

## ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ НА УРОКАХ КОРЕЙСКОГО ЯЗЫКА

Салаева Динара Акрамовна

Магистрант 1 курса университета Пучон Ташкентский филиал

### ARTICLE INFO.

**Ключевые слова:** технология, образование, приложения, интернет.

### Аннотация

В статье "Применение компьютерных технологий в преподавании на уроках корейского языка" описывается область образования и акцентирует внимание на использовании современных технологий, в частности, компьютерную программу Kahoot.it для эффективного обучения на уроке корейского языка.

<http://www.gospodarkainnowacje.pl/> © 2023 LWAB.

Современная образовательная среда постоянно развивается, и технологии играют все более важную роль в преподавании. Технологические инструменты и ресурсы предлагают новые возможности для учащихся и преподавателей в исследовании, практике и внедрении различных методов. В данной статье мы рассмотрим, как можно использовать Kahoot.it для обучения учащихся и как они могут улучшить процесс обучения.

Для повышения качества образования в нашей стране, педагогу необходимо, прежде всего создать и постараться поддерживать благоприятный климат в школе. Такие правила, как создание благоприятного климата, учет психологических особенностей каждого учащегося в школе, а также яркая демонстрация целей обучения, являются первообразующими для образовательного процесса. [2]

Рассматривая актуальные, инновационные технологии, следует подробнее остановиться на теме использования Интернет-ресурсов в обучении иностранного языка. Возможности использования онлайн-ресурсов громадны.

Одним из ярких представителей таких методов является компьютерная технология Kahoot, которая находит свое успешное применение на уроках корейского языка.

Kahoot это современная обучающая игровая платформа с красочным дизайном для образовательных проектов, которая позволяет легко создавать, публиковать и играть в обучающие игры, викторины, проходить различные интерактивные тесты и опросы для проверки знаний, что делает учебный процесс увлекательным и динамичным.

Kahoot! была основана в 2012 году Йоханом Брэндом, Джейми Брукером и Мортеном Версвиком в рамках совместного проекта с Норвежским университетом науки и технологий .

Они объединились с профессором Альфом Инге Вангом, а позже к ним присоединился норвежский предприниматель. Kahoot! была запущена в виде частной бета-версии на SXSWedu в марте 2013 года, а бета-версия была выпущена для общественности в сентябре 2013 года. [1]

С этой платформой можно научиться создавать викторины Quiz – самые разнообразные викторины, опросы.

В созданные задания можно включить фотографии и даже видео (как свое так и любое с Youtube). Можно выполнять задания с разным темпом - он регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса. При желании преподаватель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Преподаватель создает опрос, викторину, задания или тесты на сайте. Когда преподаватель приходит в аудиторию, он открывает сайт которое создал заранее и по определенной теме для своих учащихся. Учащиеся в аудитории используют свои смартфоны или планшеты в качестве «пульта» для ответов. Можно создавать викторины по грамматике, лексике, истории, страноведению или любым другим предметам и наукам.

Kahoot предоставляет уникальную возможность вовлечения учащихся в образовательный процесс.

Игровой формат, основанный на вопросах и ответах, позволяет создать захватывающую атмосферу в классе. Эта интерактивность помогает разрушить стереотипы традиционного обучения и создает благоприятное окружение для активного участия.

Соревновательный характер Kahoot стимулирует студентов к активному изучению корейского языка. Возможность соперничества, рейтинговая система и моментальная обратная связь создают здоровую конкуренцию, способствуя повышению мотивации к обучению.[3]

Kahoot позволяет учителям индивидуализировать обучение, учитывая уровень знаний и потребности каждого учащегося. Создание персонализированных викторин и заданий обеспечивает эффективное использование времени на уроке и позволяет адаптировать материал под индивидуальные особенности учащихся.

Многочисленные исследования свидетельствуют о позитивном влиянии технологии Kahoot на эффективность обучения и мотивацию студентов. Анализ результатов использования данной технологии на уроках иностранных языков дает основания предполагать, что она способствует более глубокому усвоению материала и стимулирует интерес к изучению языка.

Применение компьютерной технологии Kahoot на уроке иностранных языков представляет собой инновационный подход к обучению, способствующий вовлечению студентов, мотивации и индивидуализации процесса обучения. Эта технология не только обогащает уроки, но и создает позитивное обучающее окружение, способствуя более эффективному освоению иностранного языка. [4]

## ЛИТЕРАТУРА

1. <https://wiki5.ru/wiki/Kahoot!>
2. <https://barrazacarlos.com/ru/преимущества-и-недостатки-кахута>
3. <https://multiurok.ru/files/lev-semionovich-vygotskii-chelovek-operedivshii-sv.html>
4. <https://infourok.ru/ispolzovanie-kompyuternyh-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-inostrannogo-yazyka-dlya-povysheniya-motivacii-uchashih-sya-ispolzovanie-k-4324756.html>