

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

УЛУЧШЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ ESL С ПОМОЩЬЮ КАНООТ: ВЕСЕЛОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ИНСТРУМЕНТА ДЛЯ ЗАНЯТИЙ В КЛАССЕ

Носирова Дильноза Ризокуловна

Преподаватель Азиатского международного университета

АННОТАЦИЯ

В этой статье рассматривается, как улучшить обучение ESL (английский как второй язык) в классе с помощью Kahoot, игровой платформы обучения. Автор освещает преимущества Kahoot для поощрения участия студентов в занятиях по изучению языка, критического мышления, командной работы и вовлеченности. Используя увлекательные и интерактивные игры, Kahoot поощряет учащихся к изучению языка, укрепляет их словарный запас и грамматику, а также предлагает обратную связь в режиме реального времени для отслеживания их прогресса. В эссе подчеркивается, как Kahoot может помочь студентам ESL развить способности критического мышления, сотрудничать с другими и создать живую и конкурентоспособную учебную атмосферу. Чтобы дать студентам более интересный и продуктивный опыт обучения, автор обычно поддерживает включение Kahoot в классы ESL.

Ключевые слова: Kahoot, игровое обучение, обучение ESL, вовлечение учащихся, сотрудничество, критическое мышление, активное участие, словарный запас, грамматические навыки, немедленная обратная связь, конкурентная учебная среда, командная работа, дискуссии, опыт интерактивного обучения.

IMPROVING ESL LEARNING WITH KAHOOT: A FUN AND INTERACTIVE CLASSROOM TOOL ANNOTATION

This article looks at how to improve ESL (English as a Second Language) learning in the classroom using Kahoot, a game-based learning platform. The author highlights the benefits of Kahoot for promoting student participation in language learning activities, critical thinking, teamwork, and engagement. Using fun and interactive games, Kahoot encourages students to learn the language, strengthens

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

their vocabulary and grammar, and offers real-time feedback to track their progress. The essay highlights how Kahoot can help ESL students develop critical thinking abilities, collaborate with others, and create a lively and competitive learning environment. To provide students with a more interesting and productive learning experience, the author generally advocates the inclusion of Kahoot in ESL classrooms.

Keywords: Kahoot, Game-based Learning, ESL Learning, Student Engagement, Collaboration, Critical Thinking, Active Participation, Vocabulary, Grammar Skills, Immediate Feedback, Competitive Learning Environment, Teamwork, Discussion, Interactive Learning Experiences.

ВВЕДЕНИЕ

В сфере образования заинтересовать и вовлечь учеников может быть сложно, особенно на уроках ESL (английский как второй язык). Однако благодаря технологическому прогрессу учителя теперь имеют доступ к множеству интерактивных ресурсов, которые могут повысить эффективность и удовольствие от обучения английскому языку. Kahoot — одна из таких программ, популярность которой на курсах ESL выросла.

С помощью игровой платформы обучения Kahoot преподаватели могут разрабатывать интерактивные тесты, опросы и дебаты, к которым учащиеся могут получить доступ на ПК, планшетах и смартфонах. Платформа является идеальным инструментом для курсов ESL, поскольку она поощряет участие студентов, критическое мышление и командную работу.

Изучение английского языка может быть занимательным и интересным, и это одно из главных преимуществ использования Kahoot на занятиях ESL. Учащиеся с большей вероятностью будут мотивированы и с энтузиазмом будут участвовать в классных занятиях, когда изучение языка превращается в игру.

Вопросы с множественным выбором, «верно/неверно» и открытые вопросы — это лишь некоторые из типов вопросов, которые можно добавить в викторины Kahoot, чтобы помочь попрактиковаться в словарном запасе, грамматике и понимании прочитанного.

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

1. Обзор словарного запаса. Чтобы помочь учащимся просмотреть и закрепить понимание новой лексики, создайте викторину Kahoot, используя изображения или определения английских словарных слов.

2. Грамматическая практика. Чтобы помочь детям с грамматикой, создайте викторину Kahoot с такими вопросами, как определение согласованности субъекта и глагола или выбор подходящего времени глагола.

3. Понимание прочитанного. Чтобы помочь учащимся лучше понимать прочитанное, используйте Kahoot для создания тестов, основанных на отрывках из английских текстов или статей. В этих викторинах учащиеся могут отвечать на вопросы, касающиеся основной идеи, особенностей или выводов.

4. Практика аудирования: чтобы оценить понимание учениками аудирования и разговорного английского языка, включите в викторину Kahoot аудиофрагменты или записи английских речей, интервью или разговоров.

5. Разговорные упражнения: учащиеся могут практиковать и совершенствовать беглость разговорной речи в увлекательной и интерактивной форме, используя Kahoot для выполнения разговорных упражнений, например, предлагая им описать картинку или ответить на открытые вопросы.

6. Культурная осведомленность. Чтобы улучшить понимание учащимися условий английского языка и повысить их культурную осведомленность, создайте викторину Kahoot, посвященную англоязычным странам, их культурам, традициям и известным местам.

7. Обзорные игры. Используйте Kahoot как увлекательный и соревновательный способ быстро оценить понимание учащимися ранее преподаваемого материала и закрепить важные темы перед викторинами или экзаменами.

Используя эти примеры использования Kahoot, вы можете создать динамичную и увлекательную среду обучения, которая поощряет участие учащихся, сотрудничество и улучшение языковых навыков в вашем классе ESL.

Вот несколько реальных примеров того, как преподаватели использовали Kahoot на уроках ESL:

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

1. Соревнования по словарному запасу: используя изображения общеизвестных предметов и их английские названия, инструктор проводит викторину Kahoot. Команды учащихся соревнуются друг с другом, чтобы узнать, насколько быстро они смогут распознать картинки и сопоставить их с соответствующими словарными терминами, что делает изучение новых слов интересным и увлекательным.

2. Задача по грамматике. Преподаватель использует Kahoot для разработки теста, ориентированного на времена глаголов, для класса ESL смешанного уровня. Учащимся необходимо выбрать подходящую форму глагола из данного предложения. Студенты могут практиковать свои грамматические способности с помощью этого упражнения, которое обеспечивает мгновенную обратную связь по их ответам.

3. Литературный кружок «Kahoot». Учитель создает тест «Kahoot» на основе главы из книги или видеоролика. рассказ в рамках задания на понимание прочитанного. После прочтения главы вслух класс отвечает на вопросы об истории, персонажах и темах, что способствует критическому мышлению и оживленному обсуждению.

4. Упражнение на понимание на слух: учитель проигрывает короткие аудиоклипы, в которых свободно англоговорящие люди обсуждают предметы или рассказывают анекдоты, чтобы помочь ученикам с пониманием на слух. После этого студенты участвуют в викторине Kahoot, где отвечают на вопросы, касающиеся содержания записей, что помогает им попрактиковаться в понимании разговорного английского языка в различных условиях.

5. Стартеры для разговора: учащиеся участвуют в устном упражнении, работая в парах, и получают набор инструментов для начала разговора Kahoot. Они поочередно отвечают на запросы и обмениваются идеями. Они соревнуются друг с другом за получение очков в зависимости от качества своих ответов, по очереди отвечая на вопросы, делясь личным опытом и тренируясь бегло говорить.

Эти примеры из реальной жизни показывают, как интерактивные и интересные упражнения, отвечающие различным требованиям и стилям обучения учащихся, могут эффективно использовать Kahoot для улучшения овладения языком в классах ESL.

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

Более того, Kahoot дает учителям возможность следить за развитием своих учеников и быстро давать им обратную связь. Учителя могут адаптировать свое обучение к уникальным потребностям каждого ученика, используя обратную связь в реальном времени, чтобы помочь ученикам понять свои сильные и слабые стороны в изучении английского языка.

Потенциал Kahoot по созданию увлекательной и динамичной среды обучения является еще одним преимуществом его внедрения на уроках ESL. Учителя могут использовать Kahoot для проведения соревновательных викторин, которые противопоставляют учащихся друг другу и способствуют командной работе и сплочению. Поскольку Kahoot побуждает учащихся оценивать и обдумывать свои ответы в режиме реального времени, его также можно использовать для начала бесед и развития способностей критического мышления.

Учитывая все обстоятельства, преподаватели ESL, стремящиеся помочь своим ученикам в владении языком, найдут Kahoot полезным инструментом. Включив в свои уроки веселые и интерактивные викторины, учителя могут создать более динамичную и продуктивную атмосферу обучения, которая вдохновляет учащихся активно участвовать в занятиях и совершенствовать свои навыки английского языка. Как насчет того, чтобы включить Kahoot в ваш следующий урок ESL и посмотреть, как он может помочь вашим ученикам в их академических усилиях.

REFERENCES

1. Rizoqulovna, N. D. . (2024). "Game on: Enhancing Language Learning Through Board Games in Esl Classes". EUROPEAN JOURNAL OF INNOVATION IN NONFORMAL EDUCATION, 4(3), 228–233.
2. Rizoqulovna, N. D. (2023). USING DIDACTICAL GAMES IN SPEAKING LESSONS.
3. Nosirova, D. (2023). USING DIGITAL TOOLS TO LEARN ENGLISH. Modern Science and Research, 2(12), 813–818.
4. Nosirova, D. (2024). LEARNING ENGLISH USING COMPUTER TECHNOLOGY.
5. Nosirova, D. . (2024). EVALUATION IN ENGLISH LANGUAGE INSTRUCTION: A THOROUGH EXAMINATION. Modern Science and Research, 3(1), 497–503.

МЕДИЦИНА, ПЕДАГОГИКА И ТЕХНОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Researchbib Impact factor: 11.79/2023

SJIF 2024 = 5.444

Том 2, Выпуск 6, 30 Июнь

6. Dilnoza Rizoqulovna, N. (2023). Assessment in English Language Teaching: A Comprehensive Analysis. American Journal of Language, Literacy and Learning in STEM Education (2993-2769), 1(10), 660–665.
7. Nosirova, D. (2023). HARNESSING DIGITAL TOOLS FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING. Modern Science and Research, 2(10), 39–44.
8. Nosirova, D. (2023). USING DIDACTICAL GAMES IN SPEAKING LESSONS. MODERN SCIENCE AND RESEARCH, 2(10), 706–709.
9. Rizoqulovna, N. D. (2023). LEARNING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE: CHALLENGES AND STRATEGIES.
10. Nosirova, D. (2023). SECOND LANGUAGE ACQUISITION AND THE ROLE OF DIDACTIC GAMES IN SLA. Modern Science and Research, 2(5), 1143–1145.
11. Nosirova, D. (2023). LEARNING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE: CHALLENGES AND STRATEGIES. Modern Science and Research, 2(9), 165–170.
12. Носирова, Д. Р. (2023). ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА. Educational Research in Universal Sciences, 2(4), 256-260.
13. Носирова, Д. Р. (2023). ТИПОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЧАСТЕЙ РЕЧИ РУССКОГО, УЗБЕКСКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ И МЕТОДИКА ИХ ОБУЧЕНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ. PEDAGOGS jurnali, 1(1), 87-87.
14. Носирова, Д. Р. (2022). ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБЫ ОБУЧЕНИЯ ЧАСТЯМ РЕЧИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ. PEDAGOGS jurnali, 1(1), 66-68.
15. Nosirova, D. (2023). TYPOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE PARTS OF SPEECH OF THE RUSSIAN, UZBEK, AND ENGLISH LANGUAGES AND THEIR TEACHING METHODS IN PRIMARY EDUCATION. Modern Science and Research, 2(4), 564–567.
16. Nosirova, D. (2023). LEARNING GRAMMAR THROUGH CONTEXT: ENHANCING LANGUAGE PROFICIENCY. Modern Science and Research, 2(7), 349–351.
17. Nosirova, D. (2023). TYPOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE PARTS OF SPEECH OF THE RUSSIAN, UZBEK, AND ENGLISH LANGUAGES AND THEIR TEACHING METHODS IN PRIMARY EDUCATION. Modern Science and Research, 2(4), 564-567.