

Н. Н. Лысенков
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ИНТЕРАКТИВНОЕ ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Одной из актуальных задач современного образования является формирование у школьников начальных классов экологической грамотности и ответственного отношения к окружающей среде. Традиционные методы обучения не всегда способны эффективно заинтересовать детей и мотивировать их к изучению обучающих материалов. В связи с этим представляется перспективным использование интерактивных технологий, в частности мобильных приложений, адаптированных под возрастные особенности учеников.

Предлагаемое решение – android-приложение, которое с помощью игровых механик и мультимедийного контента обучает детей основам экологического поведения. Приложение объединяет элементы геймификации и мультимедийного контента, что делает процесс обучения увлекательным и доступным для младшеклассников, а также способствуют формированию у детей осознанного отношения к природе и развитию экологически ответственного поведения.

Для повышения мотивации школьников предусмотрена система достижений, выдающихся за соблюдение каких-либо условий. Например, за правильные ответы на все вопросы в рамках одного теста.

Интерфейс приложения имеет возможности адаптировать внешний вид под свои предпочтения. Пользователи могут выбрать тему оформления, для более комфорtnого взаимодействия с приложением, или же изменить размер текста, что также поможет обеспечить комфорт при работе в приложении для пользователей со слабым зрением.

Приложение поддерживает два режима работы: онлайн и оффлайн. В оффлайн-режиме школьники могут просматривать завершённые тесты, обучающий материал без мультимедийного контента и играть в мини-игры, что позволяет продолжать обучение даже в условиях отсутствия интернета. В онлайн-режиме ученик имеет все предоставляемые ему возможности, такие как участие в тестированиях, доступ к мультимедийному контенту обучающего материала и сравнения себя с другими одноклассниками. Учителя, в свою очередь, могут использо-

вать информацию о результатах тестирований и успехов в прохождении ими мини-игр для оценки учащихся и выставления итоговых баллов за определённый промежуток времени.

Е. А. Малевич
(ГрГУ имени Янки Купалы, Гродно)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ КУРСОВ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ «ШКОЛЫ ТОЧНЫХ НАУК»

Цель данной работы – создать решение, которое облегчит доступ к знаниям и поддержит стремление к обучению, Учреждение образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы» инициировал создание Школы Точных Наук (ШТН), призванной предоставить качественное образование в сфере программирования и смежных дисциплин для школьников [1].

Разработка мобильного приложения для ШТН представляет собой инновационный проект, нацеленный на объединение всей необходимой информации о деятельности школы в одном месте: программы, преподавательский состав и контактные данные, что позволяет каждому заинтересованному эффективно начать обучение и достичь своих образовательных целей.

Реализация данного проекта требует предоставления полезной и структурированной информации о курсах ШТН, включая модули по изучению различных языков программирования, учебные материалы, описание проектов, сведения о преподавателях и контактные данные для связи. При этом приложение должно обладать привлекательным и интуитивно понятным пользовательским интерфейсом.

Уникальность данного решения состоит в том, что немногие образовательные платформы имеют собственные мобильные приложения, облегчающие взаимодействие между создателями курсов и пользователями. Данное многофункциональное решение предоставит исчерпывающую информацию и позволит напрямую взаимодействовать с организаторами для уточнения деталей и приобретения курсов. Таким образом, данный проект сделает обучение программированию более доступным и привлекательным для учащихся.