

«СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ОНЛАЙНОВЫХ ТРЕНАЖЕРОВ И ИГР С ЦЕЛЬЮ ИЗУЧЕНИЯ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ЛЮДЕЙ, НЕ ВЛАДЕЮЩИХ ИЛИ СЛАБО ВЛАДЕЮЩИХ РУССКИМ ЯЗЫКОМ»

АНО «Учебно-демонстрационный центр «Вторая профессия», 2020 г.

Целью проекта – повышение мотивации и привлечение широкого круга пользователей к изучению русского языка за счет использования современных сетевых игровых технологий, обеспечивающих наглядность и доступность учебного материала.

Задачи проекта:

- разработка сценариев онлайн-игр, как самостоятельных систем моделирования и симуляции реальных ситуаций, задач или упражнений для обучающихся;
- программно-техническое и кадровое обеспечение разработки онлайн-игр, направленных на изучение русского языка;
- разработка и тестирование онлайн-игр, направленных на изучение русского языка;
- размещение разработанных онлайн-игр, направленных на изучение русского языка, в глобальной сети Интернет в свободном доступе для его посетителей;
- продвижение в глобальной сети Интернет комплекса разработанных онлайн-игр.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

1. Сформирована рабочая группа по разработке сценариев онлайн-игр.
2. Осуществлен отбор тем для трех онлайн-игр, раскрывающих образы устного народного творчества и современные российские традиции:
 - игра «Город» - локации «Магазин» и «Транспорт»;
 - игра «Отдых» - локации «Гостиница» и «Музей»;
 - игра «Школа русского языка» - локации «Знакомство» и «Моя семья».
3. Разработаны нелинейные игровые сценарии, включающие теоретическую и практическую части, адаптированные для понимания их людьми, не владеющими или слабо владеющими русским языком.
4. Разработан визуальный и вербальный контент каждой онлайн-игры, отражающий аспекты русской культуры, национальные традиции, повышающие мотивацию к изучению русского языка и культуры.

«СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ОНЛАЙНОВЫХ ТРЕНАЖЕРОВ И ИГР С ЦЕЛЬЮ ИЗУЧЕНИЯ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ЛЮДЕЙ, НЕ ВЛАДЕЮЩИХ ИЛИ СЛАБО ВЛАДЕЮЩИХ РУССКИМ ЯЗЫКОМ»

АНО «Учебно-демонстрационный центр «Вторая профессия», 2020 г.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА:

5. Разработан дизайн интерфейсов трех онлайн-игр, отражающих аспекты русской культуры, национальные традиции, повышающие мотивацию к изучению русского языка и культуры.
6. Разработаны требования к программно-техническому обеспечению, техническое задание на разработку трех онлайн-игр.
7. Осуществлены комплектация программно-технического обеспечения проекта и программно-аппаратная реализация разработанных сценариев трех онлайн-игр.
8. Выполнено тестирование разработанных онлайн-игр, по результатам которого осуществлена доработка разработанных онлайн-игр.
9. Осуществлен выбор Интернет-сайта культурно-просветительской или образовательной направленности с посещаемостью 150 тыс. уникальных посетителей ежемесячно для размещения онлайн-игр.
10. Решены организационно-технические вопросы размещения трех онлайн-игр на выбранном сайте.
11. Размещены в глобальной сети Интернет три разработанные онлайн-игры, направленные на изучение русского языка, и обеспечен свободный доступ к ним для посетителей выбранного сайта.
12. Обеспечено информационное сопровождение проекта посредством размещения 10 информационных сообщений об онлайн-играх с прямой веб-ссылкой на доступ к ним в тематических группах культурно-просветительской или образовательной направленности в наиболее распространённых социальных сетях на территории Российской Федерации с количеством подписчиков более 2 тыс. человек у каждой.
13. Количество участников онлайн-игр по состоянию на 31.12.2020 г. составило 1181.

