

репортаж – это комбинация двух жанров с ответом на вопрос «почему?» (так называемая объясняющая журналистика).

Существуют некоторые секреты написания интересного и «стоящего» репортажа. Смена темпа речи – изменение длины предложений, размеров абзацев, грамматического времени глаголов и языкового дискурса. По отношению к грамматическому времени глаголов действует закономерность, что прошедшее время замедляет повествование, а настоящее, наоборот, ускоряет. Смена языкового дискурса – это варьирование стилей, например, переход от «живого» языка к официальному. Слово «Я» в репортаже желательно не употреблять. От первого лица репортер может писать только в том случае, если он сам является одним из действующих лиц.

Можно отметить, что репортаж как жанр периодической печати требует особой структурной строгости и цельности воплощения итогов наблюдения.

УДК 331

Ю. Ф. Шпаковский, доц., канд. филол. наук;  
М. Д. Данилюк, аспирант  
(БГТУ, г. Минск)

### **ИГРОВЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ**

Современные видеоигры предлагают уникальный инструментарий, который позволяет интегрировать их в процесс обучения. Геймификация образовательного процесса способна обеспечить рост мотивации учащихся к обучению. Именно поэтому обучающие компьютерные игры занимают значительное место в современном образовательном процессе.

В связи с этим существует необходимость детального изучения методологических подходов к разработке образовательных и обучающих видеоигр, которые бы в равной степени увлекали пользователя, мотивировали его к прохождению игры и, как следствие, к дальнейшему обучению.

Создание видеоигр является достаточно сложным процессом, состоящим из ряда этапов. Первым этапом в создании компьютерной игры является разработка игровой концепции. На данном этапе необходимо определить целевую аудиторию, тематику и жанр игрового проекта.

Основные подходы к разработке концепции образовательной видеоигры можно рассмотреть на примере обучающей игры, посвящён-

ной изучению английского языка. Игра ориентирована на учащихся 4–5 классов учреждений общего среднего образования с русским языком обучения.

Для выявления игровых предпочтений целевой аудитории было проведено анкетирование 300 учащихся 4-5 классов гимназии №7 г. Минска (с углубленным изучением английского языка).

Анкетирование показало, что 96% опрошенных играют в видео-игры, при этом подавляющее большинство из них (82%; 246 человек) указало, что одной из основных игровых платформ для них являются мобильные телефоны. Оценивая продолжительность одной игровой сессии, подавляющее большинство респондентов (89%; 267 человек) указало, что в среднем в игре они проводят от 30 минут до часа. Анализ ответов на вопрос о любимых игровых жанрах показал, что наибольшее число опрошенных отдадут предпочтение жанру головоломки.

Полученные данные позволяют уверенно предполагать, что оптимальной обучающей игрой для выбранной целевой аудитории будет являться проект в жанре головоломки на мобильном устройстве с геймплеем, позволяющим проводить непродолжительные игровые сессии длительностью до 60 минут.

Таким образом, в настоящей работе на примере обучающей игры для детей младшего и среднего школьного возраста рассмотрен базовый подход к созданию игрового концепта.

УДК 655.5

Ю. Ф. Шпаковский, доц., канд. филол. наук;  
Е. Г. Трушко, магистрант  
(БГТУ, г. Минск)

## **РАЗРАБОТКА КРИТЕРИЕВ ДЛЯ АНАЛИЗА ИНФОГРАФИКИ**

Инфографика получила широкое распространение в сфере массовых коммуникаций. Выполняя основную задачу, а именно — информирование, инфографика имеет свои правила построения. Существуют разные подходы к требованиям по дизайну инфографики, значительно определяющиеся типом инфографики.

В настоящее время существует множество критериев, принципов, правил, рекомендаций для создания инфографики. Следовательно, нет точного ответа на вопрос, как же сделать качественную инфографику, которая достигнет своей цели.

Цель исследования — разработать основные критерии для оценки качества инфографики.