



БОЛЬШИЕ ВЫЗОВЫ

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС
НАУЧНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ



Региональный трек
Всероссийского конкурса
научно-технологических проектов

«БОЛЬШИЕ ВЫЗОВЫ»

направление

Когнитивные исследования

название работы

АБВГ Дейка

участник(и)

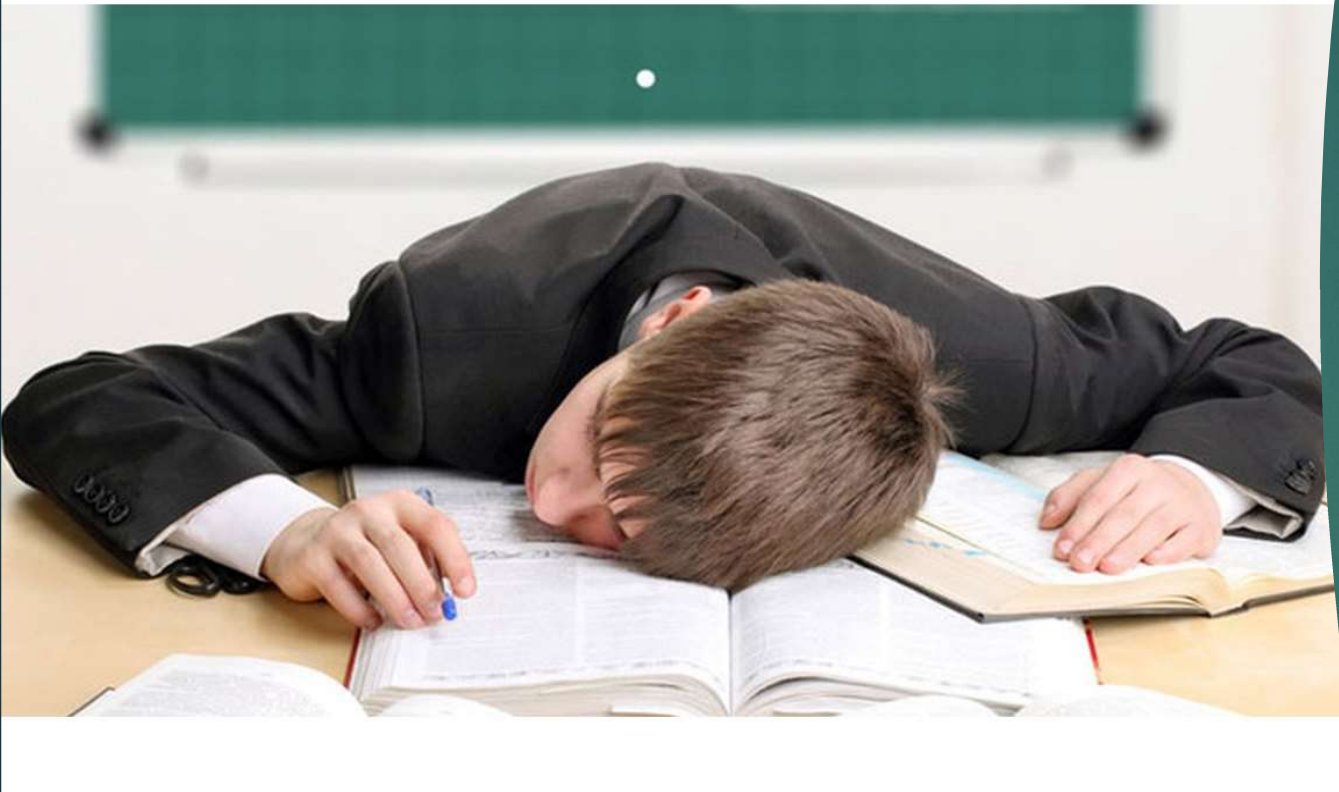
Привезенцев Даниил Алексеевич

#большиевызовы
#МГК

mgk.olimpiada.ru

г. Москва
2021

АКТУАЛЬНО ПРОЕКТА



- ▶ Проблемы всех современных школ и особенно обучающихся младших классов - это полное нежелание учиться по старым учебникам и неинтересным книгам. Актуальность этого проекта в преодолении негативного отношения к учебному процессу.
- ▶ Но Лекарство есть. И корни наших современных проблем лечатся при помощи древних рецептов.



РЕШЕНИЯ. Исторические предпосылки.

- ▶ С доисторических времён игровая модель представляла собой рефлексию окружающего мира. В играх-танцах ещё первые люди имитировали движения животных, изображали сцены охоты. Они и передавали таким образом актуальные знания, и осуществляли духовные практики.
- ▶ А в конце прошлого века была замечена эффективность деловых игр, направленных на закрепление алгоритмов действий в тех или иных условиях.



РЕШЕНИЕ.

Новые

ТЕХНОЛОГИИ.

Как механизм обучения, та же самая игра, но только заключённая в IT сфере, имеет особые свойства. С одной стороны IT – игра полностью соответствует игровым практикам. При этом в информационной среде легко и непринуждённо создаётся любая обстановка, в которой человек, и особенно если это ребёнок, может оттачивать любые алгоритмы, будь то решение математических задач или правописание слов. IT среда интересна детям сама по себе.



ОЖИДАЕМЫЙ ЭФФЕКТ

Ребята будут играть в игру и обучаться одновременно. Если будет интересный сюжет, направленный на развитие творческих способностей и абстрактного мышления у детей, тогда будет и заинтересованность в учёбе.

Цель проекта.

Разработка прототипа кроссплатформенной интеллектуальной обучающей игры для привития школьникам младших классов знаний, понятий и навыков в сферах правописания, математики или иностранных языков.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработка кроссплатформенной интеллектуальной обучающей игры для привития детям дошкольного возраста и учащимся начальной и средней школы интереса к учёбе, а также для их совершенствовании в компьютерной грамотности, в чтении, арифметике и иностранном языке.



ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- ▶- изучение аналогов приложения,
- ▶- изучение особенностей игрового восприятия у детей младшего школьного возраста.
- ▶разработка концепции игры, логики персонажей



ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- разработка дизайн-проекта игры,
- отрисовывание текстур
- наложение текстур;



ИТОГИ ПРОЕКТА

▶ РАБОТА СДЕЛАНА !!!

▶ 1. Итогом работы на проекте явилось создание прототипа обучающей игры для школьников.

▶ 2. Прототип игры создавался таким образом, что игра будет постоянно развиваться. Со временем она получит новые модули, произойдёт дифференциация по уровням пользователей и. т. д.

С удовольствием представляю Вам игру. Смотрим ВИДЕО-Фрагмент:

<https://youtu.be/milbxAP1mYs>