

# РАСПРАЦОЎКА МАБІЛЬНАГА ДАДАТКУ «СПАДЧЫНА» З ВЫКАРЫСТАННЕМ СРОДКАЎ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

*Канановіч І. А., Крэнь У. Ю.*

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі  
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

*Наўроцкая І.В. – выкладчык*

Мабільны дадатак «Спадчына» прадастаўляе магчымасць навучання праз гульню, што павышае матывацыю ў удзельнікаў адукацыйнага працэсу. Дадатак створаны ў выглядзе інтэрактыўнай гульні-віктарыны з мэтамі развіцця і стымулявання пазнавальнай актыўнасці ў носьбітаў беларускай мовы, а таксама ў замежнікаў, якія набываюць адукацыю ў Рэспубліцы Беларусь. Пры выкарыстанні праграмы фарміруюцца перакананні адносна каштоўнасці і ўнікальнасці нацыянальнай мовы, гісторыі і культуры.

Мабільныя дадаткі ў гульнявой форме павышаюць матывацыю ў удзельнікаў адукацыйнага працэсу, спрыяюць пастаяннаму ўцягненню ў навучальную дзейнасць. Навукоўцы адносяць гульні да эўрыстычных метадаў навучання [1], якія актывізуюць пазнавальную актыўнасць, стымулююць развіццё інтэлектуальна-творчага патэнцыялу як карыстальнікаў праграм, так і іх стваральнікаў.

Мабільны дадатак «Спадчына» прадастаўляе магчымасць навучання праз гульню. З яго дапамогай можна лёгка запамінаць важныя падзеі, факты, даты, адметныя факты нацыянальнай мовы. Мэта нашай работы: распрацоўка і стварэнне мабільнага дадатку ў выглядзе інтэрактыўнай гульні-віктарыны, які павысіць цікавасць да вывучэння беларускай мовы, гісторыі і геаграфіі Беларусі, у тым ліку адаптацыя дадатку для аўдыторыі з розных куткоў свету. Для дасягнення пастаўленай мэты трэба было вырашыць наступныя задачы: вызначыць тэматыку пытанняў; падабраць пытанні па кожнай тэме, рэалізаваць іх разам з адказамі і даведачнай інфармацыяй; прадумаць дызайн дадатку; прадумаць зручную навігацыю і інтуітыўна зразумелае меню; напісаць праграму, якая рэалізуе задуманае; пратэставаць дадатак на ўдзельніках рознага ўзросту і розных інтарэсаў (тых, каму гэтая тэма цікавая і тых, каму гэтая тэма здаецца цяжкай або нецікавай); пратэставаць дадатак на ўдзельніках з розных краін свету; прааналізаваць вынікі на аснове іх водгукаў; перакласці праграму на рускую, беларускую і англійскую мовы ў мэтах яе прымянення людзьмі з вышэйзгаданымі мовамі ў якасці асноўных.



Малюнак 1 – Інтэрфейс мабільнага дадатку

У аснове дадатку “Спадчына” выкарыстоўваецца гульнявы рухавічок Unity, скрыпты напісаны на мове праграмавання C#. На дадзены момант у дадатку рэалізаваны пытанні па наступных катэгорыях: гісторыя Беларусі, беларуская мова, геаграфія Беларусі. У тым ліку створаны рэжым гульні “Бліц”, які прапануе гульцу пытанні з розных катэгорый і патрабуе ад яго адказу за 10-секундны раўнд. Пытанні прадстаўлены ў пісьмовым выглядзе, а таксама ёсць магчымасць іх галасавога агучвання, што можа быць важным для людзей з праблемамі зроку. Дадатак распрацаваны пад AC Android, Windows, версія для iOS знаходзіцца на этапе тэставання і багфіксу.

Патрапіўшы ў галоўнае меню, варта выбраць мову кнопкамі ў правым і левым ніжніх кутах. Для таго, каб пачаць працу з дадаткам, трэба націснуць кнопку з жаданай катэгорыяй (тэматыкай) пытанняў, пасля чаго на экране з’явіцца акно з пытаннем і чатырма варыянтамі адказаў і таймерам на адно пытанне – 30 (або 10 у рэжыме “Бліц”) секунд. Пасля гэтага распачынаецца правільны адказ і даведачная інфармацыя па сутнасці пытання. Калі гулец адказаў правільна на пытанне і яшчэ ёсць час, то яму прадстаўляецца наступнае пытанне. Калі ён адказаў няправільна, то ён выбывае з гэтага раўнда гэтак жа, як і пры заканчэнні таймера. Для таго, каб матываваць удзельнікаў адказваць на пытанні, уведзена ўнутрыгульнявая валюта, якая ў перспектыве будзе накіравана на набыццё бонусаў у гульні (тэмы афармлення, тэматычныя шпалеры для працоўнага стала), з дапамогай валюты гулец зможа адсачыць свой рэйтынг, прагрэс і ўзяць курс на паляпшэнне ведаў у найменш вывучаных катэгорыях. Таксама плануецца магчымасць удзелу гульцоў на некалькіх мабільных прыладах і ў будучыні – інтэграцыя з сацыяльнымі сеткамі для таго, каб дзяліцца сваімі рэкордамі з сябрамі і знаёмымі.

Для развіцця і стымулявання пазнавальнай актыўнасці ў носьбітаў беларускай мовы, а таксама ў замежнікаў, якія набываюць адукацыю ў Рэспубліцы Беларусь, мабільны дадатак “Спадчына” выкарыстоўвае сродкі беларускай мовы: непасрэдна ва ўжыванні нацыянальнай адметнай лексікі і канструкцый [2; 3], у тым ліку ў мове інтэрфейсу дадатка, у перакладзе і агучванні катэгорый гульні на беларускую мову.

У наш час беларускай мове адводзіцца ўсё меншая доля ўвагі з боку дзяцей і моладзі, але наш дадатак закліканы вырашыць дадзеную праблему і дазволіць карыстальнікам у форме гульні папоўніць свой слоўнікавы запас беларускай мовы. Дадзеная форма навучання прадаставіць магчымасць захаваць культурную спадчыну беларускай мовы і не толькі. Акрэсленая метадыка гэтак жа зацікавіць і гасцей нашай краіны, якія захочуць даведацца пра нашу нацыянальную культуру, а культура, як вядома, пачынаецца з мовы. Такім чынам, дадатак мае на мэце некалькі тыпаў аўдыторыі.

У 2019 годзе Рэспубліка Беларусь прыцягнула вялікую колькасць замежных гасцей на еўрапейскія гульні, і ў будучыні мерапрыемствы такога маштабу абавязкова, будуць праводзіцца зноў, гэта дазволіць зрабіць выснову аб колькасці замежных гасцей, якія скарысталіся нашай распрацоўкай.

Гэтак жа прыкладанне будзе актуальна і для дасведчаных карыстальнікаў беларускай мовы, паколькі база пытанняў ўтрымлівае ў тым ліку словы са слоўніка безэквівалентнай лексікі [2]. Гэта значыць, што можна атрымаць цікавую інфармацыю і навучыцца фармуляваць думкі прыгажэй, выкарыстоўваючы сродкі нашай нацыянальнай мовы. У тым ліку ўзмацняецца выхаваўчы эффект ад выкарыстання дадатку “Спадчына”, паколькі пры яго дапамозе фарміруюцца перакананні адносна каштоўнасці і ўнікальнасці нацыянальнай мовы, гісторыі і культуры.

*56-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2020*

**Спіс выкарыстаных крыніц:**

1. Эвристические методы обучения иностранному языку. От игры к творчеству. Методические рекомендации для преподавателей технических вузов / сост. Дорошко Н. В. – Минск: БГАТУ, 2007. – 85 с.
2. Шкраба, І. Р. Самабытнае слова: слоўнік беларускай безэквівалентнай лексікі: (у рускамоўным дачыненні): [каля 900 лексічных адзінак] / І. Р. Шкраба. - Мінск : Беларуская Энцыклапедыя, 1994. – 222, [1] с.
3. Наўроцкая, І. В. Беларуская мова : культура маўлення. Электронны вучэбна-метадычны комплекс [Электронны рэсурс] / І. В. Наўроцкая. – Мінск : Электронная бібліятэка БДУІР, 2013. – Рэжым доступу : <http://erud.bsuir.by>. – Дата доступу: 7.12. 2019.