

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

DEVELOPING A MOBILE APP TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY

Максимова Анастасия Сергеевна

Колтакиди Наталия Леонидовна

Ключевые слова: мобильное приложение, Android, Java, английский язык, песни

Человек — существо, наделённое разумом и желанием изучать новые места и культуру. Но в начале изучения может возникнуть препятствие в виде языкового барьера, преодолеваемый лишь через изучение соответствующего языка.

В современном мире ценность информации и способы её получения постоянно увеличиваются, к тому же процесс обучения требует большого количества времени и сил, которых может не хватать. Поэтому для ускорения данного процесса многие совмещают его со своими увлечениями или другими занятиями.

Вместе с этим у человека должна иметься мотивация, являющаяся основным двигателем работы, создающая разницу между желаемым и существующим состоянием, побуждающим его к определённым действиям. Данное состояние может быть спровоцировано внутренними или внешними процессами [2, с. 335], одним из которых является метод обучения через песни. Он позволяет лучше усваивать языковой материал благодаря действию механизмов непроизвольного запоминания. Песни не смогут полностью заменить преподавателя, но могут быть использованы в качестве базы, на основе которой обучающиеся могут изучить новые лексические и грамматические явления и отработать уже изученный материал [1, с. 193].

Таким образом, в качестве помощника в изучении английского языка было разработано мобильное приложение, способное проигрывать аудиофайлы и переводить на русский тексты, предоставляющее возможность загрузки своих песен, ведения заметок, а также добавления слов в словарь, по которым будут генерироваться упражнения. Работа выполнялась в Android Studio на Java.

Для реализации плеера использовался `ExoPlayer` — библиотека воспроизведения мультимедиа с открытым исходным кодом. К её преимуществам относятся возможность создание плейлиста из нескольких медиа источников и одинаковое поведение на разных версиях устройства [3]. Предоставляемые начальные песни хранятся в объектном

хранилище Firebase, предоставляющий 5 Гб бесплатного свободного места.

Для чтения на устройстве файлов необходимых типов используется Storage Access Framework, предоставляющий уже знакомый и удобный пользователю интерфейс. Вся полученная и необходимая информация записывается в базу данных, взаимодействие с которой осуществляется через библиотеку Room. Запросы проверяются во время компиляции, аннотации позволяют уменьшить повторяемость кода, а необходимые классы инкапсулируют логику, отображают и отслеживают состояние пользовательского интерфейса.

Загруженные текстовые файлы сразу же переводятся с помощью Яндекс Переводчик API, являющийся бесплатным дополнением для активированных аккаунтов Yandex Cloud. При возможности данный переводчик планируется заменить на DeepL, переводы которого превосходили по качеству результаты других в соотношении 3:1 [4]. Для получения переводов отдельных слов используется бесплатный Яндекс Словарь.

Для более успешного запоминания слов, было создано два вида упражнений: перенос слова на соответствующее место и последовательное нажатие на пару слово-перевод. При составлении упражнений используется случайный выбор перевода, а для реализации одного из упражнений Drag and Drop Framework, позволяющий переносить элементы при длительном нажатии на них.

Список литературы

1. Жаковщикова А. А., Леонова Е. В. Способы повышения мотивации при обучении иностранному языку // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. – 2020. – №12. С. 191-195.
2. Шкляр Т. Д. Мотивация: ракурс из психоанализа // Лидерство и менеджмент. – 2019. – Т. 6, №3. – С. 335-344.
3. EchoPlayer [Электронный ресурс]. — URL: <https://exoplayer.dev/pros-and-cons.html> (дата обращения: 07.05.2023).
4. Why DeepL? [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.deepl.com/en/whydeepl> (дата обращения: 07.05.2023).