

**В. В. Кот**

*(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)*

**РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ ЭЛЕКТРОННОГО  
ТРЕНАЖЕРА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЛЕКСИКИ  
С КРАЕВЕДЧЕСКИМ ЗНАЧЕНИЕМ**

Главной целью в обучении ребенка является процесс развития коммуникационных навыков, и, так как порой родителям сложно справиться с данной обязанностью, поэтому ответственность за данный навык лежит на педагогах. Использование компьютерных программ в образовании в школе повышает эффективность образовательного процесса, способствует индивидуализации обучения, развитие познавательных интересов учащихся, а также позволяет сделать занятие более интересным, мобильным, а изучаемый материал – более доступным.

Обучающие игровые программы (электронные тренажеры) используются для решения широкого диапазона педагогических задач, поскольку главная их особенность состоит в комплексном воздействии на интеллектуальную, эмоциональную, нравственную и поведенческую стороны личности обучаемого.

Разрабатываемая система реализуется в виде тренажера по формированию лексики с краеведческим значением, который представляет собой комплекс интерактивных упражнений для уточнения, обогащения и активизации лексического словаря с краеведческим значением у учащихся с тяжелыми нарушениями речи. Пользовательский интерфейс представляет собой несколько видов заданий на выбор, которые разбиты на уровни сложности.

Предлагаемая система включает разработку приложения на мобильной платформе iOS. Одной из ключевых целей является скорейшее создание минимального жизнеспособного продукта. Минимально жизнеспособный продукт (*minimum viable product, MVP*) – продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями. Для достижения этой цели разрабатываемая система реализуется с использованием языка Swift.