

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА “ЗМЕЙКА”
ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ
ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ»

Самойлова Анастасия 10 «А» класс
Научный руководитель Пиперова В. А.

ЦЕЛЬ: создание приложения для помощи учителям в обучении английскому языку

ЗАДАЧИ:

- ✓ | изучить методики обучения школьников **2-4** классов английскому языку,
- ✓ | выбрать оптимальные средства для её реализации, такие, как компьютерные игры,
- ✓ | подобрать подходящий инструментарий для разработки компьютерной игры,
- ✓ | разработать обучающую английскому языку игру “Змейка”.

ПРОБЛЕМА, КОТОРУЮ ЗАТРАГИВАЕТ ПРОЕКТ



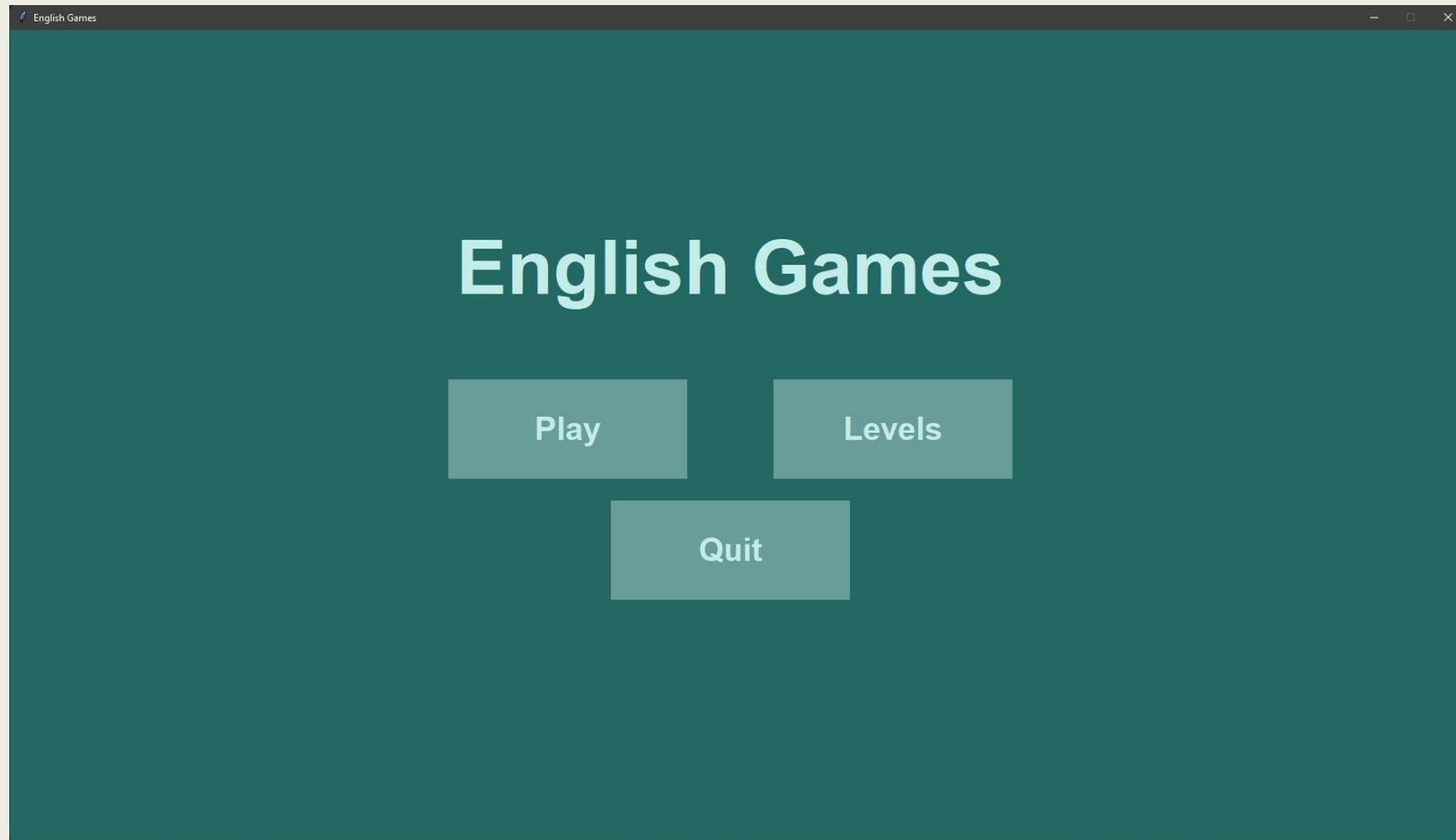
ОСНОВНАЯ ИДЕЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ



ИГРОВАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ



КАК ВЫГЛЯДИТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

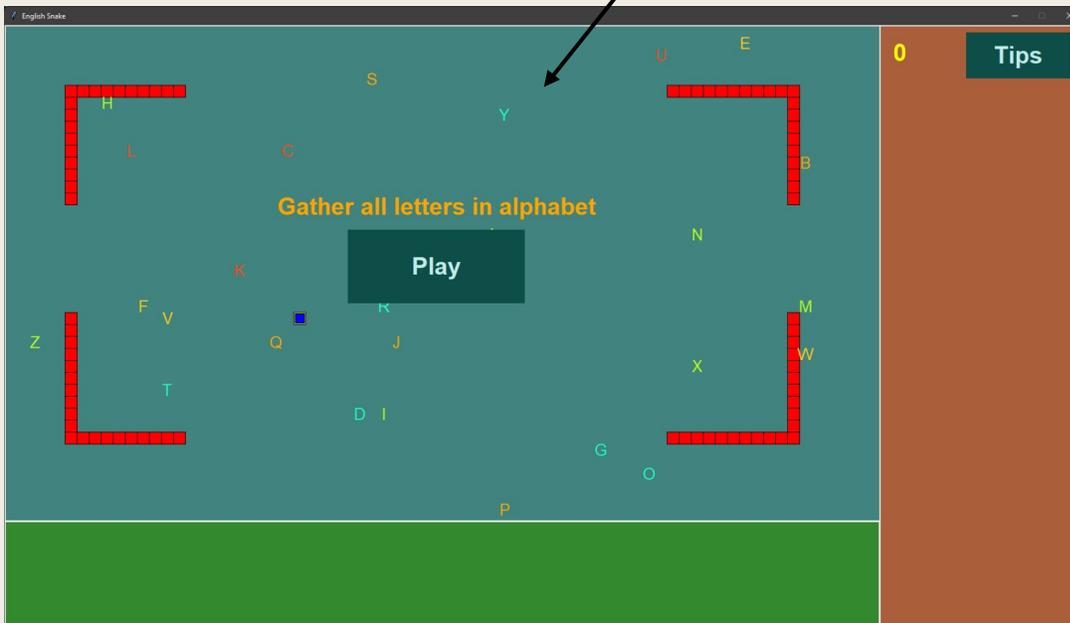


English Games

Play

Levels

Quit



УРОВЕНЬ “SPOTLIGHT 2 STARTER MODE”



ПЕРСПЕКТИВЫ И ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ



ССЫЛКА НА УСТАНОВОЧНЫЕ ФАЙЛЫ ИГРЫ

https://drive.google.com/drive/folders/1TiN0phOSmmRZuekjyNEwp86T4c5cBDeV?usp=share_link



БОЛЬШОЕ СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

Самойлова Анастасия 10А