

ИНТЕРАКТИВНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «CLICK CLACK» ДЛЯ ПЛАТФОРМ ANDROID И IOS

Малюжич М.В.

*Институт информационных технологий БГУИР,
г. Минск, Республика Беларусь*

*Листопадов С.А. – ассистент кафедры ИСиТ
Образцова О. Н. – и.о. зав. кафедрой ИСиТ, к.т.н., доцент*

Представлена концепция обучающей игры для детей младшего школьного возраста, позволяющей реализовать геймификацию процесса обучения.

Развитие научно-технического прогресса в конце XX века и создание компьютеров и информационных технологий стало переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, внесло множество изменений в работу средств массовой информации и систем связи, улучшило качество и принцип работы банков и административных учреждений.

В современном мире компьютер, ноутбук, планшет, телевизор и даже смартфон являются важной частью жизни и образования ребенка.

Одним из эффективных способов современного детского образования являются обучающие приложения. Именно поэтому создается множество приложений для планшетов и компьютеров, которые помогают детям получить необходимые знания в игровой форме.

Цель работы заключается в создании интерактивной игры для детей младшего школьного возраста, для изучения английского алфавита, при помощи конструктора двумерных игр Construct 2, графического редактора Adobe Photoshop, и профессионального инструмента для создания и обработки аудио FL Studio 10.

Для достижения поставленных целей должны были поставлены следующие задачи:

- изучить основные принципы создания интерактивных детских обучающих приложений и провести анализ аналогичных электронных изданий;
- создать прототип и дизайн всех страниц, включая мини-игры;
- разработать графическое оформление и создать интерактивные элементы;
- реализовать все необходимые элементы взаимодействия с пользователем;
- создать и интегрировать в проект аудио файлы;
- реализовать в игре наиболее оптимальный алгоритм обучения, который позволит детям выучить алфавит без каких-либо трудностей.

Выполнение поставленных задач позволяет использовать игру не только на персональном компьютере, но и внедрить ее на различные торговые площадки для взаимодействия в любой точке мира.

Тема разработки является актуальной, поскольку обучающее приложение такого рода – это мультимедийный продукт, прорыв которого в последнее время велик настолько, что постоянно растущая потребительская аудитория меняет бумажные носители на гаджеты, за которым стоит будущее детского образования