Экономика және
қаржы департаменті

«Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу» жобасы бойынша №47 келісімшарттың сәуір-маусым айлары аралығында орындалған жұмыстардың актісіне

Салалық қорытынды

«Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігінің Тіл саясаты комитеті» мемлекеттік мекемесі және «United Kingdom» ЖШС 2025 жылғы «2» сәуірдегі №47 келісімшартта көзделген «Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйрететін компьютерлік ойын әзірлеу» жобасын *(одан әрі - Ойын)* іске асыру мақсатында **268 674 899.36 (екі жүз алпыс сегіз миллион алты жүз жетпіс төрт мың сегіз жүз тоқсан тоғыз теңге отыз алты тиын) теңге** құрайтын келісімшарт жасады.

Келісімшарт аясында ойынның техникалық ерекшелігіне сәйкес келесі жұмыс түрлері атқарылды:

Өнім беруші ойынды әзірлеудің кестесін, тұжырымдамасын және ойынды әзірлеушілерге арналған техникалық тапсырманы әзірледі. Ай сайын ойынның әзірлену барысы туралы офлайн есеп берді (27 мамыр, 27 маусым). Кездесу барысында ойынның ұлттық стилі Тапсырыс берушімен келісілді.

Ойын жоғары деңгейде әзірлену үшін, сондай-ақ қай ойын түріне сұраныс жоғары екенін анықтау үшін Қазақстан бойынша үздік ойыншылардың идеялары жинақталды.

Анықталғаны, қазақстандық балалар арасында танымал ойын жанрлары:

1) Шексіз раннерлер (Endless Runner) – Subway Surfers, Minion Rush, Temple Run;

2) Симуляторлар және құрастыру ойындары – Minecraft, Toca Life;

3) Әлеуметтік мини-ойындар мен аркадалар – Stumble Guys, Roblox және т.б.

Бірінші орында шексіз раннер екенін ескере отырып, ойынды осы бағытқа бейімдеу шешімі қабылданды.

Шексіз раннер түріндегі ойын процесінде ойыншы барысқа мінген кейіпкерді басқарады; жолда әріптер, бустерлер және тұзақтар кездеседі; белгіленген сөзге сәйкес дұрыс элементтерді жинайды; қиындық деңгейіне байланысты түрлі деңгейдегі көмек шығып отырады.

Яғни раннер жанрында қазақ тілінің лексикалық минимумын (600 сөз) меңгертуге (А1, А2 деңгейлері) бағытталған сөздер жинақталып, арнайы контент әзірленді. Сөздерді меңгеру деңгейі: жеңіл, орташа, күрделі. ҚР мемлекеттік білім стандарттарына және жас ерекшеліктеріне сәйкес тақырыптар бойынша негізгі белсенді сөздік қор қалыптастырылды.

Ойында сөздерді тану, оқу және қарапайым тыңдау дағдыларын дамыту және үйренген материалды ойын түрінде бірнеше рет қайталауға мүмкіндік берілген.

Ойындағы сөздікте барлық үйренетін сөздер тақырып бойынша сұрыпталып сақталады, әр сөзге дыбысталу, аударма, контекстегі сөйлем беріледі, сөздік жетістіктер мен скиндер модулімен синхрондалады.

Жалпы тақырыптық мазмұн (отбасы, табиғат, түстер, жануарлар, тұрмыстық заттар) A1–A2 деңгейіндегі қазақ тілінің лексикалық минимумына толық сәйкес келеді. Сондай-ақ сөздерді қайталау, сөздіктегі динамикалық қайталау, «есте сақтау» үшін бонустар көзделген. «Визуал – аудио – мәтін – интерактив» мультимодальды тәсілі сөздерді тез жаттауға ықпал етеді. Бұл жұмыс 2-ші кезеңде де жалғасады.

Өнім беруші ойын сценариінің 3 нұсқасын ұсынды.

Сюжет бойынша алға жылжу және марапаттар алу үшін NPC тапсырмаларын орындау талаптары қарастырылды.

Ойынның 3D кейіпкерлерінің нұсқалары бекітілді. Бас кейіпкер мәдениет пен дәстүр элементтері ескеріле отырып әзірленді. Яғни ұлттық болмыс бас кейіпкердің киімі арқылы көрініс табады. Одан басқа иллюстрациялар, ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайны әзірленді. Көрнекі декорациялар генерацияланды (дала, орман, шөл).

Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жобаланды, прогрессия жүйелері және зерттеу элементтері әзірленді.

Ойын «Ойна – үйрен – марапат ал» механикасын ұстанады.

Негіздеме: «United Kingdom» ЖШС-ның 2025 жылғы 27 маусымдағы № 003-51 шығыс хаты.

Тіл саясаты
комитетінің төрағасы **Е. Тілешов**