

# **Аннотированный список диссертационных исследований по теме «Методика разработки обучающей мобильной игры с использованием Unity Engine»**

## **Введение**

В рамках работы над магистерской диссертацией был проведен анализ базы авторефератов ВАК РФ. Для изучения были отобраны исследования, рассматривающие три ключевых аспекта моей темы:

1. Методику мобильного обучения (m-learning).[\[1\]](#)
2. Технические и педагогические аспекты использования AR/VR и 3D-сред (Unity).
3. Геймификацию образовательного процесса.[\[2\]](#)[\[3\]](#)[\[4\]](#)

Ниже представлены наиболее значимые работы, положения которых будут использованы в теоретической и практической главах диссертации.

### **1. Новиков М. Ю. «Обучение информатике в школе на основе мобильных технологий»**

- **Год:** 2017
- **Специальность:** 13.00.02 – Теория и методика обучения и воспитания (информатика).
- **Ключевая идея:** Автор рассматривает мобильные устройства не как отвлекающий фактор, а как полноценный педагогический инструмент. В работе доказано, что использование смартфонов на уроках информатики (принцип BYOD - Bring Your Own Device) повышает мотивацию и позволяет реализовать принцип повсеместности обучения (ubiquitous learning).
- **Значение для моей работы:** Данная диссертация является методическим фундаментом для обоснования актуальности моей разработки. Я планирую использовать предложенные автором

**принципы отбора контента** для мобильных экранов (микрообучение, интерактивность) при проектировании интерфейса своей игры на Unity.

**2. Гриншкун А. В. «Технология использования дополненной реальности в обучении информатике в основной школе»**

- **Год:** 2018
- **Специальность:** 13.00.02 – Теория и методика обучения и воспитания (информатика).
- **Ключевая идея:** Исследование посвящено созданию визуальных интерактивных средств обучения с использованием технологий, смежных с разработкой игр (AR). Рассматривается процесс создания 3D-моделей и их интеграции в учебный процесс для визуализации сложных абстрактных понятий (алгоритмов, архитектуры ЭВМ).
- **Значение для моей работы:** Поскольку Unity является основным движком для создания как игр, так и AR/VR приложений, методика Гриншкуна по **визуализации учебного материала** будет адаптирована мною для игровой среды. Также полезен анализ технических требований к устройствам учащихся, приведенный в работе.

**3. Ельмикеев О. Р. «Педагогические условия применения компьютерных игр в образовательном пространстве учебного заведения»**

- **Год:** 2004 (Базовое исследование)[3][5][6]
- **Специальность:** 13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования.
- **Ключевая идея:** Фундаментальная работа, в которой классифицированы обучающие функции компьютерных игр. Автор выделяет дидактические возможности игр: тренаж, моделирование ситуаций, развитие скорости реакции и стратегического мышления.
- **Значение для моей работы:** Несмотря на год защиты, работа содержит классическую **классификацию игровых механик**, которую я использую при описании геймплея своей разработки. Это позволит мне научно обосновать, почему для конкретной учебной задачи я выбираю определенный жанр игры (например, «раннер» для запоминания терминов или «стратегия» для понимания систем).

**4. Ваганова О. И. «Развитие профессиональной компетентности студентов в**

**условиях электронного обучения»**

- **Год:** 2020
- **Специальность:** 13.00.08 – Теория и методика профессионального образования.
- **Ключевая идея:** Работа посвящена современным форматам электронного обучения, включая использование интерактивных тренажеров и геймифицированных платформ. Особое внимание уделено проектированию электронной образовательной среды.
- **Значение для моей работы:** Из данного исследования я заимствую **критерии оценки эффективности** электронного средства обучения. Это поможет мне составить анкету для апробации моей игры и доказать, что она действительно помогает учиться, а не просто развлекает.

**Общий вывод по результатам анализа**

Анализ авторефератов показал, что тема разработки мобильных игр на Unity в педагогическом аспекте является стыковой и инновационной.

Существующие исследования (Новиков М.Ю., Гриншкун А.В.) глубоко прорабатывают методику *использования* готовых технологий, однако вопрос *методики самостоятельной разработки* таких игр педагогами или студентами (как проектная деятельность) требует дальнейшего изучения. Моя диссертация заполнит этот пробел, предлагая конкретный алгоритм создания образовательного продукта на движке Unity.