

ONLINE PLATFORMS AS A WAY OF LEARNING NON-NATIVE LANGUAGES IN THE IT-  
LYCEUMS OF RUSSIA  
ОНЛАЙН ПЛАТФОРМЫ КАК СРЕДСТВА ИЗУЧЕНИЯ ЛЕКСИКИ НЕРОДНОГО ЯЗЫКА В  
ИТ-ЛИЦЕЯХ РОССИИ

Nurieva Alsu Ramilevna

**Abstract**

In modern education system the search for effective ways of teaching English is one of the important problems of pedagogy. Such specialists who know the world language and who are able to participate in international negotiations are in demand in the labor market. Teaching professional communicative competence is a complex process, and the teacher needs to keep the students' attention throughout the lesson, interest them in the topic and make the learning process easy and relaxed.

This problem is the object of research of many scientists from all over the world. For example, the effectiveness of games in the process of education in secondary schools was revealed [Lisitsina, 2013]. Furthermore, it was studied how Chinese undergraduate college students study English vocabulary with inference-based computer games embedded in eBooks [Smith, 2013]. In our opinion, the problem of effective teaching of English vocabulary for students that focused on mathematics, physics and information technologies needs to be verified.

The goals of this article: to analyze various online platforms for learning English; to develop their own for teaching in middle classes of IT-lyceums.

Research methods: analysis and synthesis, experiment.

In the course of our work we analyzed various online platforms for learning foreign languages. As a result of the analysis of these programs, we were able to identify more effective ones and develop an online game on the KAHOOT platform to increase the activity of secondary school students that focused on mathematics, physics and information technologies.

Thus, as a result of the study, we were able to find out that English lessons are more effective and productive in the classes of IT-lyceums, if information and multimedia technologies are used.

**Keywords:** *online games, IT-Lyceum, multimedia technology, KAHOOT game*

**Abstrakt**

В условиях современного образования поиск эффективных способов преподавания английского языка является одним из важных проблем педагогики. На рынке труда востребованы такие специалисты, которые знают мировой язык и способны участвовать в международных переговорах. Обучение профессиональной коммуникативной компетенции является сложным процессом, и учителю необходимо удерживать внимание учащихся на протяжении всего урока, заинтересовать их изучаемой темой и сделать легким и непринужденным процесс обучения.

Данная проблема является объектом исследования многих ученых. Так, например, выявлена эффективность игр в процессе обучения в общеобразовательных школах [Лисицина, 2013]. Кроме того, был проведен эксперимент в китайских колледжах и описаны результаты усвоения английской лексики с помощью компьютерных игр, встроенных в электронных книгах [Смит, 2013]. Однако, на наш взгляд, проблема эффективного обучения лексики английского языка для учащихся с математическим уклоном нуждается в усовершенствовании.

Целью данной статьи является анализ различных онлайн платформ для изучения английского языка и разработка собственной для преподавания в средних классах IT-лицеев.

Методы исследования: анализ и синтез, эксперимент.

В ходе работы нами были анализированы различные онлайн платформы для изучения иностранных языков. В результате анализа данных программ, нам удалось выявить более эффективные из них и разработать онлайн игру на платформе КАНООТ для повышения активности учащихся средних классов образовательных учреждений с IT-направлением. Результаты контрольных работ показали, что в классе, где введение лексики происходило с помощью данной игры, усвоение материалы происходило быстрее и эффективнее, чем в классе, где использовались стандартные методы обучения.

Таким образом, в результате исследования нам удалось выяснить, что более эффективно и продуктивно проходят уроки английского языка в классах IT-лицеев, если применять информационные технология и мультимедийные средства.

***Klíčová slova:*** *онлайн игры, IT-лицей, мультимедийные технология, игра*

**Contact**

Elabuga institute of Kazan Federal University/Department of Foreign Languages, 89, Kazanskaya street, Elabuga, 423600, Russia, [alsu.nurieva.1998@mail.ru](mailto:alsu.nurieva.1998@mail.ru)

**E-mail:** [alsu.nurieva.1998@mail.ru](mailto:alsu.nurieva.1998@mail.ru)