**Аналитическая записка**

Тема: Приложение “Умный друг для учебы”

1. **Наименование проекта**

Приложение “Умный друг для учебы”

1. **Проблематика**

Недостаточная мотивация и интерес у школьников классов 1-4 к обучению в традиционных учебных методах, что может приводить к плохим учебным результатам и недостаточному уровню знаний в этих предметах. Цель приложения состоит в том, чтобы предоставить детям интерактивные и увлекательные инструменты для изучения этих предметов, повысить их мотивацию и интерес, а также обеспечить более эффективное обучение и мониторинг успехов.

1. **Целевая аудитория.**

Целевой аудиторией проекта "Умный друг для учебы" являются школьники классов 1-4, их родители и учителя. Основная фокус-группа - дети в возрасте от 6 до 10 лет.

1. **Назначение проекта.**

Целью проекта является создание образовательного приложения, которое поможет школьникам класса 1-4 лучше усваивать знания по таблице умножения, правилам русского языка и географии. Проект будет способствовать повышению образовательных результатов детей и развитию их навыков.

1. **Основной функционал.**

Изучение таблицы умножения: Приложение предоставит интерактивные уроки, включая задания, тесты и игры, чтобы помочь детям запомнить таблицу умножения.

Правила русского языка: Пользователи смогут изучать правила русского языка через интерактивные уроки, примеры и практические задания.

География: Приложение предоставит уроки о географии, включая информацию о странах, столицах, географических особенностях и культуре.

Мониторинг и статистика: Родители и учителя смогут отслеживать успехи детей и их активность в приложении через специальные профили. ???

1. **Описание взаимодействия с потенциальным пользователем.**

Пользователь скачивает приложение, создает профиль для ребенка. Затем пользователь выбирает нужный раздел (таблица умножения, правила русского языка или география) и начинает учиться через интерактивные уроки, учебные игры и задания. Родители и учителя могут мониторить прогресс и активность детей, а также оценивать их достижения.

1. **Возможные аналоги, решения.**

"Детские образовательные приложения" - множество приложений для обучения детей, но они могут не предоставлять полного спектра обучения, который предлагает ваш проект.

"Математические тренажеры" - приложения для изучения математики, но часто ограничены только таблицей умножения.

1. **Предполагаемые к использованию технологии и модели.**

Мобильное приложение: Для максимальной доступности проекта для целевой аудитории.

Интерактивный контент: Использование анимаций, звуковых эффектов и геймификации для привлечения и удержания внимания детей.

Искусственный интеллект и адаптивность: Предоставление персонализированных учебных материалов, учитывая уровень знаний каждого ребенка. ???

База данных для мониторинга прогресса: Для отслеживания успехов и статистики пользователей. ???

Онлайн-сообщество и поддержка: Для обмена опытом между пользователями и родителями, а также для поддержки вопросов и обратной связи. ???

Этот проект позволит детям получать образование в более интересной и интерактивной форме, что, в свою очередь, способствует их учебным успехам и развитию.