

NYELVTANULÁST SEGÍTŐ ANDROID JÁTÉK

Szerző: **DUDÁS Dániel**, III. évfolyam (danieldudas88@gmail.com)

Témavezető: **Dr. PINTÉR Róbert**, főiskolai tanár

Intézmény: Szabadkai Műszaki Szakfőiskola, Internet és Elektronikus Ügyvitel Szak, Informatika Modul, Szabadka

A projekt célja elkészíteni android platformra egy olyan játékot, amely nyelvtanulási célokra használható. Hangsúly a szerb nyelv könnyebb elsajátításán van. A célközönség pedig az a vajdasági magyar populáció, amely számára a szerb nyelv elsajátítása nem egyszerű feladat. A projekt fontosságát az a tény emeli ki, hogy a nem megfelelő szerb nyelvtudás lényegesen csökkentheti a szülőföldön való érvényesülés lehetőségét.

Szerbiában, azon belül is Vajdaságban sok fiatalnak nehézségei vannak az államnyelvvél. Ennek különböző okai is lehetnek. Sokaknál ott kezdődnek a problémák, hogy a környezetük nagy része is csak magyarul beszél. Másik ok lehet az oktatás minősége, és az, hogy diákok mennyire érzik egyáltalán a szükségét annak, hogy elsajátítsák az államnyelvet, mennyire motiváltak. Ezek az okok sajnos egymást is erősíthetik. Manapság a legtöbb diáknak van mobil eszköze, jó esetben android operációs rendszerű okostelefonja, melyre alkalmazások telepíthetők. Ebből kifolyólag elkészítettünk egy alkalmazást, amely segíti a fiatalok szókincsének fejlesztését, és ehhez csak a mobil eszközüket kell igénybe venniük pár perc erejéig, akár utazás közben is. A játék menetét úgy lehet elképzelni, hogy adva van egy szó (szerb nyelven), amelyet le kell fordítani magyar nyelvre úgy, hogy adottak a magyar szó betűi. Ezekből a betűkből összeállítva megkapjuk a szerb szó magyar megfelelőjét. A betűk természetesen meg vannak keverve és a szó hosszúságától függően több véletlenszerűen kiválasztott betű is hozzá van adva, ezzel növelve a játék nehézségét. Továbbá, a kirakandó szó hosszúsága előre ismert és a játék figyelmeztet, ha rosszul raknánk ki a keresett szót. Az alkalmazás további fejlesztésében előreláttuk, hogy a meglévő szópárok mellé újakat illesztünk be, továbbá egy olyan webfelület kidolgozása is cél, amelyre majd fel lehetne tölteni a játék során elért pontszámokat. Ezen a webfelületen tudnák összehasonlítani a felhasználók az eredményeiket, ami reményünk szerint motiválni fogja őket az alkalmazás gyakori használatára.

Kulcsszavak: **android platform, nyelvtanulási játék, szerb nyelv tanulása**

LANGUAGE-LEARNING GAME ANDROID APPLICATION

Author: **Dániel DUDÁS**, third-year student (danieldudas88@gmail.com)

Supervisor: **Dr. Róbert PINTÉR**, college professor

Institution: Subotica Tech – College of Applied Sciences, Subotica

The goal of this project is to create an Android game which can aid in language learning. The focus is on the Serbian language. The target audience is the Hungarian youth from Vojvodina, for whom the learning of the Serbian language can be

É L E T T E L E N T E R M É S Z E T T U D O M Á N Y O K
É S M Ű S Z A K I T U D O M Á N Y O K I .

a bit difficult. The importance of this project lies in the fact that failing to acquire the appropriate language skills can make it more difficult to find their way around.

In Serbia, mainly in Vojvodina many Hungarian youngsters have a problem with the official language. There are many causes for this. Many young people are mainly surrounded by people who also primarily speak Hungarian. The other cause can be the standard of education, and the fact that if young Hungarians are mainly surrounded by Hungarians, they lack motivation to learn the official language. These causes can contribute to the general situation that Hungarian young people need an app to learn Serbian. Today most people have mobile devices and many of these are Android smart phones, on which they can install apps. That is why we developed an app which can help in developing vocabulary, for which young people only need their smart phone, and a few minutes' time. The game play is the following: you receive a word in Serbian which you have to translate into Hungarian, where you get the letters of the Hungarian word. The letters are randomized; you have to put them into the correct order. Depending on the length of the word, one or more random letters could be added, increasing the challenge. You can see the length of the translatable word, and the app also warns you if you are on the wrong track.

In developing the app further, we are planning on adding new words, and the final goal is the development of a web page where you can upload your score. On this page the users could compare their results, and we hope this will motivate them to use the app more frequently.

NYELVTANULÁST SEGÍTŐ ANDROID JÁTÉK

Autor: **Daniel DUDAŠ**, III godina studija (danieldudas88@gmail.com)

Mentor: **Dr. Robert PINTER**, predavač

Institucija: Viša tehnička škola, Tehnička informatika, Subotica

Cilj projekta je napraviti android aplikaciju/igru koja može da se koristi i u svrhe učenja jezika. Naglasak je na lakšem učenju srpskog jezika. Ciljna grupa su mladi Mađari u Vojvodini, kojima pravilno služenje srpskim jezikom i nije baš jednostavan zadatak. Značaj projekta leži u činjenici da bez adekvatnog znanja srpskog jezika mladi Mađari se teško snalaze u svojoj domovini.

U Srbiji, a naročito u Vojvodini, ima mnogo mladih koji ne znaju da se služe adekvatno državnim jezikom. Uzrok ovome su različiti faktori. Mladi odrastaju u okruženju gde i ostali govore uglavnom samo mađarski. Drugi uzrok može biti i kvalitet obrazovanja i motivacija učenika. Nažalost, jedan uzrok može doprineti i drugom.

Danas skoro svako ima mobilni uređaj, koji je u boljem slučaju android smartfon, na koji se mogu instalirati aplikacije. Zato smo odlučili da razvijemo android aplikaciju koja pomaže u razvijanju vokabulara. Pošto su mobilni uređaji uvek pri ruci, učenje uz pomoć njih je uvek dostupno, makar i na nekoliko minuta.

Igra izgleda tako da igrač dobije jednu reč na srpskom jeziku, i dobije slova od prevoda te reči na mađarskom, naravno pomešano. Zavisnosti od dužine reči, osim slova te reči dobije i druga nasumična odabrana slova, što u stvari otežava igru.

É L E T T E L E N T E R M É S Z E T T U D O M Á N Y O K
É S M Ű S Z A K I T U D O M Á N Y O K I .

Tokom igre korisnik uvek zna koliko je duga reč koja se traži, a aplikacija upozorava u slučajevima kada je odabrano slovo nepravilno.

U budućnosti smo predvideli dodavanje novih reči, i izradu web stranice gde se mogu postaviti rezultati igrača. Na toj stranici igrači bi mogli da uporede svoje rezultate sa drugim korisnicima. Nadamo se da će ova mogućnost biti motivacija da se aplikacija češće koristi.

Ključne reči: **učenje jezika, m-learning, mobilne aplikacije**