

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



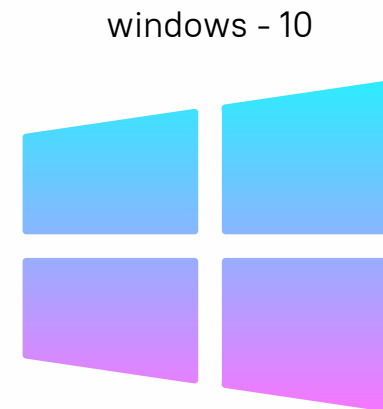
НЕМНОГО СТАТИСТИКИ



1,3
млрд
устройств



3
млрд
устройств



windows - 10

1,4
млрд устройств



App Store

1,8

млн приложений

100

млрд скачиваний



GooglePlay

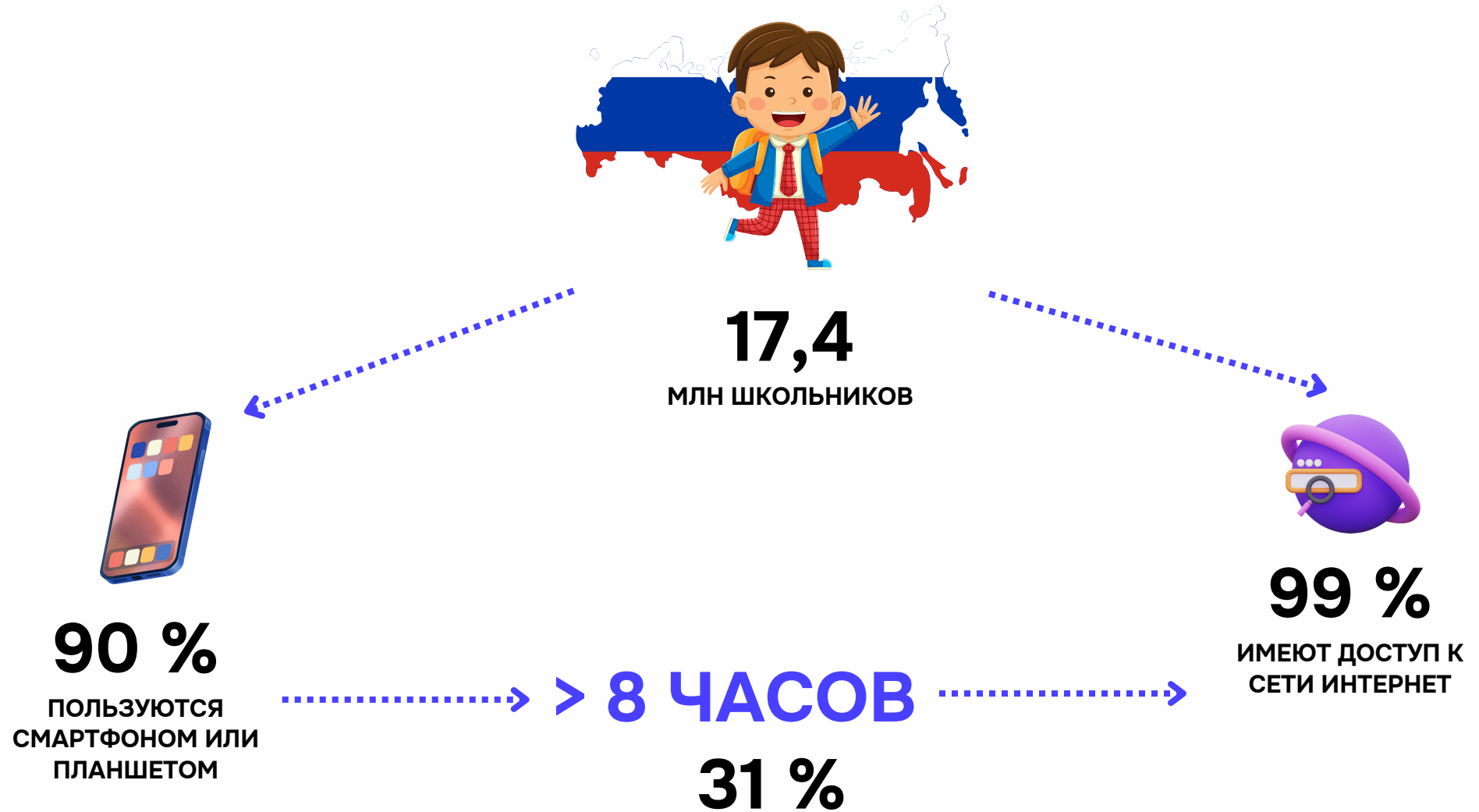
3,4

млн приложений

217

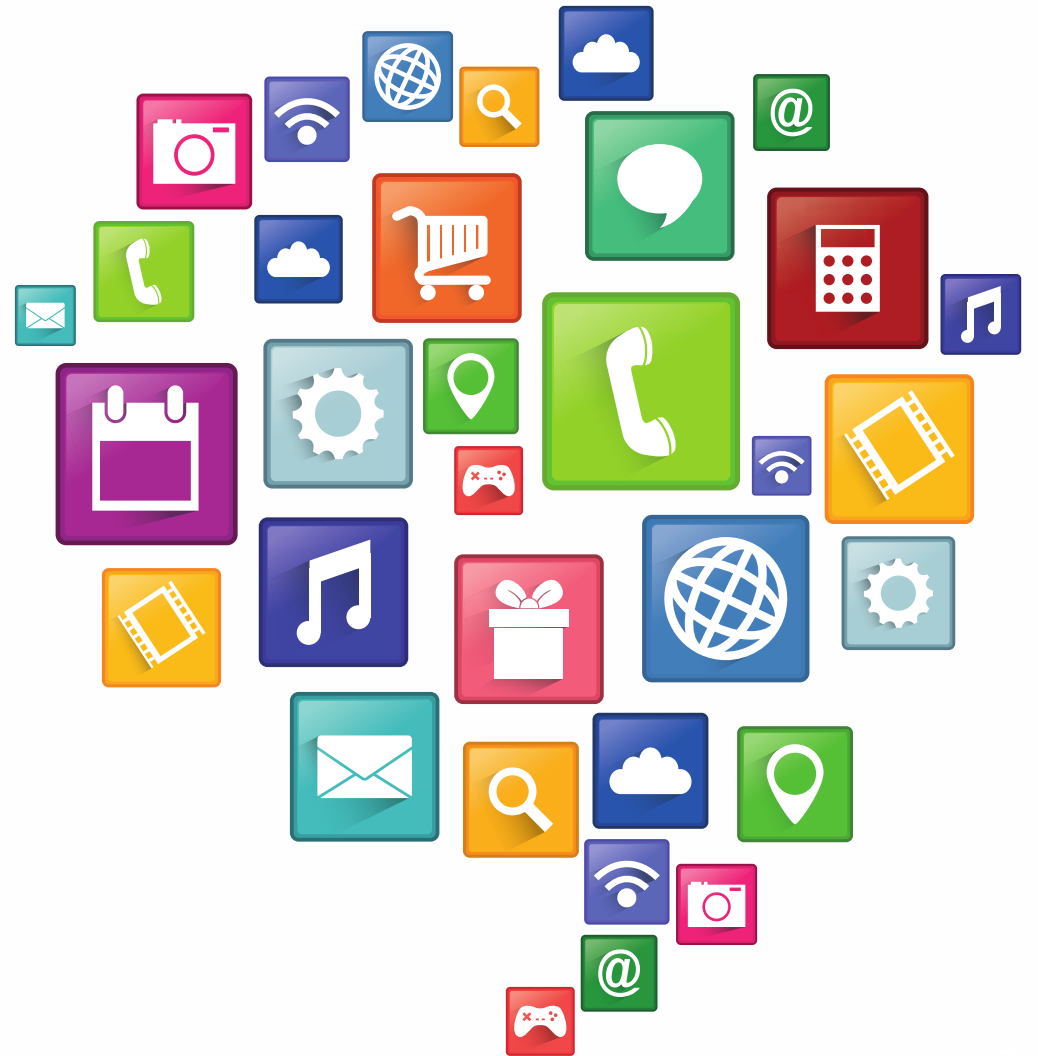
млрд скачиваний

ЕЩЕ НЕМНОГО СТАТИСТИКИ



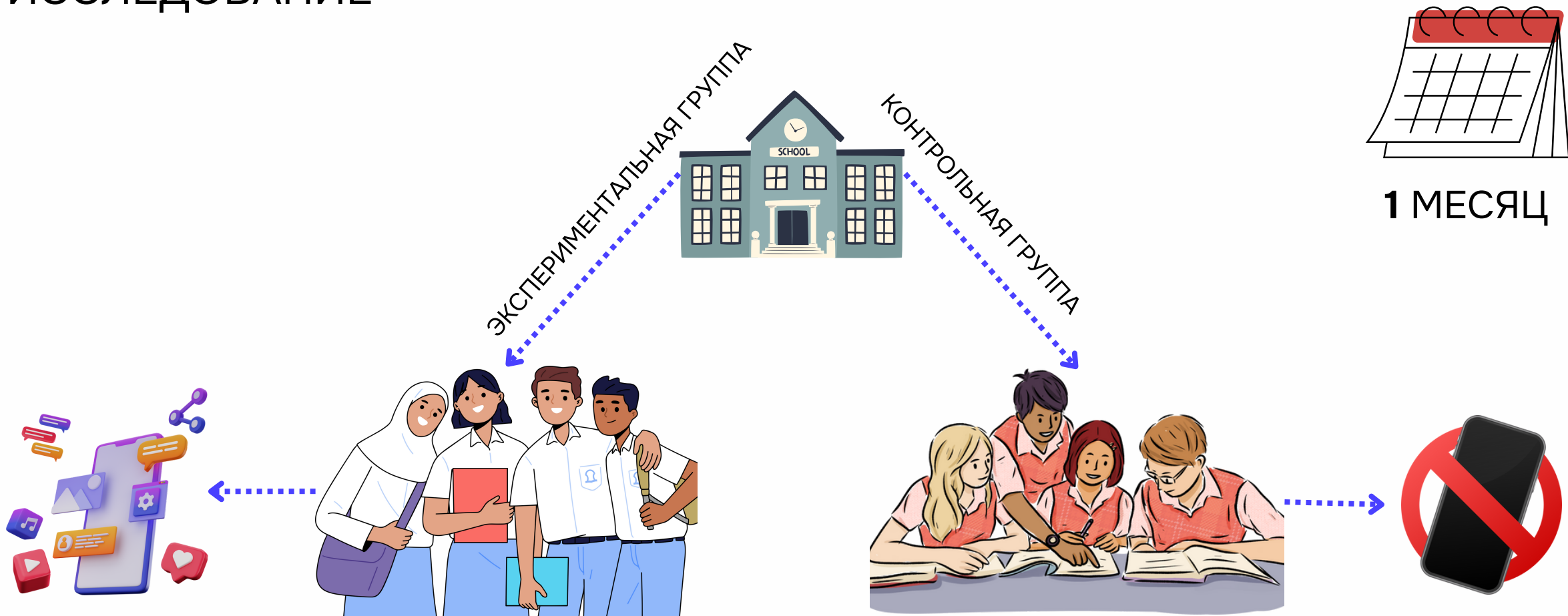
ЧТО ТАКОЕ МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ?

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПРОГРАММА,
КОТОРАЯ УСТАНОВЛИВАЕТСЯ НА
ТЕЛЕФОН ИЛИ ПЛАНШЕТ И
СОДЕРЖИТ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ
ФУНКЦИОНАЛ



ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

ИССЛЕДОВАНИЕ



ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

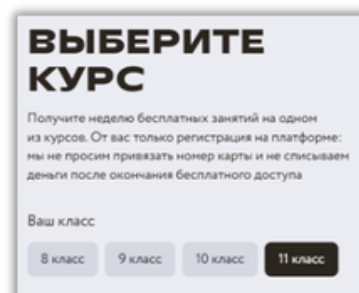
ВЫБОР ПРИЛОЖЕНИЙ

ЭКЗАМЕР



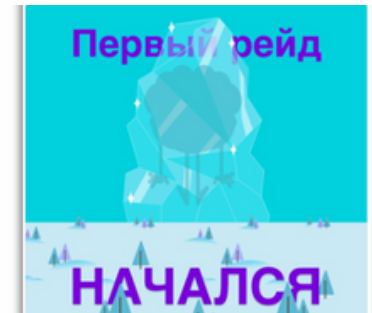
РАЗРАБОТЧИК: EXAMER
ВОЗМОЖНОСТИ:
ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА
ПРЕДМЕТА, СОСТАВЛЕНИЯ
ПЛАНА ПОДГОТОВКИ
МИНУСЫ: ЕСТЬ ПЛАТНЫЙ
ФУНКЦИОНАЛ

ЕГЭ И ОГЭ



РАЗРАБОТЧИК: SAS MOBILE
ВОЗМОЖНОСТИ:
ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА
ПРЕДМЕТА, СОСТАВЛЕНИЯ
ПЛАНА ПОДГОТОВКИ
МИНУСЫ: ПРИСУТСТВУЕТ
РЕКЛАМА

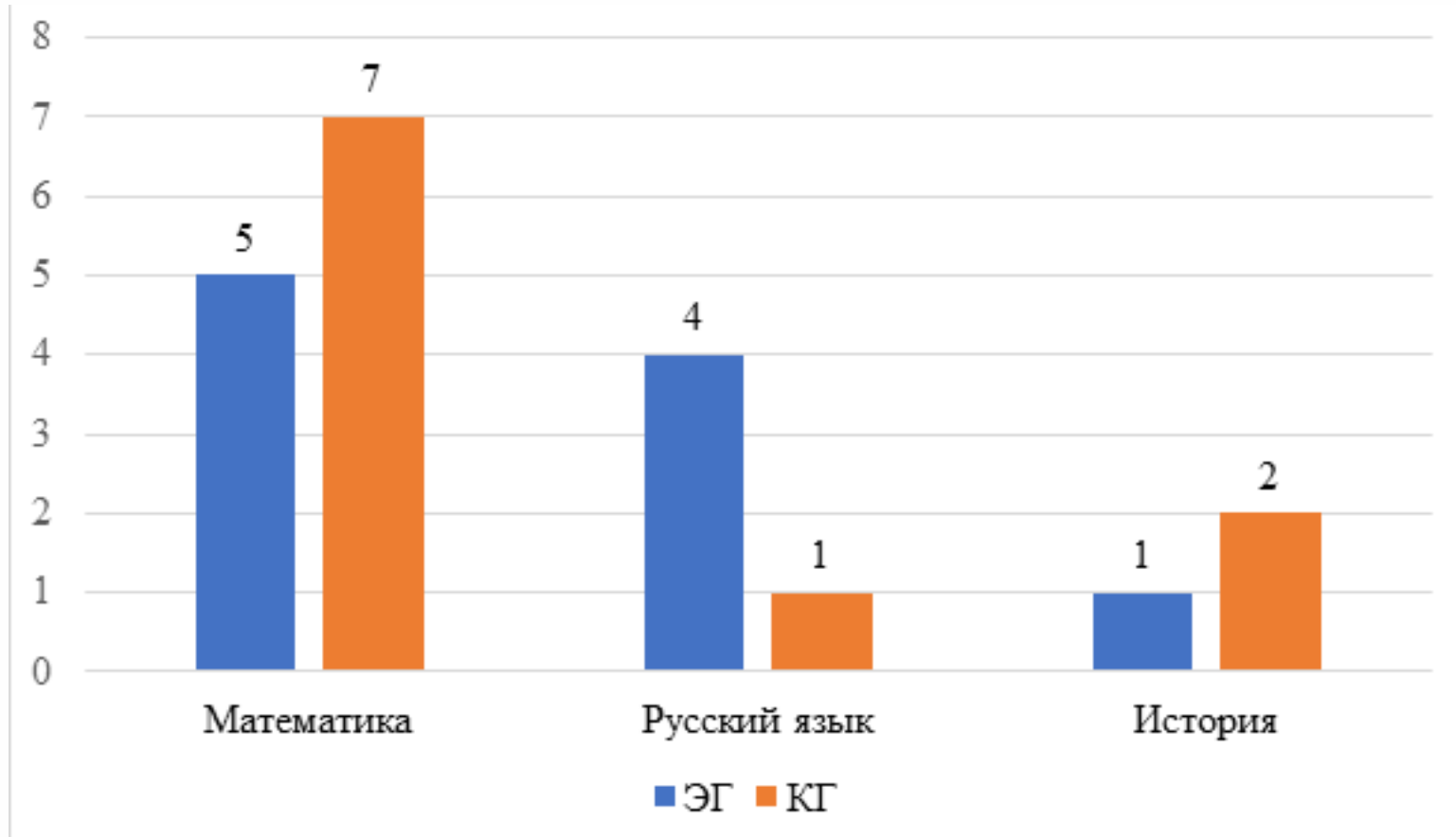
CASTLE QUIZ



РАЗРАБОТЧИК: QUIZ LAB
ВОЗМОЖНОСТИ:
ПРИЛОЖЕНИЕ СОЗДАНО В
ВИДЕ ИГРЫ. ИГРАТЬ МОГУТ
НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК
МИНУСЫ: МАТЕРИАЛ НЕ
СТРУКТУРИРОВАН,
ВОПРОСЫ ПОВТОРЯЮТСЯ

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

ВЫБОР ПРЕДМЕТОВ



ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

КОЛИЧЕСТВО ОШИБОК, ДОПУСКАЕМЫХ ДО НАЧАЛА ЭКСПЕРИМЕНТА

Предмет	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Математика	5	6
Русский язык	8	6
История	6	7

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

РЕЗУЛЬТАТЫ ДИАГНОСТИКИ

Предмет	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Математика	4 (-1)	2 (-4)
Русский язык	6 (-2)	3 (-3)
История	5 (-1)	3 (-4)
	-21 %	-57 %

ВЫЯВЛЕНИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ РИСКОВ И ОГРАНИЧЕНИЙ

АНКЕТИРОВАНИЕ УЧАСТНИКОВ



МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

ВЫЯВЛЕНИЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ РИСКОВ И ОГРАНИЧЕНИЙ

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА



ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРИЛОЖЕНИЙ ОБУЧАЮЩИЕСЯ ИСПЫТЫВАЛИ ПОВЫШЕННЫЙ ИНТЕРЕС К ИЗУЧАЕМОМУ ПРЕДМЕТУ



НЕКОТОРЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ВОСПРИНИМАЮТСЯ КАК ИГРА, ЧТО СНИЖАЕТ СЕРЬЁЗНОСТЬ ВОСПРИЯТИЯ МАТЕРИАЛА



ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПОВЫШАЮТ МОТИВАЦИЮ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ДЕЛАЯ ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ БОЛЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ



ПЛАТНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ НЕДОСТУПНЫ ДЛЯ ЧАСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ИЗ-ЗА ФИНАНСОВЫХ ОГРАНИЧЕНИЙ



НЕОБХОДИМО ПРОДОЛЖАТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ В ЭТОЙ ОБЛАСТИ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ НАИЛУЧШИХ ПРАКТИК И АДАПТАЦИИ СУЩЕСТВУЮЩИХ МЕТОДИК К ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ УСЛОВИЯМ ГЛОБАЛИЗИРОВАННОГО МИРА

ЗАПРЕТ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СМАРТФОНОВ В ШКОЛЕ



ЗАПРЕЩАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЧЕНИКАМИ СМАРТФОНОВ И ДРУГИХ СРЕДСТВ СВЯЗИ ВО ВРЕМЯ УРОКОВ В ШКОЛЕ. ИСКЛЮЧЕНИЕ СОСТАВЛЯЮТ СЛУЧАИ, СВЯЗАННЫЕ С ВОЗНИКНОВЕНИЕМ УГРОЗЫ ЖИЗНИ ИЛИ ЗДОРОВЬЮ ШКОЛЬНИКОВ И УЧИТЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ ДРУГИЕ ЭКСТРЕННЫЕ СЛУЧАИ

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН ОТ 19.12.2023 № 618-ФЗ "О ВНЕСЕНИИ ИЗМЕНЕНИЙ В ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН "ОБ ОБРАЗОВАНИИ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ".

РЕШЕНИЕ

МОБИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛАСС НА ПЛАНШЕТАХ

