

## Отчет по наставничеству Черепановой Л.Г. (наставник)

Целью данного наставничества было - развитие навыков разработки дизайна и программирования интерактивных игр, а также формирование понимания процессов создания игровых проектов от идеи до реализации. В рамках программы наставничества были поставлены следующие задачи:

1. Создание игровых сценариев, направленных на обучение детей;
2. Создание интерактивных элементов: разработка игровых механик, которые стимулируют активное участие ребенка в процессе обучения (мини-игры);
3. Создание привлекательного и понятного интерфейса, использование ярких и красочных изображений, звуков;
4. Разработка игр с учетом возрастных особенностей и уровня развития детей;
5. Проведение тестирования игры на педагогах, для выявления и устранения недостатков, улучшение игрового процесса на основе полученных данных.

На первом этапе мы ознакомились с программой Power Point и ее возможностями.

На втором этапе – выбрали область, в которой будет создаваться игра, какие задачи будут решаться в процессе игры.

На третьем этапе выполнялась подборка картинок фона, предметов (в одной стилистике).



На четвертом этапе началось наполнение заданиями, отдельного слайда игры.

На пятом этапе были запрограммированы звук и движение.

Заключительным этапом создания игры, стало представление педагогическому сообществу для тестирования.



Наставничество прошло успешно, и участники получили ценные знания и навыки, которые помогут им в дальнейшем развитии в области разработки игр. Мы надеемся, что этот опыт станет основой для дальнейшего роста и достижения новых высот в игровой индустрии.