Тема нашего проекта "Как научиться считать быстро????"

Руководитель : Якушина Марфа

Руководитель: Мурашко Мария

Консультант : Королева Александра Андреевна.

Проблема проекта: Некоторые учащиеся не умеют устно считать или просто этого не хотят, но устный счёт пригодится в их дальнейшей жизни.

Цель проекта: Создать приложение - игру для быстрого обучения устному счёту.

Наш продукт - игра для тренировки устного счёта, который состоит из двух частей: логической и часть с примерами. Приложение в программе Mit App Inventor 2.

Критерии части с примерами (ответственная Якушина Марфа):

☆ Сложность можно настроить (пользователь сам выбирает диапазон чисел и нужные знаки)

☆ Приложение красиво оформлено (по мнению не менее 5 игроков)

☆ Правила игры понятны игрокам (не менее 5)

☆ Интерфейс понятен не менее чем 5 игрокам (нет ненужных нерабочие кнопок, названия на русском)

☆ Автоматическая проверка ответов

☆ Автоматическая генерация заданий

☆ Есть возможность исправить ответ (если пользователь ответил неверно с первого раза он может попробовать ответить еще раз)

6-7 пунктов 5

5 пунктов 4

4 пункта 3

3 пункта 2

 Критерии логической части (ответственная Мария Мурашко):

▪︎ 2 уровня сложности

▪︎ Приложение красиво оформлено (по мнению не менее 5 игроков)

▪︎Правила игры понятны игрокам (не менее 5)

▪︎ Интерфейс понятен не менее чем 5 игрокам (нет ненужных нерабочие кнопок, названия на русском)

▪︎ Не менее чем 3 вида заданий

▪︎ Есть возможность исправить ответ (если пользователь ответил неверно с первого раза он может попробовать ответить еще раз)

▪︎ Есть генерация или прегенерация логических треугольников/квадратов.

Наш продукт предназначен для детейчащихся в начальных и подготовительных классов. Также нашим приложение может пользоваться любой ребёнок старше этого возраста.

6-7 пунктов 5

5 пунктов 4

4 пункта 3

3 пункта 2

Приятного Вам прсмотра!!!!