

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Микулич Е.И.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: Киринович И.Ф. – канд. физ.-мат. наук, доцент, доцент кафедры ИПиЭ

Аннотация. В работе представлены результаты проектирования мобильного приложения для изучения английского языка для детей младшего школьного возраста для операционной системы Android. Изучение языка происходит в любое свободное от школы время, что позволяет дополнительно повышать навыки владения английским языком. Целевая аудитория – дети от 6 до 12 лет.

Ключевые слова: Android, Kotlin, PostgreSQL, английский язык, мобильное приложение

Введение. Как известно, английский язык распространён не только на территории Англии, но и за её пределами. Он является государственным языком во многих странах мира, поэтому изучив английский язык, человек не будет испытывать проблем с языковым барьером, сможет читать текст, понимать речь, а также говорить.

Мобильные обучающие приложения позволяют дополнительно, помимо изучения в школе, изучать разные сферы жизни, в том числе английский язык. Приоритет образовательных приложений – эффективность и интерактивное взаимодействие с пользователем, который получает поощрения в виде наград, может отследить свою статистику, что позволяет поддерживать заинтересованность и вовлечённость пользователя в процесс обучения.

Основная часть. Целью работы является разработка мобильного приложения для изучения английского языка для детей младшего школьного возраста. Для достижения цели были проанализированы аналоги, разработана функциональная составляющая приложения, база данных, также был спроектирован пользовательский интерфейс и изучена предметная область.

Преимуществами данного приложения является наличие любимого персонажа, простой интерфейс, что немаловажно для целевой аудитории данного приложения, а также тренировка навыков набора текста.

Мобильное приложение разработано для устройств на баз операционной системы Android [1] и содержит следующий стек технологий:

- среда разработки *Android Studio*;
- база данных *PostgreSQL*;
- язык программирования *Kotlin* [2].

Для взаимодействия с приложением пользователю необходимо пройти регистрацию, после чего выбрать любимого персонажа из представленных категорий. После прохождения регистрации пользователю будет представлена возможность выбора типа обучения – алфавит, изучение новых слов, построение предложений или тренировка навыков набора текста.

Мобильное приложение предоставляет следующий функционал:

- авторизация и регистрация пользователя;
- просмотр статистики;
- просмотр изученных слов;
- изучение новых слов;
- построение предложений на английском языке;
- тренировка навыков набора текста.

Макеты нескольких окон мобильного приложения представлены на рисунке 1.

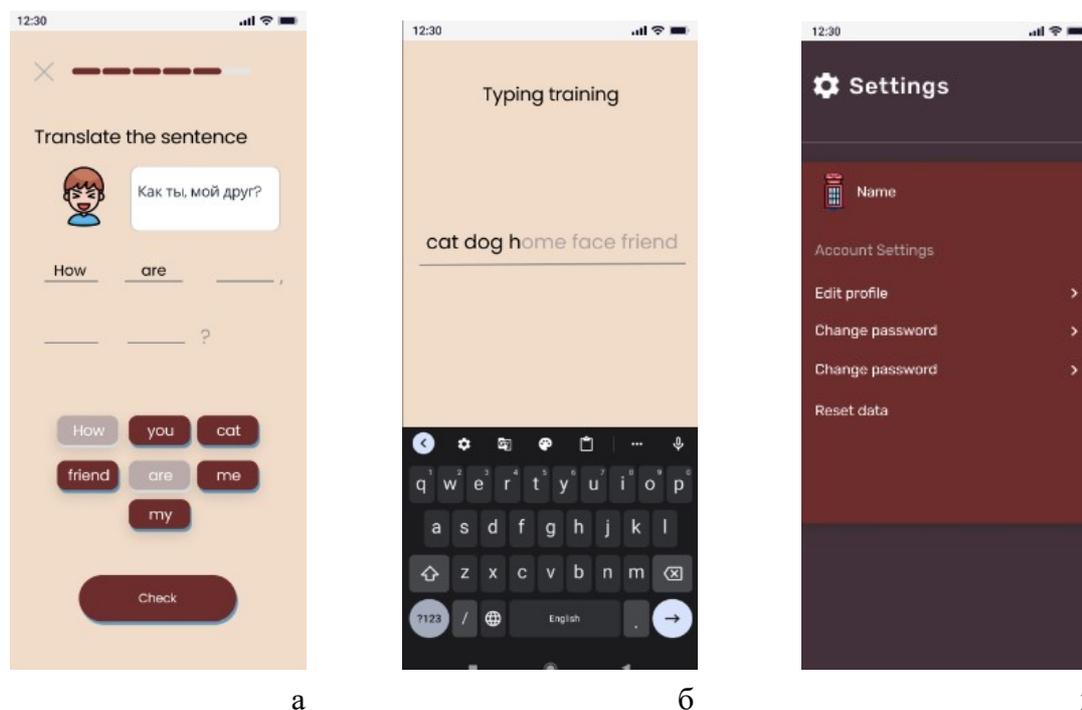


Рисунок 1 – Страница построения предложения (а), страница тренировки навыков набора текста (б) и страница настроек (в)

Заключение. Система рассчитана на любое количество пользователей и помогает начать изучение английского языка в свободное время путём ознакомления с алфавитом и новыми словами. Помимо этого, система реализована в виде мобильного приложения с актуальным стеком технологий, что позволяет организовывать своевременную актуальную программную поддержку приложения.

Список литературы

1. Филлипс, Б. *Android. Программирование для профессионалов* / Билл Филлипс, Крис Стюарт, Кристин Марсикано, Брайан Гарднер. – СПб: Питер, 2020. – 1070 с.
2. *Kotlin docs // Kotlinlang [Электронный ресурс] – 2023. Режим доступа: <https://kotlinlang.org/docs/home.html>. Дата доступа: 23.03.2023.*

UDC [004.42+621.395.721.5]:811.111-057.874

A MOBILE APP FOR LEARNING ENGLISH FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Mikulich E.I.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Kirinovich I.F. – PhD, associate professor, associate professor of the Department of EPE

Annotation. The paper presents the result of designing a mobile application for learning English for primary school children for the Android operating system. Language learning takes place in any free time away from school, which allows to further improve English language skills. The target audience is children from 6 to 12 years old.

Keywords: android, Kotlin, PostgreSQL, English, mobile application.