АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна робота включає пояснювальну записку (50 с., 15 рис., 2 табл., 4 додатки).

Об’єктом розробки є створення ігрового додатку для навчання дітей молодшого шкільного віку граматичним явищам англійської мови.

Розроблений мобільний додаток дозволяє: розширювати процес здійснення рівного доступу до освіти з боку різних верств населення, отримувати миттєвий зворотній зв'язок і оцінку результатів навчання, здійснювати навчання персоналізовано у будь-якому місці і у будь-який час, підтримувати безперервність і ситуативних характер освітнього процесу, і найголовніше – поєднати навчальну, розважальну і релаксаційну функції, дозволяючи навчати молодших школярів, не перевантажуючи їх, стимулюючи їхній інтерес до пізнання нового, спрощуючи усвідомлення абстрактних реалій за рахунок візуалізації.

В процесі розробки були використані технології, вбудовані в середовище розробки INTELIJ IDEA, мовою програмування було обрано Java, мовою для маркування було обрано XML. В якості бази даних використовувалась SQLite.

В ході розробки:

* виявлено і проаналізовано мобільні додатки для вивчення Present Simple молодшими школярами;
* визначено переваги та недоліки існуючих мобільних додатків з точки зору ефективності для навчального процесу і зручності використання молодшими школярами;
* розроблено загальну модель додатку;
* описано схеми даних;
* визначено інструменти для розробки додатку;
* розроблено інтерфейс головної сторінки, сторінки вибору ігор та сторінок міні-ігор додатку.

Створення цього мобільного додатку дозволить усунути однотипність і нерізноманітність завдань, що характеризують більшість існуючих додатків, та призведе до втримання інтересу користувачів молодшого шкільного віку на більш тривалий час.

Ключові слова: мобільний додаток, ANDROID, JAVA, SQLITE, XML.

ABSTRACT

Qualification work, including an explanatory note (50 pages, 15 figures, 2 tables, 4 appendices).

The object of development is the development of a game supplement for teaching children of primary school grammar.

The mobile application allows you to: expand the process of equal access to education by different segments of the population, receive instant feedback and evaluation of learning outcomes, carry out personalized learning anywhere, anytime, maintain the continuity and situational nature of the educational process , and most importantly - to give impose, attentive and relaxing functions, allowing to teach young students, not to pass them, to stimulate revision of infection interest in learning a new round, burning sleep recognition. In the process of technology development, technology in the middle of the development of INTELIJ IDEA, a new software for image processing in Java, for data processing based on XML. SQLite was used as a database.

During development:

* mobile add-ons for studying Present Simple by young students were analyzed and analyzed;
* the advantages and disadvantages of existing mobile applications in terms of efficiency for the educational process and ease of use by young students are identified;
* the general model of the application is developed;
* descriptions of the data scheme;
* defined tools for application search;
* the interface of the main page, game selection page and application mini-game pages have been developed.

Sash of this mobile add-on will allow eliminating uniformity and opacity of tasks allowing to describe quantity of qualitative add-ons, and providing keeping of young generation’s attention.

Keywords: mobile APP, ANDROID, JAVA, SQLITE, XML.