

ДИСТАНЦИОННОЕ ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

А.В.Ломако, М.А.Кузнецова

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
Минск, Беларусь, lavlot@bsuir.by*

Abstract. The actuality of a problem of working out of the mobile application for studying of English language is shown. Tasks of the development are delivered. Ways and methods of their decision are offered. The characteristic of potential users of the system is given.

На сегодняшний день приложения для мобильных устройств (далее - МП) пользуются большой популярностью. Большинство из них упрощает или разнообразит жизнь современного человека. Особенно много имеется развлекательных МП. Однако, несмотря на многообразие МП, зачастую сложно найти качественное приложение определенной тематики. Например, плохо развита категория обучающих МП, в частности, МП для изучения иностранного языка. Владение же данным навыком является необходимым для многих людей. В наибольшей степени это относится к английскому языку, как наиболее широко востребованному.

В условиях сокращения объемов часов на изучение иностранного языка в учреждениях высшего образования очень полезно использование студентами дополнительных вспомогательных средств, к которым как раз и относятся МП. В связи с этим актуальной является разработка интерактивного МП для изучения английского языка в интересной игровой форме. Выделим решаемые в ходе такой разработки задачи и пути их решения:

1. Формирование требований к МП; для этого нужно изучить рынок МП для изучения английского языка, выбрать несколько успешных приложений, выделить их достоинства и недостатки, на основе чего сформировать технические и функциональные требования к приложению;

2. Выбор концепции изучения языка; для этого нужно исследовать популярные методики изучения английского языка и выбрать концепцию, основанную на самостоятельном изучении с минимальным участием учителя, простую в реализации и пригодную для интерпретации в виде игры;

3. Разработка интерактивного, удобного графического дизайна МП; с этой целью нужно продумать сценарии использования МП, разработать его прототип, с помощью группы независимых пользователей выявить достоинства и недостатки прототипа (удобство использования, варианты использования, прозрачность логики, внешняя привлекательность и др.) и исправить выявленные недостатки;

4. Проектирование гибкой, масштабируемой архитектуры МП, основанной на современных подходах; для этого нужно исследовать существующие архитектурные шаблоны, методы и подходы к разработке архитектуры МП;

5. Реализация информационного и программного обеспечения МП в выбранной программно-технической и инструментальной среде; первично - для мобильной операционной системы Android, используемой на большом количестве смартфонов и планшетов, а далее - для других мобильных систем, включая разработку web-сервиса с возможностью синхронизации данных пользователя.

Описанная разработка ведется авторами в рамках тематики магистерской диссертации. Созданное МП будет полезно не только студентам, но и всем лицам, которые заинтересованы в изучении или тренировке навыков английского языка.