

УДК 004.588

РАЗРАБОТКА ОБУЧАЮЩЕГО ИНФОРМАЦИОННОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШИХ КЛАССОВ И ДОШКОЛЬНИКОВ

Атяпшева Т.В. (РАНХиГС), Абросимов К.И. (Университет ИТМО)
Научный руководитель – к.ф.-м.н. Рыбин С.В. (Университет ИТМО)

Введение. Игрофикация обучения является важной темой в современной системе образования. В России около 43 тысяч муниципальных и государственных школ. Геймификация обучения требует времени на подготовку, тем не менее пользоваться этими наработками можно очень долго, а эффект их использования предвосхищает ожидания [1]. Благодаря развитию игровой индустрии теперь можно легче организовать процесс обучения со школьниками и детьми дошкольного возраста [2]. Обосновать важность внедрения игрофикации, а именно обучающего приложения, в процесс получения знаний школьниками и дошкольниками можно всего тремя аргументами: доступность средств технического прогресса, поощрения достижений и бесстрастное взаимодействие [3].

Основная часть. С помощью обучающего информационного приложения решаются следующие типы задач:

- 1) Задача объединения большого количества информации по теме в одном приложении и повышение её доступности для детей младших классов и дошкольников за счет создания удобного и красивого интерфейса [1].
- 2) Задача повышения заинтересованности, мотивации к обучению и информированности детей младших классов и дошкольников.
- 3) Задача сбора, сортировки, обновляемости информации в приложении, а также проверка её на точность и полноту, раскрытие всех аспектов темы.

На данный момент в учебных заведениях уже применяются практики внедрения обучающих приложений, но только по программированию, что говорит о необходимости изучить и разработать приложения схожего типа обучения для остальных предметов, а также, опираясь на опыт уже созданного, доработать имеющиеся разделы реализованного.

Выводы. В ходе работы был проведен анализ существующих решений на рынке обучающих приложений, собраны и отсортированы данные по ним, разработана методика для разработки улучшенного приложения, учтены нюансы работы с целевой аудиторией, подготовлен достаточный объем контента, а также создан прототип, оттестированный на целевой аудитории. Данное решение сократит количество времени, затрачиваемое преподавателем на подготовку к занятию, на оценку работы детей школьного и дошкольного возраста, сделает это оценивание более беспристрастным, а также повысит заинтересованность и мотивацию к обучению детей.

Список использованных источников:

1. Миронова Ю. Н. Использование дистанционных технологий при проведении занятий: LMS MOODLE, GOOGLE КЛАСС, MICROSOFT TEAMS // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. № 4 (33).
2. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл; пер. с англ. Лысенко А.; [науч. ред. Курган Г.]. М.: Альпина Паблицер. 2022. 640 с.
3. Рабинович П. Д., Заведенский К. Е., Кушнир М. Э. и др. Цифровая трансформация образования: от изменения средств к развитию деятельности // Информатика и образование. 2020. № 5 (314).