

**ТЕМА ПРОЕКТА:
«ИГРА ПЛАТФОРМЕР ДЛЯ
ЗАПОМИНАНИЯ ФЛАГОВ»**

Тамбов 2022

Автор: Куляев Владимир
Учитель:
Наставник:

ПРОБЛЕМА

- Проблема состоит в том, что школьникам сложно ориентироваться и запоминать достаточно большое количество информации, дающиеся в школах, мой продукт помогает решать эту проблему, преподнося учебу в игровой форме.

АКТУАЛЬНОСТЬ

- Актуальность состоит в том что в современном мире через детей проходит слишком большое количество информации, из за чего такая базовая базовая информация как знание флагов стран не запоминается.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

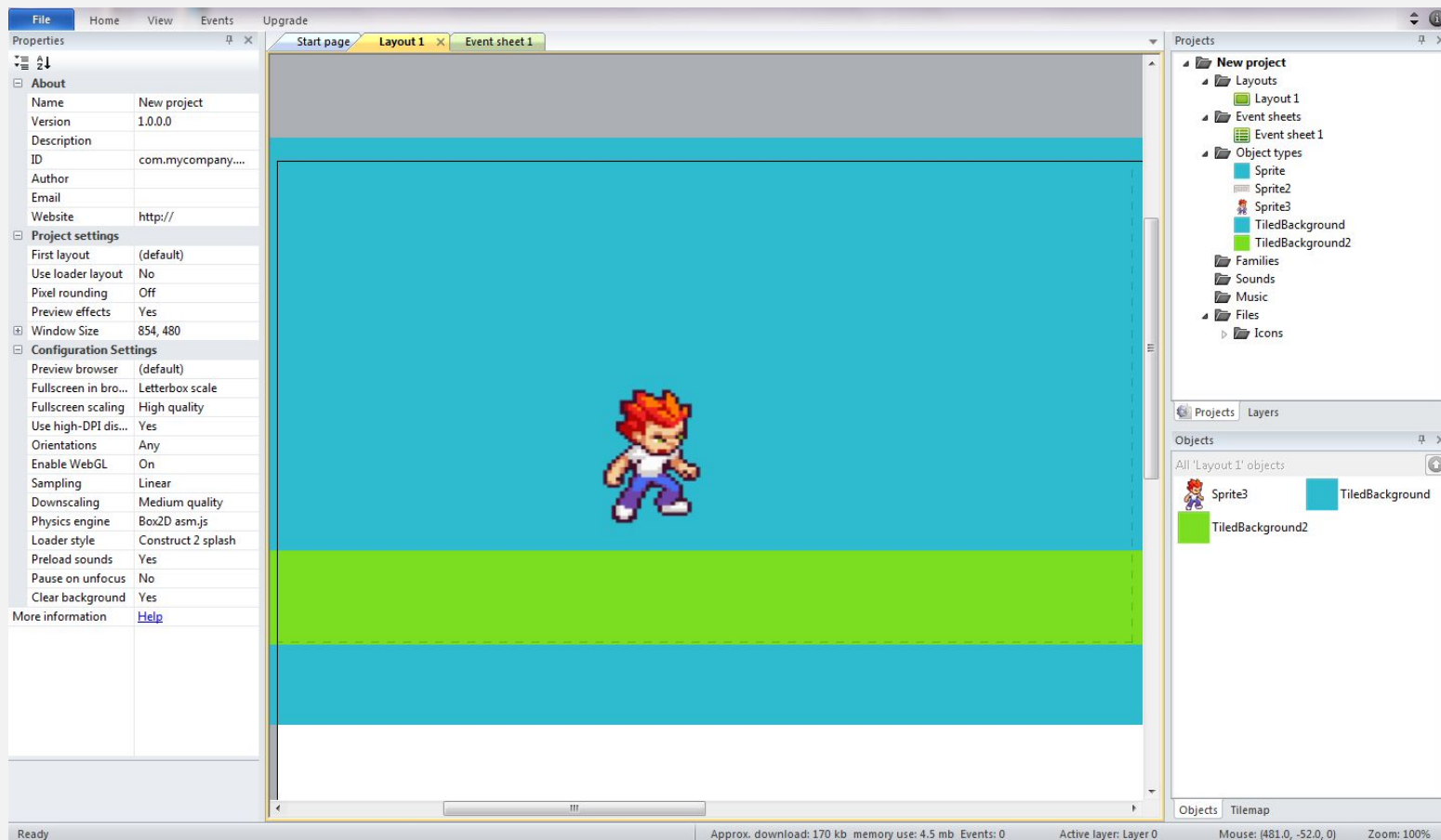
- Моя целевая аудитория школьники 5-9 классов.



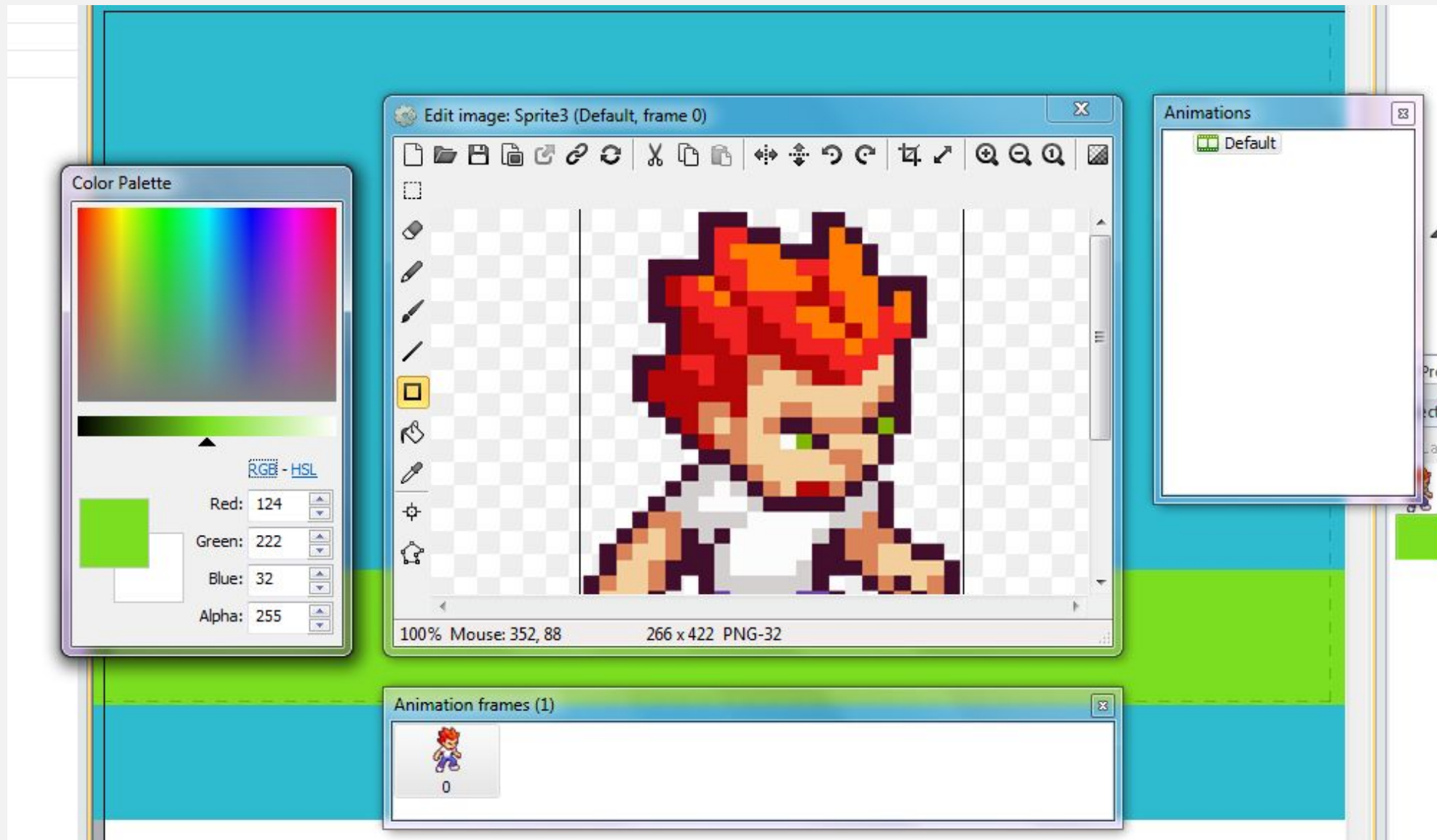
ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- Цель моего проекта разработать игру, чтобы школьникам было легче запоминать флаги стран.
- Задачи:
- Подготовка графического материала, изучение флагов стран, программирование игры.

ХОД РАБОТЫ



Изучение интерфейса программы



- Процесс работы над игрой

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ



- Внешний вид игры

Найдите флаг Латвии



- Предоставляется выбор различных уровней сложности

ВЫВОДЫ

- Цели проекта достигнуты, игра создана.
- В ходе проекта я научился работать с программой Construct 2 , и ознакомился с множеством флагов разных стран.