інтерактивних тестових Інтернет-ресурсів. Основна мета – висвітлити актуальні проблеми використання інтерактивних платформ Quizlet та Kahoot для вдосконалення граматичних навичок студентів-юристів. Зазначено, що Інтернет-платформи мають необмежений потенціал як в аудиторній (під керівництвом викладача), так і в позааудиторній самостійній діяльності студентів. Наведено умови, необхідні для оптимальної організації інтерактивного навчання на базі Інтернет-платформ, та перераховано дидактичні принципи, які реалізуються в процесі впровадження в навчальний процес освітніх платформ Quizlet і Kahoot. Відзначається, що ефективний зворотний зв'язок, який забезпечують інтерактивні платформи, активізує навчальну діяльність, що, зрештою, є метою будь-якої сучасної освітньої технології. Підкреслюється, що сервіси Quizlet та Kahoot використовують ігрові елементи всередині освітньої системи, але сама система не перетворюється на гру, а освітній зміст не змінюється. Детально розглянуто їх конфігурацію та принципи роботи, зазначено переваги кожної з них. Автором проаналізовано різні варіанти роботи студентів на зазначених інтерактивних платформах. Зазначено, що раціональне та всебічне використання елементів змагань, нагородження переможців, ускладнення завдань за рівнями, набрання очок та бонусів та інших ігрових елементів допомагає зосередити увагу учнів на вирішенні завдань із метою досягнення освітніх цілей, а також зменшує психологічний дискомфорт під час тестування, знімає розумову напругу та фізичну втому, мінімізує наслідки втоми та стресу. Автором перелічено найважливіші переваги інтерактивних платформ Quizlet та Kahoot. У процесі дослідження зазначено, що сучасний викладач за допомогою використання Інтернет-ресурсів може урізноманітнити процес навчання, підвищити його ефективність та оптимізувати процес оцінювання отриманих знань.

Ключові слова: інтерактивна платформа, QUIZLET, КАНООТ, студенти, навчальний процес.

На нинішньому етапі розвитку суспільства важко знайти сфери діяльності людини, на які б не вплинув розвиток технологій. Не є винятком і сфера освіти. Удосконалення системи вітчизняної освіти ставить перед викладачами завдання перегляду методики викладання, використання сукупності засобів, що формують компетенції студентів юридичних спеціальностей, які допоможуть у реалізації різних професійних можливостей, зокрема, сфері вдосконалення знань юридичної термінології.

Одним з актуальних питань у теорії і практиці навчання мови, зокрема в удосконаленні граматичних навичок студентів юридичних спеціальностей, є проблема підвищення якості її результатів. Актуальність вирішення цієї проблеми – в пошуку оптимальних способів організації навчального процесу з моніторингу результатів навчальної діяльності на заняттях з мови. Одним із них може стати використання інтерактивних тестових Інтернет-ресурсів, таких як Quizlet і Kahoot, із метою ефективного формування навичок усного мовлення та граматичних навичок.

До питання використання Інтернет-платформ у навчанні іноземних мов зверталися багато вітчизняних і зарубіжних дослідників: Н. Балік досліджувала моделі впровадження електронного навчання у вищій школі, О. Найдьонова розглядала актуальні аспекти створення дидактичних матеріалів із використання технологій WEB 2.0., Л. Морська та І. Блощинський вивчали потенціал використання Інтернет-платформ у професійній іншомовній підготовці.

Нині набули гостроти та потребують комплексних поглиблених наукових розвідок питання щодо методичного обґрунтування використання Інтернет-ресурсів у навчальному процесі, їх впливу на забезпечення ефективної взаємодії між викладачем і студентами та студентів між собою як в умовах очного, так і дистанційного навчання. Висвітлення таких проблем та практична реалізація здобутих наукових результатів сприятиме оптимізації навчального процесу в сучасних умовах дистанційного навчання, що визначає актуальність і зумовлює вибір теми цієї статті.

Головною метою роботи є висвітлення актуальних питань використання інтерактивних платформ QUIZLET і КАНООТ із метою вдосконалення граматичних навичок студентів юридичних спеціальностей.

Одним із ключових напрямів оптимізації навчального процесу в умовах модернізації української освіти є орієнтація та спрямування на демократизацію взаємовідносин викладача та студентів. Це передбачає використання нових підходів до навчання: відхід від дублювання інформації та монологічного викладу матеріалу, демонстрація можливості отримання цих даних із доступних джерел, сприяння створенню атмосфери співробітництва, перехід до діалогу між викладачем і студентами та студентами між собою, впровадження в освітній процес активних методів навчання, які дають змогу розкрити творчі здібності, розвивати іні-

ціативу та активізувати навчально-пізнавальну діяльність. Також питання необхідності розвитку навичок співробітництва постає і у зв'язку з чинниками, які впливають із сучасних потреб ринку праці, де потрібні не лише кваліфіковані, а й комунікабельні фахівці, які б могли успішно працювати в команді задля єдиної мети [3, с. 34].

Використання Інтернет- та мультимедійних технологій дає змогу урізноманітнити освітній процес та підвищити інтерес студентів до навчання. Створення умов, за яких слухачі самі застосовують навчальні матеріали, знаходять завдання, виконують їх, сприяє успіху у вдосконаленні граматичних навичок. Саме тому необхідно зазначити, що Інтернет-платформи мають необмежений потенціал як в аудиторній (під керівництвом викладача), так і в позааудиторній самостійній діяльності студентів. Онлайнові та офлайнові ресурси дають змогу студентам самостійно перевірити правильність виконаних вправ, вдосконалити граматичні навички, активізувати необхідний лексичний матеріал, застосовувати енциклопедичні та довідкові ресурси для пошуку інформації, індивідуалізувати навчання тощо [7, с. 82].

Для оптимальної організації інтерактивного навчання на базі Інтернет-платформ необхідні такі умови:

- довірчі, позитивні відносини між викладачем та студентом;
- демократичний стиль викладання;
- співпраця в процесі спілкування викладача і студента між собою;
- опора на особистий досвід студента, включення в навчальний процес яскравих прикладів, фактів, образів;
- різноманіття форм і методів подання інформації, їх мобільність;
- включення зовнішньої і внутрішньої мотивації діяльності.

Ефективний зворотний зв'язок, який забезпечується інтерактивними платформами, активізує навчальну діяльність, що і є метою застосування будь-яких сучасних освітніх технологій. Висока дидактична значущість зворотного зв'язку між тими, хто навчається, і викладачем визначається при обліку інформаційних аспектів процесу навчання. Саме на підставі інформації, що надходить по каналу зворотного зв'язку, викладач має змогу управляти процесом отримання та засвоєння нових знань [5, с. 61].

Узагальнюючи досвід вітчизняних дослідників і педагогів, можна виділити такі сервіси онлайн-тестування, які згадуються в наукових публікаціях і методичних матеріалах найчастіше, – Quizlet і Kahoot.

Необхідно зазначити, що сервіси Quizlet і Kahoot використовують ігрові елементи в рамках навчальної системи, але сама система не перетворюється на гру і навчальний зміст не зазнає змін. Раціональне і комплексне використання елементів змагань, відзначення переможців, ускладнення завдань за рівнями, нарахування балів та бонусів та інших ігрових елементів необхідне для того, щоб сконцентрувати увагу студентів на вирішенні поставлених проблем для досягнення освітніх цілей.

Зростання інтересу до впровадження освітніх платформ платформ Quizlet і Kahoot у навчальний процес пояснюється також тим, що сприяє оптимізації навчального процесу, реалізуючи дидактичні принципи, представлені в таблиці 1.

Таблиця 1

Дидактичні принципи, які реалізуються в процесі впровадження в навчальний процес освітніх платформ Quizlet і Kahoot

Дидактичний принцип	Засоби реалізації принципу
Принцип свідомості і активності	Миттєвий зворотній зв'язок і можливість оцінювання і самооцінювання
Принцип наочності	Мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу
Принцип послідовності і систематичності	Поступове ускладнення умов гри і ігрового матеріалу
Принцип індивідуалізації навчання	Можливість вибору індивідуальної траєкторії
Принцип доступності та посильності	Можливість самостійно вибирати складність навчального матеріалу
Принцип міцності	Залучення емоцій студентів

Джерело: [11, с. 141]

Quizlet – це багатофункціональна освітня платформа, яка уможливує вивчення, багатоступінчасте тренування, закріплення та контроль матеріалу (як лексичного так і граматичного) з різних галузей знань [1, с. 66].

Як зазначають користувачі сайту, до переваг інтерактивної платформи належать: зручний інтерфейс; величезний вибір мов; можливість вбудовувати посилання на створені завдання або вбудувати їх у свій блог (в обмеженому режимі); можливість використання в Android і iPad (в тому числі офлайн); командна робота над вправами; можливість відбирати важкі граматичні та лексичні завдання для відпрацювання.

Конфігурація Quizlet досить проста: студенти реєструються за допомогою Google або Facebook, а викладачі створюють онлайн-класи, в які запрошують студентів, використовуючи просте посилання на ресурс. Викладач вибирає режими, які будуть брати участь у темі.

Сама платформа особистісно орієнтована і не містить систему оцінювання знань, що сприяє максимальному взаємодії студента і платформи. Своєю багатофункціональністю Quizlet відмінно підходить для навчання професійній іноземній мові, тому що матеріал, який використовується в платформі, вибирається викладачем, тому може мати професійну прив'язку, створену між фаховими дисциплінами і спеціальними текстами [6, с. 138].

Quizlet має дружній інтерфейс і зручну навігацію – на головній сторінці можна знайти всю необхідну для роботи розділи. В окремих кнопок є меню, що дає змогу переглянути ієрархію опцій. Інструменти для обліку, контролю і статистики допомагають відслідковувати прогрес і результати роботи студентів. Є можливість тематичної класифікації матеріалів по папках і робота в офлайн-режимі, якщо попередньо завантажити навчальний блок у папку.

Quizlet економить час викладача, бо одноразове занесення матеріалу в програму дає змогу його використати як базу для створення інших сетів. Можливе багаторазове використання одноразово створеного сету, з різними групами студентів, які володіють різним рівнем знань. Є можливість копіювати, комбінувати сети і створювати нові набори карток [8].

Quizlet має два рівні доступу: викладацький і студентський. Викладач має певні переваги в разі створення власного модуля, а також змогу використовувати додаток для групової аудиторної роботи. Студентський рівень доступу передбачає або автономну роботу окремого користувача, або підключення до модуля, створеного викладачем.

Quizlet надає можливість безоплатного користування навчальними та тестовими ресурсами, а також створення власного модуля або редагування чужого за допомогою інструментів сайту. Відкритий доступ до даних Quizlet дає змогу не тільки користуватися ресурсами платформи на сайті або в додатку, але й завантажувати частину свого контенту.

У системі Quizlet зареєстровані користувачі можуть створювати набори термінів (глосарії) з їх значеннями, звуковим і візуальним супроводом, а також використовувати різні режими роботи (Study Modes) з цими наборами. Крім того, Quizlet також володіє системою голосового розпізнавання.

За допомогою Quizlet можна активно розвивати лексичну та граматичну компетенції і в тій чи іншій мірі формувати всі види мовленнєвої діяльності іноземної мови (аудіювання, читання, письмо, говоріння). Для введення і демонстрації нового матеріалу використовуються флеш-картки (Flash Cards), що викладач може створити на основі тих лексичних одиниць, які проходять його студенти. Quizlet запропонує кілька варіантів перекладу до заданого користувачем слова, а також підбере картинку. У процесі роботи з флеш-картками є можливість прослухати слово, а також записати свій голос. Крім флеш-карток, можливе створення діаграм (Diagrams) задля візуалізації і вивчення лексики та граматики складних і абстрактних юридичних термінів [9, с. 800]. Студент у такому разі сам регулює і контролює свою навчальну діяльність через шкалу успішності і шкалу виконаних завдань із тієї чи іншої теми. Він завжди може повернутися до вже вивченого матеріалу, повторити його і покращити свій результат.

Для контролю пропонується окремий тестовий режим (Test) і різноманітні ігри (Space Gravity, Scatter, Space Race). Аналітики Quizlet зазначають, що тестовий режим є найпопулярнішим режимом серед користувачів додатка. З 2016 року тестовий режим доступний у мобільному додатку Quizlet для смартфона. Тести можуть включати в себе завдання, де потрібно дати письмову відповідь або переклад (Typed Response), відповідність (Matching questions), множинний вибір (Multiple Choice) і справжні/помилкові висловлювання (True / False) [13].

За замовчуванням Quizlet генерує 20-питальний тест, в якому поєднуються 4 типи вищевказаних завдань. Однак тестові завдання можуть вибирати і налаштовувати як самі студенти, так і їх викладач. У спеціальному режимі налаштувань тесту можна вибрати типи завдань, кількість питань (від 20 до 67), а також відключити автоматичну появу флеш-карток у питаннях, що вимагають перекладу слова. Викладач і студенти також можуть створити власний тест для удосконалення граматичних навичок із нуля, слідуючи інструкціям Quizlet. Самостійна робота над створенням та розв'язанням такого тесту дає змогу як закріпити пройдений матеріал, так і розвинути навички креативного мислення.

За допомогою платформи Quizlet можна організовувати інтерактивну групову роботу (QuizletLive) в класі у форматі змішаного навчання. QuizletLive є різновидом Student Response System (SRS), коли всі учні, маючи смартфон із виходом в Інтернет, виконують колективне завдання. Щоб зіграти в QuizletLive, під час проведення заняття знадобляться обліковий запис Quizlet, навчальний модуль, як мінімум чотири студенти, комп'ютер, планшет або смартфон для кожного учасника гри, пристрій, що керується викладачем, для проєкції правил і списку лідерів, 10–20 хвилин часу [10].

Завдання у грі створюється викладачем або запозичується з бази завдань платформи. Група ділиться на команди для виконання завдань, на екрані викладача і на загальному екрані проєктора відображається інтерактивна дошка лідерів і прогрес кожної команди. Робота в цьому режимі влаштована таким чином, що всі учасники однієї команди отримують одне питання, але різні варіанти відповідей, і вірно відповісти на питання команда може, тільки радячись між собою. Таким чином, реалізується розвиток умінь кооперації і співробітництва. Моментально мінливі в реальному часі результати значно підвищують інтерес учнів, їхню мотивацію і залученість у процес навчання.

Режим тестування значно економить час викладача, автоматично створюючи тести за кожним пройденим набором слів або визначень. Створений викладачем тест можна роздрукувати і застосовувати на заняттях у традиційному вигляді, якщо немає можливості забезпечити кожного комп'ютером або смартфоном. Тестування за допомогою Quizlet більшою мірою підходить для поточного і проміжного контролю, проводити підсумковий контроль за допомогою Quizlet недоцільно, оскільки в сервісі відсутні формальні інструменти оцінки.

Важливою перевагою навчання і контролю знань через Quizlet є система заохочень і підтримки. Додаток "підбадьорює" в разі невдач і мотивує до продовження навчання. Система підтримки Quizlet у сукупності з ігровим моментом і ефектом повного занурення в процес мінімізує психологічний дискомфорт, що дає змогу говорити про психозберігаючі функції використання цього додатка.

Розглядаючи інтерактивну платформу Kahoot, необхідно зазначити, що нині вона використовується як унікальна освітня технологія в навчальних закладах по всьому світу. Як об'єкт педагогічного інтересу, сервіс Kahoot може бути розглянутий як інтерактивна альтернативна тестова система, яка дає змогу оцінювати швидкість і якість засвоєння матеріалу студентами, а також привносить у процес навчання момент змагання та ігри.

Серед переваг Kahoot користувачі визначають такі: зрозумілий інтерфейс; можливість створювати різні типи тестів; можливість створювати тести у форматі ігрових механік; серйозні ігрові механіки в будь-якому вигляді тесту або вікторини; різноманітність тестів; створені завдання дозволяють включити в них фотографії і навіть відеофрагменти; темп виконання вікторин, тестів регулюється шляхом введення часової межі для кожного питання; інтерактивний режим, коли в режимі реального часу студенти бачать, як проходить гра і хто перемагає; можливості для швидкого створення тестів, опитувань, дискусій; хороші можливості в безплатній версії сервісу.

Проте необхідно зазначити і недоліки: не можна вбудувати тест на сторонній сайт, а тільки через посилання; в деяких тестах на відповіді дається занадто мало символів [2].

Kahoot дає змогу опитувати чи тестувати студентів під час аудиторної роботи за допомогою їхніх особистих мобільних пристроїв, комп'ютера або смартфона викладача і екрану або інтерактивної дошки. Також необхідне підключення до мережі Інтернет студентів і викладача. Kahoot дає змогу своїм користувачам створювати власні тести та опитування у вигляді інтерактивних онлайн-вікторин або використовувати вже створені розробниками й іншими користувачами вікторини. Для створення оригінальної вікторини користувач реєструється на сайті getkahoot.com й отримує доступ до інструментів сервісу.

Сервіс має два рівні доступу: серверний для викладача і клієнтський для студентів. Перед створенням тесту викладач дає тесту назву та короткий опис. У процесі створення тесту викладач самостійно підбирає матеріал, створює питання, доповнює їх ілюстраціями, аудіо- та відеоконтентом. Максимальна кількість символів в одному питанні – 95. Кожне питання супроводжується таймером, за замовчуванням програма задає проміжок у 20 секунд, його можна налаштувати вручну і вибрати часовий проміжок у діапазоні від 5 до 120 секунд. На кожне питання необхідно придумати 4 варіанти відповіді і визначити правильний. Формат питань не варіюється, однак за рахунок мультимедійного складника питання можна модифікувати. Після створення всіх питань викладач виходить із режиму моделювання і новий тест готовий до роботи.

Викладач підключає своїх студентів до вікторини за допомогою оригінального коду вікторини (Game Pin), який студенти вводять на сайті kahootit.com або в мобільному додатку Kahoot, який заздалегідь скачують. Підключаючись до вікторини, учасники придумують собі ігрові імена, якщо викладач вибирає класичний індивідуальний режим (Classic), або назву команди, якщо використовується режим командної роботи (Team Mode). Після того, як всі учасники підключилися, викладач тисне кнопку Start і запускає опитувальник або тест [12].

Питання вікторини та варіанти відповідей з'являються на екрані викладача, а студенти відповідають у своїх мобільних пристроях, вибираючи відповідну геометричну фігуру. Зворотний зв'язок здійснюється після кожного питання, що підсилює залученість учнів у процес, активує ігровий момент і мотивує до активної діяльності. Кожне питання обмежене за часом, і студенти на швидкість вибирають відповіді, що зумовлює змагальний дух. Після відповіді на кожне питання вони отримують бали і бачать загальний результат на екрані у вигляді рейтингової таблиці, а особистий результат відбивається на особистому мобільному пристрої. Варто зазначити, що важливу роль в оцінюванні відіграють правильність і швидкість відповіді.

Після закінчення вікторини на екрані з'явиться п'єдестал із трьома найбільш активними і точними у своїх відповідях учасниками. Крім того, викладач може проаналізувати статистику. Докладний аналіз результатів дозволяє виявити місця в навчанні, що вимагають більш глибокого вивчення або повторення. Також можна вести статистику по кожному студенту, відстежувати його прогрес і проводити процедуру оцінювання об'єктивно. Перевагою використання Kahoot на заняттях, де планується проведення контролю, є те, що студенти зосереджені протягом заняття, бо знають, що незабаром їм доведеться застосувати свої знання в тесті. Таким чином, Kahoot виступає не тільки інструментом для повторення вивченого матеріалу, але й мотивує до самостійної позааудиторної підготовки.

Використання командного режиму Kahoot для поточного і проміжного контролю дає змогу активізувати колективну діяльність, розвинути навички міжособистісного спілкування і згуртувати колектив (Motivate

teamwork). Для досягнення кращого змагального ефекту студентів можна розділити на групи. Командний режим має додаткову функцію “Групове обговорення” (Team Talk), яка дозволяє протягом 5 секунд провести мозковий штурм, обговорити питання командою і прийняти спільне рішення. аналізуючи питання, студенти роблять припущення про можливу відповідь ще до появи її варіантів, що свідчить про залучення в активну комунікативно-пізнавальну діяльність.

Ігрове середовище, яке створюється за допомогою використання сервісу, сприятливо впливає на робочу атмосферу, а процес тестування в ігровій формі викликає позитивні емоції. Це означає, що Kahoot володіє унікальним психозбережувальним потенціалом, зменшує психологічний дискомфорт у процесі тестування, знімає психічну напругу і фізичну втому. Kahoot мінімізує наслідки перевтоми і стресу, властиві проведенню контролю й оцінки результатів навчання.

Узагальнюючи переваги інтерактивних платформ Quizlet і Kahoot, варто зазначити найважливіші [4, с. 141]:

- змога самостійно створювати навчальні модулі для кожної теми, групи, заняття;
- підвищення мотивації студентів завдяки новизні, мультимедійності та змагальному компоненту;
- змога урізноманітнити форми роботи на занятті;
- неупереджена перевірка вправ і моментальні результати гри;
- змога залучати до роботи пасивних студентів та інтровертів;
- легкість і доступність у використанні як для педагогів, так і для студентів.

Висновки. Отже, зазначимо, що сучасний педагог володіє великим арсеналом мультимедійних засобів навчання, що дають змогу урізноманітнити процес навчання, зробити його більш сучасним і близьким студентам. Впровадження в навчальний процес інтерактивних платформ Quizlet і Kahoot підвищує ефективність навчання та активізує діяльність студентів як на занятті, так і під час самостійної роботи. Подальші наукові розвідки необхідно спрямувати на подальше впровадження Інтернет-ресурсів у навчання студентів, що буде підвищувати ефективність самостійної роботи, давати абсолютно нові можливості для творчого самовираження, знаходження та закріплення професійних навичок, а викладачам своєю чергою даватиме змогу реалізувати абсолютно нові форми і методи навчання.

Використана література:

1. Авраменко А. П., Шевченко В. Н. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования. *Вестник МГОУ*. 2017. № 4. С. 64–71.
2. Гант О. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин. *Теплица социальных технологий*. 2018. URL: <https://te-st.ru/entries/kahoot-app/> (дата звернення 28.01.2021).
3. Гладун М. А., Сабліна М. А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва. *Open Educational E-environment of modern university*. 2018. № 4. С. 33–43.
4. Дolidovich О. В. Об использовании онлайн-сервисов в обучении иностранному языку. *Практика преподавания иностранных языков на факультете международных отношений БГУ*. 2020. Вып. X. С. 140–141.
5. Егоров А. Н., Стариченко Б. Е. Управление учебной деятельностью студентов на лекциях при использовании аудиторной системы обратной связи. *Педагогическое образование в России*. 2012. № 5. С. 60–67.
6. Жегало Т. Й. Обучающая платформа Quizlet в преподавании профессионального иностранного языка. *Сахаровские чтения 2018 года: экологические проблемы XXI века*. Минск : ИВЦ Минфина, 2018. Ч. 1. С. 137–138.
7. Карпушина М., Шумило І. Використання освітніх інтернет-платформ у навчанні іноземної мови. *Вісник Національного університету “Львівська політехніка”*. Серія: Інформатизація вищого навчального закладу. 2018. № 903. С. 81–87.
8. Kim May. Достоинства программы Quizlet с точки зрения преподавателя и студента. *Интернет и компьютерные технологии в преподавании английского языка*. 2015. URL: <http://www.temauroka.ru/multimedia/testirovanie-yazykovogo-materiala-v-p.html> (дата звернення 28.01.2021).
9. Матвеев В. А., Конькова Д. С. Оценка перспектив использования мобильных технологий в образовательном процессе. *Электронное обучение в непрерывном образовании*. 2016. № 1 (3). С. 797–803.
10. Пасюк Я. Quizlet: сервис для обучения. *Электронное обучение в ВУЗе*. 2019. URL: <http://cdesbmt.blogspot.com/2019/03/quizlet.html> (дата звернення 28.01.2021).
11. Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал. *Педагогика и психология образования*. 2019. № 1. С. 135–152.
12. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/what-is-kahoot/> (дата звернення 28.01.2021).
13. Quizlet. URL: <https://quizlet.com> (дата звернення 28.01.2021).

References:

1. Avramenko A. P., Shevchenko V. N. (2017) Mobil'nye prilozheniya kak instrument gejmfikacii jazykovogo obrazovaniya [Mobile applications as a tool for gamification of language education]. *Vestnik MGOU*, no 4, S. 64–71. [in Russian]
2. Gant O. (2018) Kahoot: prilozhenie dlja sozdaniya obrazovatel'nyh testov, igr i viktorin [Kahoot: An app for creating educational tests, games and quizzes]. *Teplika social'nyh tehnologij*. URL: <https://te-st.ru/entries/kahoot-app/> (data zvernennia: 28 January 2021).
3. Gladun M. A., Sablina M. A. (2018) Suchasni onlajn instrumenty` interakty`vnogo navchannya yak tehnologiya spivrobitny`cztva [Modern online tools for interactive learning as a technology of cooperation]. *Open Educational E-environment of modern university*, no. 4, S. 33–43. [in Ukrainian]
4. Dolidovich O. V. (2020) Ob ispol'zovanie onlajn-servisov v obuchenii inostrannomu jazyku [On the use of online services in teaching a foreign language]. *Praktika prepodavaniya inostrannyh jazykov na fakul'tete mezhdunarodnyh otnoshenij BGU*, vol. X. S. 140–141. [in Russian]

5. Egorov A. N., Starichenko B. E. (2012) Upravlenie uchebnoj dejatel'nost'ju studentov na lekcijah pri ispol'zovanii auditornoj sistemy obratnoj svyazi [Management of educational activities of students at lectures using the classroom feedback system]. Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii, no. 5. S. 60–67. [in Russian]
6. Zhegalo T. I. (2018) Obuchajushhaja platforma Quizlet v prepodavanii professional'nogo inostrannogo jazyka [Quizlet learning platform for teaching professional foreign languages]. Saharovskie chtenija 2018 goda: jekologicheskie problemy XXI veka. Minsk: IVC Minfina, S. 137–138. [in Russian]
7. Karpushy'na M., Shumy'lo I. (2018) Vy'kory'stannya osvitynix internet-platform u navchanni inozemnoyi movy' [The use of educational online platforms in foreign language teaching]. Visny'k Nacional'nogo universy'tetu «L'vivs'ka politehnika». Seriya: Informaty'zaciya vy'shhogo navchal'nogo zakladu, no. 903, S. 81–87. [in Ukrainian]
8. Kim May (2015) Dostoinstva programmy Quizlet c točki zrenija prepodavatelja i studenta [Advantages of the Quizlet program from the perspective of the teacher and the student]. Internet i komp'yuternye tehnologii v prepodavanii anglijskogo jazyka. URL://www.temauroka.ru/multimedia/testirovanie-yazykovogo-materiala-v-p. html (data zvernennia: 28 January 2021).
9. Matveev V. A., Kon'kova D. S. (2016) Ocenka perspektiv ispol'zovanija mobil'nyh tehnologij v obrazovatel'nom processe [Assessment of the prospects for the use of mobile technologies in the educational process]. Jelektronnoe obuchenie v nepre-ryvnom obrazovanii, no. 1 (3), S. 797–803. [in Russian]
10. Pasjuk Ja. (2019) Quizlet: servis dlja obuchenija [Quizlet: a service for learning]. Elektronnoe obuchenie v VUZe. URL: http://cdebsmt.blogspot.com/2019/03/quizlet.html (data zvernennia: 28 January 2021).
11. Titova S. V., Chikrizova K. V. (2019) Gejmifikacija v obuchenii inostrannym jazykam: psihologo-didakticheskij i metodicheskij potencial [Gamification in teaching foreign languages: psychological, didactic and methodological potential]. Pedagogika i psihologija obrazovanija, no. 1, S. 135–152. [in Russian]
12. Kahoot. URL: https://kahoot.com/what-is-kahoot/ (datazvernennia:28January2021).
13. Quizlet. URL: https://quizlet.com (data zvernennia: 28 January 2021).

Lytvyńska T. Yu. The use of QUIZLET and KAHOOT interactive platforms to improve the grammar skills of law students

The theoretical issues of using interactive platforms Quizlet and Kahoot to improve the grammar skills of law students have been studied. One of the current issues in the theory and practice of language teaching, in particular in improving the grammar skills of law students, is the problem of improving the quality of its results, which is achieved using interactive test Internet resources. The main purpose is to highlight current issues of using interactive platforms Quizlet and Kahoot to improve the grammar skills of law students. It is noted that Internet platforms have unlimited potential both in the classroom (under the guidance of the teacher) and in extracurricular independent activities of students. The conditions necessary for the optimal organization of interactive learning based on the Internet platforms are given. The didactic principles which are realized at introduction in educational process of educational platforms Quizlet and Kahoot are listed. It is noted that effective feedback, which is provided by interactive platforms, intensifies learning activities, which is ultimately the purpose of any modern educational technology. It is emphasized that the Quizlet and Kahoot services use game elements within the educational system, but the system itself does not turn into a game, and the educational content does not change. The configuration and principles of operation of these interactive platforms are considered in detail. It is noted that Quizlet and Kahoot have two levels of access: for the teacher and for the student. Different variants of student work on the specified interactive platforms are analyzed. It is noted that the rational and comprehensive use of elements of competition, awarding winners, complicating tasks by levels, scoring points and bonuses and other game elements helps to focus students' attention on solving tasks to achieve educational goals, and also reduces psychological discomfort during testing, relieves mental stress and physical fatigue, minimizes the effects of fatigue and stress. The most important advantages of the Quizlet and Kahoot interactive platforms are listed. It is noted that a modern teacher with the use of Internet resources can diversify the learning process, increase its efficiency and optimize the process of assessing knowledge.

Key words: interactive platform, QUIZLET, KAHOOT, students, educational process.