

Автор:

Єщенко Діана Олегівна
студентка 4 курсу
спеціальності 121 Інженерія програмного забезпечення

Науковий керівник:

кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри
комп'ютерної та програмної інженерії
Галицький Олександр Вадимович

ЗАСТОСУНОК -ТРЕНАЖЕР ІЗ ВИВЧЕННЯ СЛІВ ДЛЯ ІНОЗЕМЦІВ

Анотація. Метою дослідження є створення ігрового додатку-тренажер "Слухарик" для незвичного способу вивчення українських слів іноземцями та дітьми шкільного та дошкільного віку. Об'єктом дослідження є додатки для ефективного вивчення нових українських слів. Предметом дослідження є використання деяких ігрових механік за для зацікавлення користувачів к проходженню додатку. Програмний засіб буде розроблений для того, щоб допомогти у вивченні, запам'ятанні, повторюванні українських слів та відслідковуванні прогресу для іноземних студентів та дітей.

Ключові слова: тренажер, написання слів, іноземці, додаток.

Вступ. Щороку до нашої країни приїжджає навчатися дуже багато іноземних громадян. Йдучи в університеті, вони в першу чергу вчать українську мову, яку для багатьох з них досить важка в освоєнні.

Постановка задачі. Дивлячись на те, як складно іноземним громадянам вивчати нашу мову є актуальним та досить потрібним створення такого застосунку, як «Тренажер». За допомогою такого додатку є можливість закріплення всіх пройдених – вивчених слів під час навчальних занять.

Мета роботи. Мета дослідження є створення ігрового додатку-тренажер "Слухарик" для незвичного способу вивчення українських слів іноземцями та дітьми шкільного та дошкільного віку.

Основна частина. Під час вивчення та аналізу питання, як саме можна реалізувати такий застосунок – тренажер, прийшли до усвідомлення того, що такого роду застосунок можуть використовувати і діти у початкових класах. Після детального аналізу поставленої задачі було визначено реалізацію цього проекту у вигляді веб-застосування. На основі чого були сформовані такі технічне завдання:

- ✓ створення бази за певними категоріями (філологічними): авторизація та база зі словами та звуками;
- ✓ створення самого застосунку-тренажера з кнопками: інтерфейс, 2 кнопки та місце для вводу;
- ✓ у залежності від вибраної кнопки місце для вводу буде зафарбовуватися у один з 3 кольорів.

Якщо натиснути кнопку "Перевірити відповідь", то у залежності від правильності написаного слова, забарвлення може стати: червоним, що означає "немає відповіді", жовтим – "відповідь не коректна", зеленим – "відповідь правильна".

Якщо натиснути кнопку "Не знаю", то місце для вводу буде зафарбовуватися тільки у один колір - червоний.

Ведеться статистика кількості слів \кількість балів, які вираховуються у кінці при підрахунку правильних відповідей. Стилізувати сам додаток-тренажер у вигляді гри: виглядав привабливіше та яскравіше, мав ранги, різні завдання, міні-ігри (де, наприклад, можна з'єднувати букви та утворювати слова), за які можна було б отримувати нагороди у вигляді якоїсь цікавої інформації з історії або нові слова для вивчення.

Висновок. На даний момент у нашій країні не так багато існує програм, які б могли допомагати у вивченні чого-небудь, тим паче таких, які б були схожі на звичайну простесеньку

гру, яку можна легко знайти на Google Play. Тому було розроблено додаток-тренажер “Слухарик” для вивчення, запам’ятання, повторювання українських слів та відслідковування прогресу для іноземних студентів та дітей шкільного та дошкільного віку. Сподіваюся, що скоро у нас з’являться схожі проекти, які допоможуть здобувачам освіти краще засвоювати матеріал та пізнавати світ.

Список використаних джерел:

1. Lapinskyi, V. V., Mykytenko, P. V., & Halytskyi, O. V. (2021). DESIGN OF MEDICAL INFORMATION SYSTEMS USER INTERFACE. *Information Technologies and Learning Tools*, 85(5), 1-13. <https://doi.org/10.33407/itlt.v85i5.4407>
2. Wiley J., Limited S., *Android App Development for Dummies*, Wiley Publishing, Inc., 1998. 375 с.
3. Бенкер К., *MongoDB у дії - ДМК.*, 2012. 384 с.
4. Галицький О. В. Управління електронними освітніми ресурсами з використанням веб-орієнтованих комп'ютерних систем [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Галицький Олександр Вадимович ; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. - Київ, 24 с.
5. Довідник по HTML та CSS : [Електронний ресурс]. URL: <http://htmlbook.ru/content> (дата звернення: 20.04.2022).
6. Довідник по JavaScript : [Електронний ресурс]. URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript/Reference> (дата звернення: 29.04.2022).
7. Довідник по Node.js API : [Електронний ресурс]. URL: <https://nodejsdev.ru/> (дата звернення: 27.04.2022).