

Гецэвіч Ю.С., Марчык М.У., Казлоўская Н.Д., Шыбка М.В.,
Дзенісюк Д.А., Русецкая Э.У.

Аб'яднаны інстытут праблем інфарматыкі НАН Беларусі, Мінск

МАБІЛЬНАЯ ПРАГРАМА ЯК СРОДАК ДЛЯ НАВУЧАННЯ БЕЛАРУСКАЙ МОВЕ

Пад лінгвадыдактыкай маецца на ўвазе навучанне мове альбо яе засваенне. Пад камп'ютарнай лінгвадыдактыкай разумеюць тэорыю і практыку выкарыстання камп'ютараў у навучанні мове [1, с. 8]. У гэтай вобласці ведаў вылучаюць тры накірункі даследаванняў:

– распрацоўка тэарэтычных аспектаў выкарыстання камп'ютараў у навучанні мове;

– эксперыментальная праца па стварэнні і выкарыстанні ў навучальным працэсе камп'ютарных матэрыялаў, прызначаных для розных мэтаў, форм і профіляў навучання;

– шляхі інтэграцыі камп'ютарнага навучання ў агульны працэс навучання мове і распрацоўка эфектыўных прыёмаў арганічнага выкарыстання інфармацыйных тэхналогій у навучальным працэсе.

Тэндэнцыі развіцця інфармацыйных тэхналогій прыбіраюць абмежаванні ў навучанні і прадугледжваюць рост колькасці камп'ютарных лінгвадыдактычных матэрыялаў.

Лабараторыя распазнавання і сінтэзу маўлення Аб'яднанага інстытута праблем інфарматыкі НАН Беларусі распрацавала лінгвадыдактычную мабільную праграму, якая прызначана дапамагчы дзецям дашкольнага ўзросту засвоіць асновы розных галін ведаў, у тым ліку лінгвістычнай галіны.

Дадзеная мабільная праграма мае назву “Разумнік” і даступная для загрузкі ў *Google Play Market* [2]. “Разумнік” – першая навучальная мабільная праграма, якая дапаможа дзецям ад 2-6 гадоў засвоіць базавыя веды ў галіне беларускай мовы, што паспрыяе далейшаму яе вывучэнню.

Мабільная праграма навучыць дзіця:

- вымаўленню літар (змяшчае літары беларускага алфавіта);
- вымаўленню складоў для пабудовы слоў (змяшчае ўсе магчымыя спалучэнні зычных і галосных літар, напрыклад, *ба, ма* і г.д., а таксама прыклады – словы, якія ўтрымліваюць дадзенае спалучэнне, напрыклад, *во – вожык*);
- назвам лічбаў (1–9, 10–100, 200, 300 і г.д.);
- назвам колераў;
- сімвалам у мове;
- назвам дзён тыдня.

Пры ўваходзе ў праграму адкрываецца галоўнае меню, у якім патрэбна абраць неабходную катэгорыю (на цяперашні момант маюцца наступныя катэгорыі: літары, лічбы, лікі, склады, знакі ў мове, дні тыдня, колеры). Далей навучанне адбываецца пры дапамозе выявы патрэбнага элемента на экране і яго агучвання, якое ўключаецца пры націсканні на элемент.

Пры агучванні элементаў праграмы выкарыстоўваецца *Text-to-Speech Synthesizer* (“Сінтэзатар маўлення па тэксце”), размешчаны на камп’ютарна-лінгвістычнай платформе www.corpus.by [3], а таксама аўдыязапісы, начытаныя дыктарам. Для большай эфектыўнасці навучання бацькам прапануецца дапамагаць дзецям у карыстанні праграмай.

Дадзеная мабільная праграма будзе мець вялікі ўплыў на фармаванне разумовага развіцця дзіцяці. У цяперашні момант праграма знаходзіцца на стадыі актыўнай распрацоўкі і мае вялікую патэнцыяльную навукаёмкасць. Так, у далейшым плануецца дадаць у праграму рэжым гульні і інтэрактыўныя заданні, у якіх будзе задзейнічаны не толькі сінтэз, але і адваротны працэс – распазнаванне беларускага маўлення.

ЛІТАРАТУРА

1. Бовтенко, М.А. Компьютерная лингводидактика: учебное пособие / М.А. Бовтенко. – М.: Наука, 2005. – 216 с.
2. Разумнік [Электронны рэсурс]. – 2016. Рэжым доступу: <https://play.google.com/store/apps/details?id=by.ssrilab.razumnik&hl=be>. – Дата доступу: 30.11.2016.
3. Text-to-Speech Synthesizer [Электронны рэсурс]. – 2016. Рэжым доступу: <http://corpus.by/TextToSpeechSynthesizer/>. – Дата доступу: 30.11.2016.

*Галай О.М., Рабцевич В.Ю.
Белорусский государственный университет, Минск*

СВЯЗЬ ГОВОРЕНИЯ И АУДИРОВАНИЯ В ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗАХ

Аудирование, как один из видов языковой деятельности, притягивает самое пристальное внимание методистов и психологов. Актуальность темы объясняется тем, что слушание отыгрывает большую роль в процессе языковой коммуникации, а так же, что это умение тесно связано с другими видами речевой деятельности, в первую очередь с чтением и говорением.

Аудирование – это больше чем обычное слушание: аудировать – значит слышать, слушать и непосредственно понимать язык, который