**Международен конкурс MITE 2019**

Methodology and Information Technologies in Education –

Методика и информационни технологии в образованието

**П Р И Д Р У Ж И Т Е Л Н О П И С М О**

**Заглавие на проекта**

Колекция от класически игри

**Автори**

**Автор 1**

**Име:** Иван Петров

**Имейл:** vipsister2014@gmail.com

**Мобилен телефон:** 088 294 6394

**Клас:** 10. клас

**Училище:** Профилирана математическа гимназия „Баба Тонка“, гр. Русе

**Автор 2**

**Име:** Ерик Николов

**Имейл:** theericprods@gmail.com

**Мобилен телефон:** 088 998 7009

**Клас:** 10. клас

**Училище:** Профилирана математическа гимназия „Баба Тонка“, гр. Русе

**Научен ръководител**

**Име:** Сюзан Феимова

**Длъжност:** старши учител по информатика и ИТ в ПМГ „Баба Тонка“,  
гр. Русе

**Имейл:** sfeimova@gmail.com

**Мобилен телефон:** 0888 960 955

**Тематично направление**

Електронен тематичен журнал

**Кратко описание на проекта**

Много изследвания сочат, че човек учи най-бързо като му се представи нещо на практика или визуално. Проекта „Колекция от класически игри” е предназначена да развива мисловната дейност на хората чрез най-познатите ни класически игри от детството.

**Указания за работа с файловете**

Колекцията от класически игри се инсталира от файла MindBreakSetup.exe и стартира от Десктопа или папката, където е инсталиран, от файла MindBreak.exe