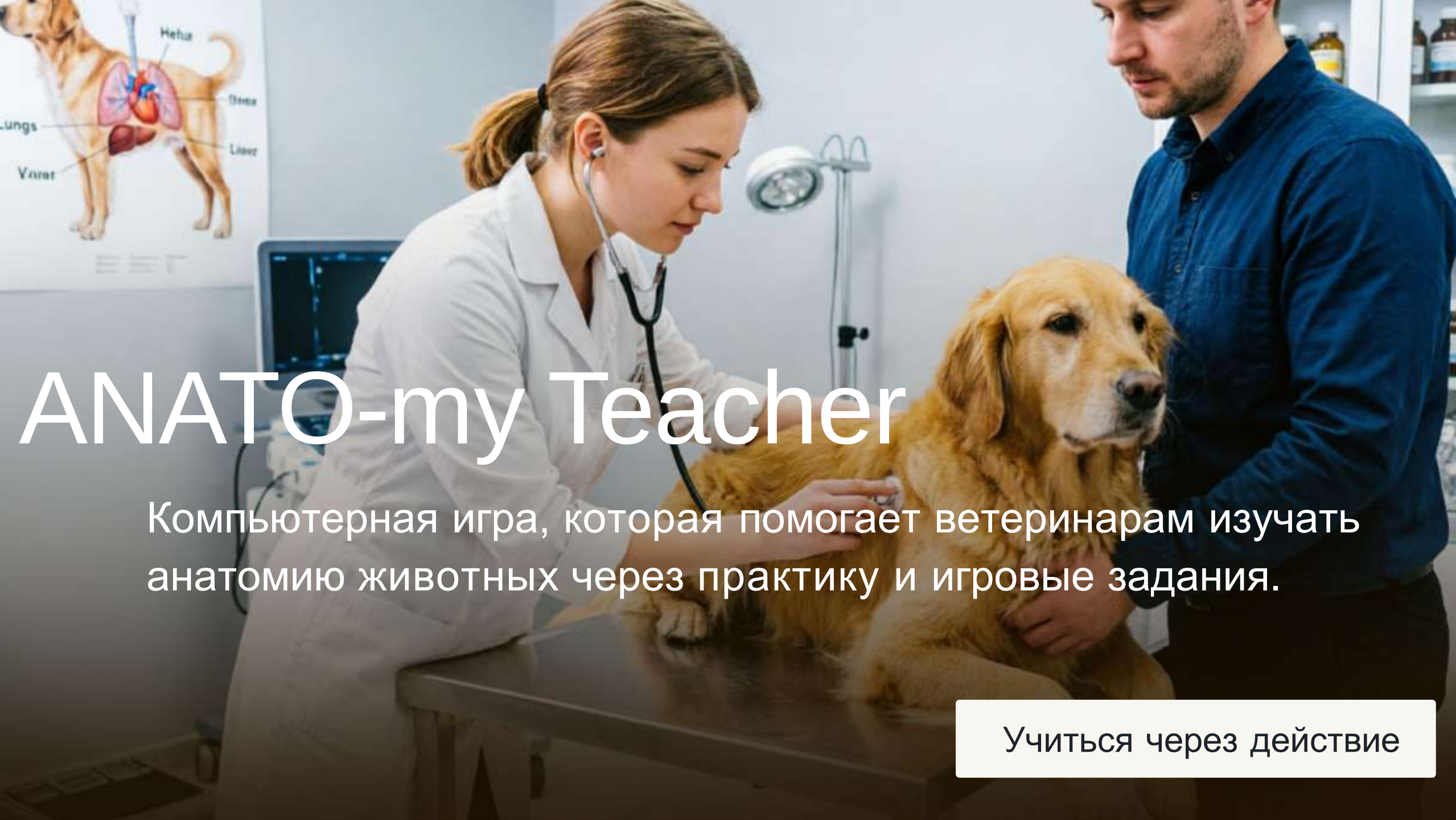


ANATO-my Teacher

Компьютерная игра, которая помогает ветеринарам изучать анатомию животных через практику и игровые задания.

Учиться через действие

ПРОБЛЕМА

Анатомию важно не только читать, но и понимать

Будущему ветеринару нужно быстро узнавать органы, понимать их связи и применять знания в практической ситуации. Регулярная тренировка превращает отдельные термины в рабочее понимание.

Знать → понимать → действовать

Актуальность проекта

Интерактивный формат помогает повторять материал, видеть органы в 3D и безопасно учиться на практических ситуациях.

Повторение

Знания возвращаются в удобном темпе.

3D-модель

Органы можно рассмотреть с разных сторон.

Безопасная практика

Ошибки становятся частью обучения.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Превратить изучение анатомии животных в понятный игровой опыт.

Создать обучающий симулятор, где теория сразу проверяется действием: наблюдением, выбором и решением задачи.

Задачи ANATO-my Teacher



Игровые уровни

От простого к сложному.



Анатомические модели

Объёмные модели животных и систем органов.



Задания и проверка

Квесты, выбор ответа, проверка знаний и обратная связь.



Удобное обучение

Ясная навигация, тренировка в любое время.



Как устроена игра

Один игровой цикл соединяет изучение, действие и обратную связь.

1. Выбрать животное: определить, с каким организмом работаем.
2. Изучить систему: рассмотреть органы и их взаимосвязи в 3D.
3. Выполнить задание: найти, собрать или определить нужное.
4. Получить обратную связь: понять, что освоено и что повторить, затем перейти на следующий уровень.

Уровни и квесты

Каждый уровень предлагает действие, похожее на реальную учебную ситуацию.



Найти орган

Распознать орган в 3D-модели.



Собрать систему

Соединить органы в правильную последовательность.



Определить проблему

Связать симптомы с системой органов.



Помочь пациенту

Применить знания в безопасной симуляции.

Примеры квестов

Для кого создан проект

ANATO-my Teacher подходит тем, кому нужно изучать, объяснять или быстро повторять анатомию животных.



Студенты

Тренируют базовые знания и готовятся к практике.



Преподаватели

Получают понятный инструмент для занятий и повторения.



Специалисты

Быстро освежают материал перед новой задачей.

Ожидаемый результат

Тренажёр закрепляет анатомические знания через понятные действия.

Понятный. Логичные уровни и простая навигация.

Интерактивный. 3D-модели, квесты и обратная связь.

Полезный. Тренировка перед практикой и повторением.



ФИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ

ANATO-my Teacher — учиться через действие

Игра соединяет знания, практику и интерес, помогая увереннее готовиться к работе с животными.

Знание становится навыком