

## **РОЗРОБКА МЕТОДУ ВИВЧЕННЯ ЧАСУ НА АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ ДЛЯ ДИТЯЧОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «TEACHTIME»**

**Бабюк Наталя Петрівна**, канд. техн. наук, асистент кафедри програмного забезпечення,

**Слободяник Денис Сергійович**, студент групи ІІІ-136.  
Вінницький національний технічний університет, Україна

За допомогою комп'ютерних розвивальних ігор дитина навчиться, вони бувають різних видів, що розраховані на різний вік та характер дітей. Певна гра тренує конкретні навички.

Розвивальна дитяча комп'ютерна гра «TeachTime» призначена для отримання або закріплення знань користувачами орієнтації в часі, поглиблене вивчення англійської мови, розвиток математичних та логічних здібностей.

Проблема покращення орієнтації дітей у часі не є новою. Існує ряд готових реалізацій, направлених на вирішення проблеми. Розглянемо кілька з них.

«Годинник із зозулею» – додаток, основна мета якого є вказати відповідний час, представлений на годиннику, у числовому вигляді. Мета – вказати за певний проміжок часу максимум правильних відповідей. При кожній правильній відповіді з'являється зозуля у відповідній області [1].

«Вивчаємо час» – додаток, основна мета якого є вказати розташування позицій чисел на годиннику. Мета – вказати всі правильні позиції розташування чисел [2].

«READING the clock» – додаток, основна мета якого є вказати розташування позицій стрілок на годиннику відповідно до заданого числового значення. Мета – вказати за певний проміжок часу максимум правильних відповідей [3].

Кожен з додатків має свій підхід до вирішення поставленої проблеми. Вирішено, що потрібно об'єднати принципи в один додаток для освоєння різних аспектів вивчення часу.

Також розроблено власний метод – час відповідно правил англійської мови. На ігровому полі зображено годинник, на якому випадковим чином задано час. Справа розташовано «блоки» зі словами, що формують речення – як вірно визначається час на англійській мові. Потрібно у відповідну область послідовно переносити блоки, щоб сформулювати речення. Суть гри – вказати максимально можливу кількість вірних речень по визначенню годин та хвилин на англійській мові за обмежений проміжок часу.

Вивчення часу відповідно правил англійської мови є частиною програми більшості загальноосвітніх шкіл України. Зрозуміло, що вивчення часу і так не є простим, а ще й англійська мова додає складнощів у розумінні часу. Проте, якщо ґрунтовно розібратися з матеріалом, а також з особливостями мови, то не виникне жодних труднощів в освоєнні орієнтації в часі. І в вирішенні даної проблеми допомагає гра «TeachTime».

Загальне порівняння аналогів та додатку «TeachTime» наведено у таблиці 1.

Таблиця 1 – Порівняння «TeachTime» з аналогами

	«Годинник із зозулею»	«Вивчаємо час»	«READING the clock»	«TeachTime»
Перетягування арабських чисел на відповідні позиції годинника	–	+ (1.0)	–	+ (1.0)
Введення значення часу по відповідному розташуванню стрілок	+ (0.9)	–	–	+ (0.9)
Маніпуляції зі стрілками годинника.	–	–	+ (0.8)	+ (0.8)
Введення часу відповідно до правил англійської мови	–	–	–	+ (1.0)
Система підказок	–	–	+ (0.9)	+ (0.9)
Загальна сума	0.9	1.0	1.7	4.6

Проаналізувавши таблицю 1, а також підсумувавши коефіцієнти у кожному додатку можна зробити висновок, що найбільше значення «4.6» у додатку «TeachTime», оскільки він поєднує функціонал усіх додатків.

Отже, розробка гри «TeachTime», з її власним методом вивчення часу на англійській мові, є актуальною.

### Список використаної літератури

1. Гра «Годинник із зозулею» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/igra-chasy-s-kukushkoj>.
2. Гра «Вивчаємо час» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/poznavatelnye-igry/uchim-vremya>.
3. Гра «READING the clock» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.multipro.clockforkids&hl=uk>.