

Using of serious game for learning languages in context of Irish language*

Anna Pylypenko

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xpylypenko@stuba.sk

20. september 2022

Abstrakt

The idea of learning languages using not only textbooks and notebooks has long been with people. Digital game-based language learning (DGBLL) has become an increasingly popular topic in the field of digital educational games. DGBLL can provide learners with an enjoyable gaming experience as well as enhancing their language learning experience. The need for engaging approaches to the teaching and learning of minority or endangered languages has also led to greater interest in the application of DGBLL approaches. In this article I will be reviewing a game for learning Irish. As this language is an endangered one, the article aims to predict the effectiveness of this method of learning. The article will cover the topic of using games as the main method of language learning, creating a language environment through games, keeping students interested, advantages and disadvantages . . .

1 Úvod

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 7.

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

3 Iná časť

Základným problémom je teda . . . Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).¹

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: ==Anna Pylypenko

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2,3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

3.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

4 Dôležitá časť

My introduction

Hello, my name is Ann/ I am from Ukraine.

My hobbies

I love drawing, but also i love sport and reading. I don't like cabbage. I really enjoy having fun with friends and watching movies. However, I am too nervous all of the time. i am very afrayed of missing and making abig mistakes.

4.1 My favorite food

mango avocado banana
as you see i like fruits

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Nový článok blablabla

6.1 ppprepfjv

7 Záver

Literatúra

- [1] J. O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] K. Czarnecki, S. Helsen, and U. Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, Apr./June 2005.
- [3] K. Czarnecki and C. H. P. Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, Oct. 2005.
- [4] C. M. U. Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.