

Инвариантная самостоятельная работа

Задание 6. Подготовить тезисы доклада для выступления на защите выпускной квалификационной работы

1. Приветствие. Тема

2. Введение

- Актуальность темы: Компьютерные игры представляют собой мощный инструмент в образовательной сфере. Внедрение интерактивных методов обучения, таких как игры, способствует более эффективному усвоению материала.
- Цель работы: Создание программного обеспечения компьютерной игры по математике для детей младшего школьного возраста

3. Исследование в области использования компьютерных игр в образовании

- История и современные исследования: Обзор использования компьютерных игр в образовательных целях, примеры успешных проектов.
- Методики и педагогические подходы: Как игры интегрируются в учебный процесс, влияние на мотивацию и успеваемость учащихся.
- Психологические аспекты: Влияние игровых элементов на когнитивное развитие и обучение детей.

4. Обзор и сравнение существующих математических игр для детей

- Существующие игры: Примеры популярных математических игр для детей, их особенности и функционал.
- Сравнительный анализ: Достоинства и недостатки различных игр, их образовательная эффективность.

5. Обзор технологий разработки игр

- Технологии разработки: Unity, Unreal Engine, Construct, и pygame.
- Сравнительный анализ: Преимущества и недостатки каждой технологии для создания образовательных игр.

- Выбор технологии: Обоснование выбора rugame для разработки данной игры.

6. Проектирование игры

- Концепция игры: Основная идея и сюжет игры, целевая аудитория.
- Игровые механики: Основные элементы игры.
- Интеграция математических задач: Как математические задания встроены в игровой процесс, архитектура игры.

7. Разработка дизайна игры

- Пользовательский интерфейс: Принципы дизайна интерфейса, удобство использования для детей.
- Графический контент: Разработка персонажей, фонов и других игровых элементов.

8. Разработка и доработка игры

- Процесс разработки: Основные этапы создания игры на rugame.
- Дальнейшие пути совершенствования игры

9. Заключение

- Важность проекта: Внедрение компьютерной игры в образовательный процесс способствует повышению интереса к изучению математики у детей.
- Достижения: Реализация всех поставленных задач, создание функциональной и увлекательной игры.
- Перспективы: Потенциал дальнейшего развития игры и её интеграции в школьные программы.