

Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании,
2026. № 1 (100). *infed.ru*

УДК 372.8:004.4

Р. Б. Шарипова, А. Т. Шайдуллина

R. B. Sharipova, A. T. Shaidullina

Шарипова Резеда Башировна, учитель информатики, МАОУ «Лицей № 10», г. Альметьевск, Республика Татарстан, Россия.

Шайдуллина Анна Тэльгатовна, учитель информатики, МАОУ «Лицей № 10», г. Альметьевск, Республика Татарстан, Россия.

Sharipova Rezeda Bashirovna, computer science teacher, MAOU «Lyceum No. 10», Almetyevsk, Republic of Tatarstan, Russia.

Shaidullina Anna Telgatovna, computer science teacher, MAOU «Lyceum No. 10», Almetyevsk, Republic of Tatarstan, Russia.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ В СОЦИАЛЬНЫХ ПРОЕКТАХ
ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

**ORGANIZING SCHOOLCHILDREN'S CREATIVE
ACTIVITIES IN SOCIAL PROJECTS THROUGH THE
CREATION OF MOBILE APPS**

Аннотация. Статья посвящена организации творческой деятельности школьников, на примере создания учениками мобильных приложений, созданных ими для оказания помощи организациям по оказанию помощи домашним животным, для записи в школьный кружок, а также для волонтеров. Приводятся примеры разработанных учащимися мобильных приложений и их функций.

Annotation. This article explores the organization of creative activities for schoolchildren, using mobile apps developed by students to assist pet rescue organizations, enroll in school clubs, and volunteers. Examples of student-developed mobile apps and their functions are provided.

Ключевые слова: мобильное приложение, интерфейс, создание, проект, школьники, творчество.

Keywords: mobile application, interface, creation, project, schoolchildren, creativity.

В процессе обучения информатике педагог активно использует разнообразные методики, направленные на повышение мотивации учащихся и развитие их интереса к предмету. Одной из эффективных форм такой работы является подготовка к профильным конкурсам.

Участие в конкурсах, таких как республиканский проект «Дай 5!», предоставляет школьникам уникальные возможности:

- освоить основы разработки мобильных приложений с использованием no-code платформы;
- познакомиться с интерфейсом и функционалом современных инструментов разработки (в частности, Glide);
- начать работать с искусственным интеллектом, в том числе учиться формулировать точные и эффективные промты;
- развить практические навыки работы со ссылками, адресной строкой, а также проектирования логической и навигационной архитектуры приложений.

Такой подход не только углубляет предметные знания, но и способствует формированию цифровой грамотности, креативного мышления и готовности к решению реальных задач.

Помимо этого, в ходе подготовки, учащиеся приобретают дополнительные цифровые компетенции, в частности – умение интегрировать карты, обрабатывать координаты, реализовывать функции «Избранное», «Корзина», личный кабинет, а также организовывать онлайн-оплату услуг.

Мобильные приложения играют значительную роль в расширении доступа к образовательным ресурсам. Они обеспечивают возможность получать знания, выполнять учебные задания и участвовать в интерактивных занятиях в удобное, для обучающегося, время и в любом месте. Цифровые инструменты способствуют развитию навыков самообразования и могут адаптироваться под индивидуальные особенности, темп и уровень подготовки каждого ученика [1].

Ярким примером реализации этих принципов стал республиканский проект «Дай 5!» (2023, 2025 гг.) [2], в рамках которого учащиеся 4-11 классов самостоятельно разрабатывали мобильные приложения с использованием no-code платформы Glide [3]. Участие в проекте не только способствовало формированию цифровых компетенций, но и стимулировало развитие креативного мышления, инициативности и социальной ответственности.

На конкурс было подано 28 приложений, что свидетельствует о высокой вовлечённости школьников. В 2023 году победителями стали шесть участников, в 2025 году – семь; остальные получили сертификаты за участие.

Для подготовки к конкурсу с 15 сентября по 15 октября 2025 года для обучающихся МАОУ «Лицей № 10» г. Альметьевска были проведены систематические мастер-классы, охватившие следующие темы:

1. Создание проекта: от идеи к гипотезе.

2. Знакомство с no-code-подходом и разработка концепта приложения.

3. Работа с данными и таблицами в Glide.

4. Проектирование интерфейса и навигации.

5. Создание экрана детального отображения данных.

6. Настройка сценариев и логических условий.

7. Формирование базы пользователей и реализация функции добавления контента.

8-9. Доработка и публикация приложений (включая финальную доработку).

10. Питч-день: презентация продукта перед аудиторией [2].

Этот последовательный образовательный маршрут позволил учащимся пройти полный цикл разработки - от генерации идеи до публичной защиты готового продукта. В процессе обучения школьники освоили как технические аспекты (работа с таблицами, экранами, условиями, публикацией), так и soft skills: формулирование цели, аргументированную защиту проекта, взаимодействие с аудиторией и командную коммуникацию.

После обучения созданию мобильного приложения, учащиеся начали внедрять свои идеи. Но для некоторых идей, к примеру, создания карты, необходимо было самим разобраться, каким образом эта карта формируется, т.е. тут нужна работа с координатами, или, к примеру, создание личного кабинета, формированием корзины, отметки «Избранное», оплатой покупки или услуги.

Обратимся к темам, которые были выбраны учащимися – это массажный салон «Шоколайфмассаж», «ПроЖдоровье», «Детское питание», «Теплые шажки», «Помощь домашнему питомцу», «Своих не бросаем» и т.д.

Мобильное приложение «Бумажные истории» (рис. 1) <https://papertales-9yjg.glide.page> разработанное ученицей 7 класса Аделиной Шариповой представляет собой удобный инструмент для школьников и их родителей. Оно включает в себя несколько вкладок, в которых доступна полезная информация о кружке, представлением продукции, а также другие функции.



Рисунок 1. QR -код мобильного приложения «Бумажные истории»

Во вкладке «Главное» (рис. 2) пользователи могут получить информацию о кружке, контактных данных и предварительная запись на кружок. Это помогает учащимся и их родителям быть в курсе всего, что касается занятий в кружке.

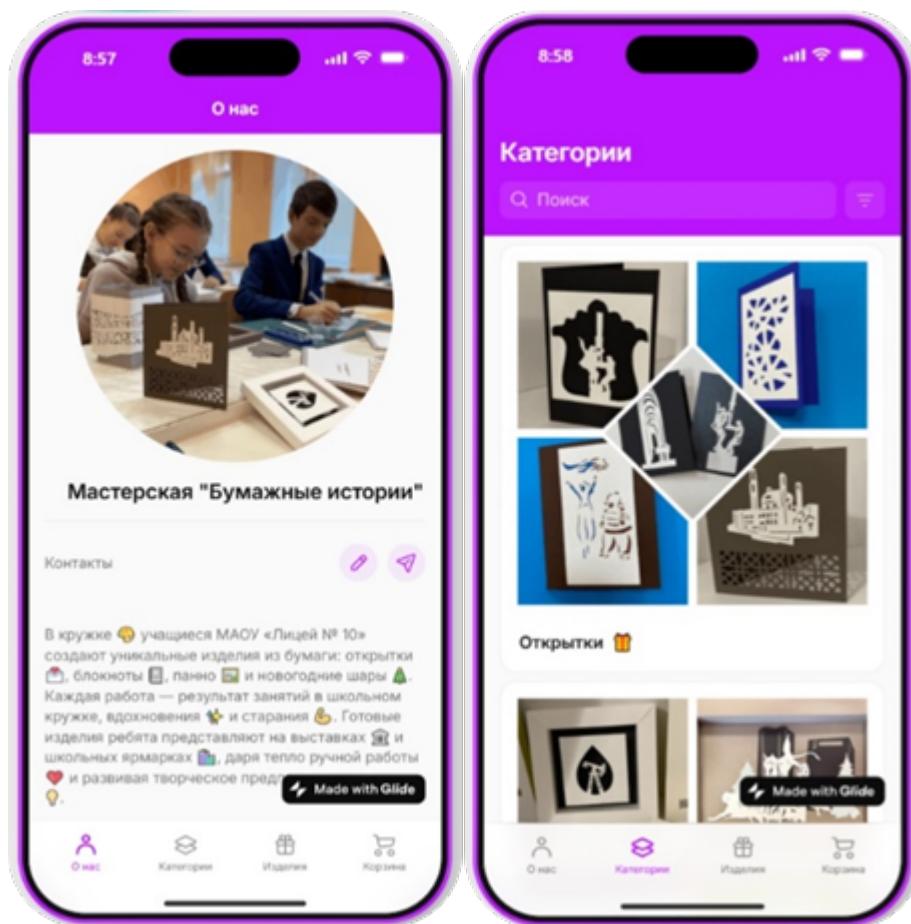


Рисунок 2. Вид вкладок «О нас», «Категории»

Вкладка «Категория» представляет перечень видов изделий, которые создают ученики «Открытки», «Панно», «Новогодние шары», «Блокноты», «Светильники». Здесь пользователи могут выбрать понравившееся изделие и приобрести его. «Корзина» — позволяет оформить заказ: после нажатия кнопки «Добавить в заказ» пользователь вводит данные для доставки, после чего система автоматически направляет его к оплате.

При создании мобильного приложения по теме «PocketPharm» учащимися был проведен анализ повседневных ситуаций и выявление потребностей пользователя.

Для сбора данных учащиеся провели опросы среди родственников, друзей и знакомых, а также проанализировали отзывы о лекарствах.

На основе этих данных команда определила основные функции приложения «PocketPharm», сосредоточившись на удобстве, безопасности и практической пользе в повседневной жизни.

В приложении разъяснены правила приема основных и самых распространённых лекарств, информация об их назначении и создан удобный интерфейс о напоминаниях (рис. 3).

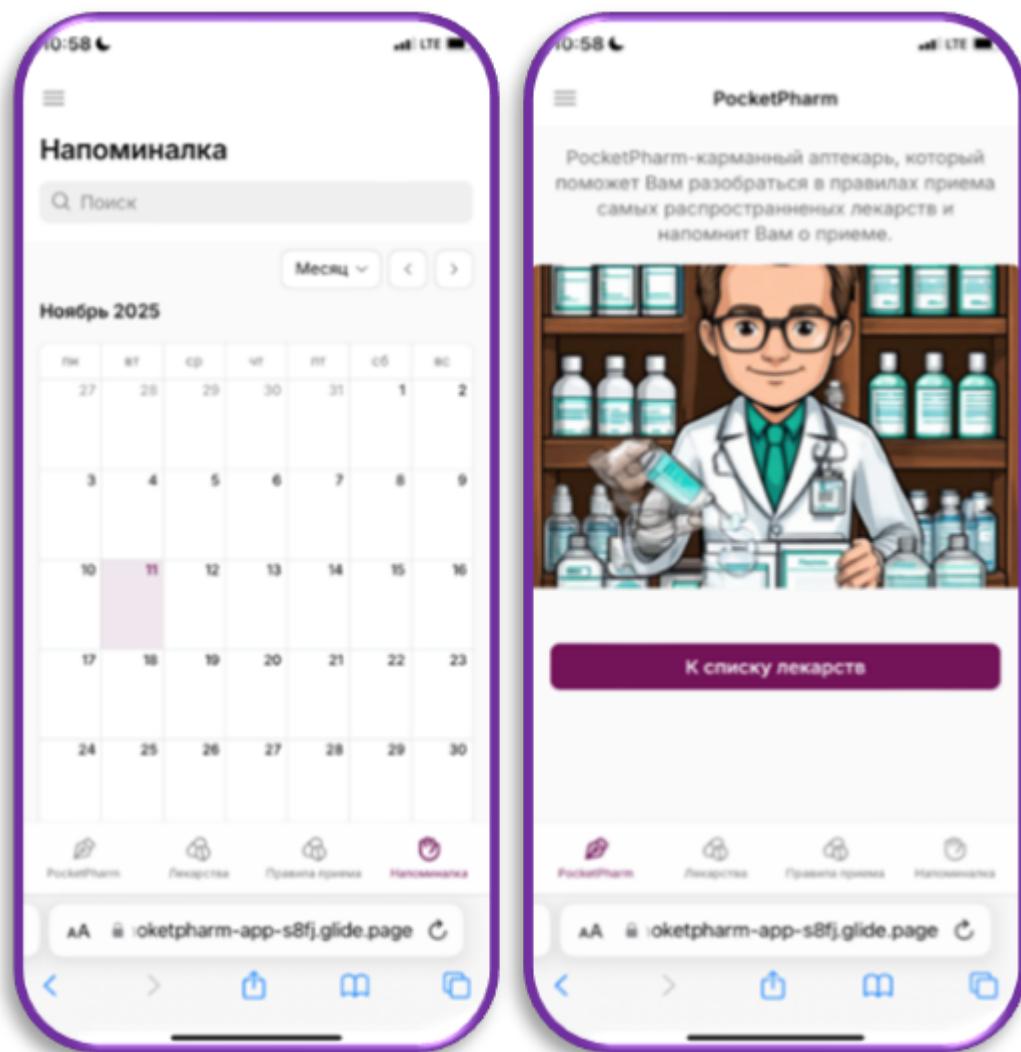


Рисунок 3. Вид вкладок «Напоминание», «Pocketpharm»

В этом мобильном приложении, учащиеся смогли организовать работу с медицинской информацией, которую нужно не просто переписать, а адаптировать.

Проект «PocketPharm» – это не просто техническое задание, а междисциплинарная творческая лаборатория, в которой учащиеся учатся мыслить и доносить свои идеи.

Все эти компоненты глубоко развивают креативность, эмпатию, инициативность и умение видеть возможности там, где другие видят ограничения.

Таким образом, создание мобильных приложений в рамках социальных проектов становится эффективным инструментом развития творческого и цифрового потенциала школьников, способствуя не только освоению современных технологий, но и реализации социально значимых инициатив.

Список литературы

1. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 (ред. от 18.06.2025) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (зарегистрирован в Минюсте России 05.07.2021 № 64101). – 91 с. – Текст: непосредственный.
2. Положение о проведении республиканского акселератора «Дай 5!» – Казань, 2025. – 7 с. – URL: <https://disk.yandex.ru/i/zedJkva01vC1mw> (дата обращения: 08.11.2025). – Текст: электронный.
3. Glide Apps : [сайт]. – URL: <https://www.glideapps.com> (дата обращения: 08.11.2025). – Текст: электронный.