

назад), строевые упражнения, упражнения с баскетбольным мячом, упражнения с футбольным мячом, игра в настольный теннис, игра в бадминтон, дартс. Наименьший интерес вызывают упражнения, которые требуют от ученика проявления выносливости. Отношение обучающихся к упражнениям для развития гибкости и силового характера существенно не отличаются, не имеют статистически достоверного различия ( $p < 0,05$ ).

#### Список литературы

1. Дуркин П.К. Интерес к занятиям физической культурой и спортом как фактор формирования ЗОЖ / П.К. Дуркин. – М.: Физическая культура в школе. – 2009. – №2. – С. 206.
2. Новицкий П.И. Возрастно-половые особенности отношения учащихся к средствам физического воспитания/ П.И. Новицкий// Веснік ВДУ.– Витебск, Изд-во ВГУ, № 1(1), 1996. – С. 25-30.

### **АКТУАЛЬНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ**

**Борщ Д.С., Хабаков В.А.**

Учреждение образования «Витебский государственный университет им. П.М. Машерова», г. Витебск, Республика Беларусь

**Аннотация.** Мобильные приложения в современном мире переживают настоящий «Бум». Они разрабатываются для мобильных устройств, таких как айпад, андроид по разным направлениям и различным тематикам: игры, наука, искусство, медицина, спорт и т.д.. Которые, предназначены для различных групп населения: детей, студентов, взрослых, спортсменов, пожилых людей, людей с проблемами в состоянии здоровья и т.д.. При всем этом разнообразии возможностей в статье раскрываются, как мобильны приложения можно использовать в образовательном процессе ВУЗа.

**Ключевые слова:** мобильные приложения, мобильная индустрия, образовательный процесс, геймификация.

Под мобильным приложением подразумевается специальная программа для смартфона или андроида, которая выполняет ту или иную задачу. Например, любая игра – это мобильное приложение, она выполняет развлекательную функцию. Даже если игра бесплатная для пользователя, разработчику она может приносить миллионы долларов за счет рекламы [1].

Крупнейшими поставщиками мобильных приложений являются GooglePlay и AppleAppStore.

GooglePlayMarket, Google Play, Play Market – это официальный каталог приложений для мобильных устройств на платформе android. Помимо официального названия, принято также использовать такие наименования, как «Андроид Маркет» и «Гугл Маркет». Кроме мобильных приложений, в АндроидМаркете доступны для скачивания книги, фильмы и музыка, журналы и другое.

App Store– это магазин цифровой дистрибуции приложений для мобильных устройств Apple и ноутбуков. По сути, это раздел iTunes с приложениями. В App Store пользователи Apple могут приобрести приложения для iPhone, iPad, MacBook и Mac, либо скачать их бесплатно.

Сейчас App Store предлагает больше 2,5 миллиона приложений, а общее число загрузок превысило 100 миллиардов. Магазином приложений пользуется порядка 575 миллионов человек. Чаще всего приложения продаются за 0,99 долларов, и политика низкой стоимости и высокого числа загрузок стали основным фактором успеха App Store и привлекли массу сторонних разработчиков.

О весомости и важности распространения мобильной индустрии убедительно свидетельствуют некоторые факты [2]:

- мобильные приложения существуют 20 лет. Интернет-магазины приложений Google Play и App Store появились 7 лет назад;
- количество мобильных приложений в Google Play и App Store достигло 3 млн. и продолжает расти;

- количество разработчиков в Google Play составляет 120 тысяч, в App Store – 180 тысяч;

У App Annie вышел ежегодный отчет Stateof Mobile 2019 – о трендах и направлениях развития рынка в прошедшем и предстоящем году [3].

В 2018 г. на рынок мобильных приложений это:

- 194 миллиардов загрузок, рост на 35% в 2018 г. по сравнению с 2016 г.;

- 101 миллиард долларов, потраченный пользователями в магазинах приложений. Рост на 75% в 2018 г. по сравнению с 2016 г.;

- в мобильных устройствах пользователи в среднем проводят по 3 часа в день. Рост на 50%;

- рост возможностей для монетизации благодаря развивающимся рынкам;

- в среднем у пользователя в США, Кореи, Японии и Австралии 100 приложений на смартфоне;

- в 2018 году Китай обеспечил половину скачиваний мобильных приложений и 40% трат в мире;

- в большинстве стран мобильная экономика растет гораздо быстрее ВВП;

- более 80% компаний, вышедших на IPO в США в 2018 году, сосредоточены на мобайле;

- рост трат на приложения (не игры) составил 120% в 2018 году по сравнению с 2016 г. Во многом это происходит благодаря подписке;

- игры получили 74% всех доходов. На 2019 год прогнозируется 60% денег;

- 65% загрузок в App Store приходит из поиска.

Чтобы разработать мобильное приложение, можно вложить в него всего несколько центов, а в итоге получить прибыль в несколько тысяч долларов, например, за счет рекламы в нем. В более крупные проекты необходимо вложить большую сумму денег и доход может так же в несколько раз превысить вложения. Однако ни кто не гарантирует, что ваше вложения

на 100% окупятся, часто бывают и провалы. Если разработчик угадал нужную тему или раскрыл социально значимый проект, то он может вполне хорошо заработать. Однако у многих авторов, особенно педагогов не всегда имеются денежные ресурсы для разработки крупного проекта, тогда им необходима дополнительная финансовая помощь, которую могут осуществить различные государственные, либо частные программы по финансированию научных проектов.

Особенностью мобильного обучения является [2]:

1. Использование элементов геймификации. Геймификация– внедрение игровых механик в процесс обучения. Главное преимущество геймификации заключается в том, что человек видит свой прогресс, когда занимается. Он получает виртуальные награды, и это повышает его мотивацию развиваться дальше.

2. Индивидуальные занятия. С одной стороны, занятия в группе дают человеку поддержку в обучении, в конкуренции мотивируют его. С другой, – индивидуальное обучение помогает узнать свою максимальную скорость обучения, познать материал более глубоко и осознанно, достичь результатов быстрее.

3. Большинство мобильных приложений бесплатные, с дополнительными платными функциями.

Но не стоит забывать про недостатки мобильного обучения[2]. К ним относится сложность удержать внимание пользователя длительное время на чем-либо. Если человек берет в руки например смартфон, он сталкивается с множеством отвлекающих факторов: push-up сообщения от других приложений, реклама, SMS т т.д. Зависимость обучения от качества интернет-связи. Если у вас низкая скорость Интернета, то, скорее всего, вы откажетесь воспроизводить видео ролик с постоянным прерыванием. Отсутствие живого контакта с преподавателем, тренером и т.д..

Однако если посмотреть на мобильные приложения с точки зрения образовательного процесса, и их суммарный вклад в количество

используемых приложений, то можно сделать не совсем утешительные выводы.

Изучив обучающие мобильные приложения в PlayMarket, сразу бросается в глаза, что во первых таких приложений весьма мало, во вторых заметна их поверхностность, узкая специализированность, отсутствие фундаментального подхода, часто приложения не имеют какого-либо продолжения и ограничены по информативности. Так же материал, приведенный в них не всегда легко понять, из-за плохого качества сделанных рисунков либо видео, часто бывает хорошее приложение приведено на иностранном языке.

Стремясь к компактности и к тенденции подачи материала малыми дозами, разработчики убирают множество деталей при обучении и подают курс обрезанным, сухим и сжатым. В итоге, если например родители, захотят в домашних условиях обучить, либо усовершенствовать какие-либо навыки или знания своего ребенка при помощи мобильного приложения, то они этого не смогут полноценно сделать, либо сделают это не совсем правильно.

Таким образом, следует вывод, что обучающие мобильные приложения находятся, еще пока в стадии развития, и рассчитаны больше на массового потребителя, однако и ему не могут дать качественных знаний.

Для того чтобы узнать отношение студентов к рассматриваемой теме, мы провели анкетный опрос на базе УО «ВГУ имени П.М. Машерова» факультета физической культуры и спорта. Среди обучающихся 1 и 3 курса, в котором приняли участие 80 человек.

Анкеты содержали такие вопросы:

- 1) Сколько вы знаете обучающих мобильных приложений?
- 2) Какими мобильными приложениями вы пользуетесь?
- 3) Какие плюсы и минусы обучающих мобильных приложений?
- 4) Необходимо ли внедрять в практику использование мобильных приложений в обучении, либо достаточно других ресурсов (книг, кинофильмов, аудиокниг, слайдов и т.д.).

На вопрос, сколько вы знаете обучающих мобильных приложений? Только 2% смогли назвать такие приложения, как: фитнес инструктор, обучающие программы по различным видам спорта (гимнастике, баскетболу, волейболу) и др. На вопрос, какими мобильными приложениями вы пользуетесь? В основном были перечислены приложения для социального общения и онлайн игры. На третий вопрос, какие плюсы и минусы мобильных приложений? Респонденты отметили удобство, мобильность, самостоятельность в обучении, компактность, наглядность и т.д. Из минусов, это не всегда понятность меню приложения, так же изложенного материала, часто не полная информативность. На вопрос, необходимо ли внедрять в практику использование мобильных приложений в обучении, либо достаточно других ресурсов? 90% респондентов ответило, что это улучшило бы педагогический процесс.

Данный опрос выявил слабую информированность студентов об обучающих мобильных приложениях и острой их нехватке. Большинство из опрошенных 90%, пользуются мобильными приложениями лишь для общения в соц. сетях, прослушивания музыки, фотошопом, редактором видео и различным другим бытовым нуждам.

Таким образом, можно сделать вывод, что мобильные приложения в сфере обучения, еще находятся в зачаточном состоянии и необходима активизация педагогов и специалистов в области образования для разработки полноценного педагогического материала. Конечно, приложения на смартфоны и андроиды изначально в большой своей массе разрабатывались и разрабатываются с целью развлечения и получения от этого выгоды, однако наша цель как педагогов перевести эти возможности в свою пользу. Разрабатывая программы для мобильных устройств, в которых ученик или студент мог бы в большей степени самостоятельно получить необходимые ему знания по тому или иному предмету, можно было бы улучшить педагогический процесс. Данные программы должны быть обширны по материалу, и глубине даваемых знаний. Да они будут рассчитаны на узкого

потребителя, однако смогут полноценно помочь студенту в изучении какого-либо предмета и облегчить труд преподавателя.

### Список литературы

1. Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 368 с.
2. МИТАП «Обучающие мобильные приложения: тенденции и возможности» [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <https://test.ru/reports/meetup-mobile-report/>. - Дата обращения: 18.03.2019.
3. Отчет AppAnnie: весь рынок мобильных приложений за 2018 год [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://otchet-app-annie-ves-rynok-mobilnyh-prilozenii-za-2018-god>. – Дата обращения: 16.03.2019.

## ДВИГАТЕЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ КАК БИОЛОГИЧЕСКАЯ ПОТРЕБНОСТЬ ОРГАНИЗМА

**Брылунова Е.В., Сапегина Т.А.**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург, Россия

*Аннотация.* Двигательная активность всегда была важнейшим звеном приспособления живых организмов к окружающей среде и в процессе эволюции она сформировалась как биологическая потребность человека наравне с потребностями в пище, воде, самосохранении, размножении. В статье рассматривается положительное влияние физических упражнений на организм человека.

*Ключевые слова:* двигательная активность, физическая культура, функциональные возможности.

Физическая культура – это часть общей культуры, в которую включены разнообразные виды деятельности с использованием различных средств и