

Učenie sa cudzích jazykov prostredníctvom mobilu*

Marko Stahovec

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

15. október 2020

Abstrakt

Mobilné zariadenia sa postupom času stali neoddeliteľnou súčasťou našich životov a našej spoločnosti ako celku. Od zariadenia, ktoré slúžilo výlučne na telefonovanie a prenos krátkych textových správ, sa vyvinula pomôcka, vďaka ktorej je náš život mnohonásobne jednoduchší a vďaka ktorej sa dá veľa naučiť. Hlavná charakteristika mobile-learningu je ponímaná ako spôsob výučby, ktorý je spontánny, neformálny a všadeprítomný. Síce takýto spôsob výučby nemusí byť práve najefektívnejší, no učiacemu ponúka široké spektrum možností vrátane slobody, času a predovšetkým priestoru, keďže mobilný telefón je použiteľný takmer v akejkoľvek situácii. A preto sa v tejto práci budeme venovať kladom a záporom, t.j. ľahkej dostupnosti, individualnosti, ale aj nevýhodám malej obrazovky, ukladaniu dát apod. Taktiež sa dotkneme spôsobov, akými by sa dalo také učenie realizovať a taktiež schopnostiam, ktoré sa daným štýlom učenia môžu bohato rozvíjať, napr. gramatika, porozumenie, slovná zásoba apod.

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 6.

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie: Fedor Lehockí

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.

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

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 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

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

Je potrebný aj obrázok/graf/tabuľka.

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.