

Міністерство освіти і науки України

Національний університет харчових технологій

88

**Міжнародна наукова
конференція молодих учених,
аспірантів і студентів**

**"Наукові здобутки молоді –
вирішенню проблем
харчування людства у ХХІ
столітті"**

Квітень – Травень 2022 р.

Частина 2

Київ НУХТ 2022

88 International scientific conference of young scientist and students "Youth scientific achievements to the 21st century nutrition problem solution", April – May, 2022. Book of abstract. Part 2. NUFT, Kyiv.

The publication contains materials of 88 International scientific conference of young scientists and students "Youth scientific achievements to the 21st century Nutrition problem solution".

It was considered the problems of improving existing and creating new energy and resource saving technologies for food production based on modern physical and chemical methods, the use of unconventional raw materials, modern technological and energy saving equipment, improve of efficiency of the enterprises, and also the students research work results for improve quality training of future professionals of the food industry.

The publication is intended for young scientists and researchers who are engaged in definite problems in the food science and industry.

Scientific Council of the National University of Food Technologies recommends for printing, Protocol № 8, 25.03.2022

© NUFT, 2022

Матеріали 88 Міжнародної наукової конференції молодих учених, аспірантів і студентів "Наукові здобутки молоді – вирішенню проблем харчування людства у ХХІ столітті", Квітень – Травень 2022 р. – К.: НУХТ, 2022 р. – Ч.2. – 291 с.

Видання містить матеріали 88 Міжнародної наукової конференції молодих учених, аспірантів і студентів "Наукові здобутки молоді – вирішенню проблем харчування людства у ХХІ столітті".

Розглянуто проблеми удосконалення існуючих та створення нових енергота ресурсощадних технологій для виробництва харчових продуктів на основі сучасних фізико-хімічних методів, використання нетрадиційної сировини, новітнього технологічного та енергозберігаючого обладнання, підвищення ефективності діяльності підприємств, а також результати науково-дослідних робіт студентів з метою підвищення якості підготовки майбутніх фахівців харчової промисловості.

Розраховано на молодих науковців і дослідників, які займаються означеними проблемами у харчовій науці та промисловості.

Рекомендовано вченою радою Національного університету харчових технологій. Протокол № 8 від 25 березня 2022 р.

© НУХТ, 2022

22. Проектування додатку з вивчення корейської мови для початківців

Анастасія Слободіна, Микола Костіков

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

Вступ. Із глобалізацією світу інтерес до вивчення корейської мови зростає в багатьох країнах [1], зокрема і в Україні. Тим часом обмежений вибір і недоліки в наявних нині електронних засобах навчання зумовлюють актуальність створення нового додатку, який би міг розв'язати ці проблеми [2].

Матеріали і методи. У дослідженні проведено проектування програмного забезпечення у вигляді мобільного додатку для операційної системи Android. При цьому в проєктованому додатку передбачено використання методів і технологій ігрового навчання.

Результати. Користувачами створюваного засобу можуть стати будь-які люди, що цікавляться корейською мовою та бажають її опанувати. При розробленні додатку вирішено орієнтуватись передусім на початківців у мові. Проте планується реалізувати й адаптивність за рахунок вхідного тесту для оцінювання початкового рівня знань користувача.

Робота з проєктованим додатком міститиме наступні етапи.

Перш за все, відбувається реєстрація користувача та проводиться вхідний тест для виявлення початкових знань мови. Засіб має підлаштовуватись під рівень знань користувача й обирати ступінь складності для подальшого навчання за результатами цього тесту.

Після проходження етапу реєстрації користувач потрапляє на сторінку зі змістом курсу. Кожен урок містить у собі відео- й аудіоматеріали, тестові завдання до них, розбір речень та слів, міні-гру, а також словничок зі слів, які містилися в цьому фрагменті навчального матеріалу.

Доступ до кожного наступного уроку відкривається лише після проходження попереднього. Таке рішення аргументовано необхідністю мотивації користувачів до того, аби пройти весь матеріал, не пропускаючи при цьому «непотрібних» (на перший погляд) тем.

За кожен пройдений урок користувачу нараховуються «монети», які заповнюють скарбничку. Щоденні сповіщення нагадуватимуть про те, що потрібно приділити хоча б трохи часу на вивчення та заробити нові «монети». В кінці курсу за них можна буде придбати цікаву літературу та унікальний сертифікат про проходження курсу.

Висновки. Створюваний додаток має на меті допомогти початківцям опанувати основи корейської мови в легкій формі. При цьому застосовані в засобі методи ігрового навчання підтримуватимуть мотивацію та зацікавленість користувачів у подальшій роботі з курсом.

Література

1. Seo, Y., Cha, S. (2021) Netflix hit show 'Squid Game' spurs interest in learning Korean, *Reuters* [online]. URL: <https://www.reuters.com/lifestyle/netflix-hit-show-squid-game-spurs-interest-learning-korean-2021-10-11>.
2. Слободіна, А. А., Костіков, М. П. (2021) Створення електронного засобу навчання корейської мови, *Матер. VIII Міжнар. наук.-техн. Internet-конф. «Сучасні методи, інформаційне, програмне та технічне забезпечення систем керування організаційно-технічними та технологічними комплексами», 26 листоп. 2021 р.* К.: НУХТ, с. 277.