

РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ОБУЧАЮЩЕЙ FLASH-ИГРЫ ДЛЯ УЧЕНИКОВ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Д.В. Замятина, студентка

Научный руководитель – И.С. Сыркин, Доцент (к.н.)

Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева, г.

Кемерово

E-mail: 79049965180@yandex.ru

Информационные технологии используются повсеместно, не только на предприятиях, но и в быту. Дети с ранних лет знают, что такое телевизор, потом познают компьютер и интернет. Каждый из них мыслит по-разному, у каждого свои жизненные биоритмы, каждый ребенок уникален, и подход к нему должен быть индивидуальным. Но в современном мире это просто невозможно, ведь на 25 детей всего один учитель. А ведь кто-то из детей часто болеет, кто-то выступает на соревнованиях, у кого-то выставка, у кого концерт, а кого-то родители просто увезли на отдых в другую страну, тем самым они пропускают занятия, и им приходится догонять, но не каждый учитель будет объяснять тему, которую пропустил ученик, а родители просто не смогут объяснить, потому что их учили по-другому, и что же делать чтобы ребенок понял материал и не съехал по учебе?

Тут на выручку и могут прийти информационные технологии, с которыми знаком каждый ребенок, буквально с младенчества. Презентации, фильмы, разнообразные обучающие игры решают эти проблемы. Компьютерные игры могут развивать логическое мышление, решать задачи, изучать новые темы и окружающий его мир, узнать многое о мире с помощью опытов, при этом нечего не разрушить, и сами дети не пострадают! Для многих просто скучно сидеть и слушать преподавателя, но есть важные вещи, которые ребенок просто обязан знать, например, что делать в экстренных ситуациях?! Компьютерные игры могут смоделировать подобные ситуации, и показать, как стоит делать, а как нет. Тем самым спасти ваше имущество, или даже жизнь вашему ребенку.

Целью работы было проектирование компьютерной игры для детей начальных классов по безопасности жизни в экстренных ситуациях.

Основной задачей является, осведомление детей начальной школы с правилами пожарной безопасности дома и в школе. Объяснить ребенку, что нужно быть внимательным к тому что происходит вокруг, ведь этого может зависеть чья-то жизнь, а может и их собственная.

Сама игра представляет из себя flash-игру викторину, где ученику дается ситуации и несколько вариантов решения. Ситуации перед детьми ставятся не сложные, даже базовые. Что делать если кто-то из родителей забыл выключить утюг? Или же как самому пользоваться утюгом? Что делать и куда звонить решает сам ребенок из предложенных ответов, и игра показывает к чему привели его действия, и рассказывает, как поступить правильно, в подобной ситуации, или хвалит при правильном ответе.

Приведем пример, ребенок увидел, как во дворе что-то загорелось, и его задача что же делать? В игре персонаж Сова обращает внимание на пожар и спрашивает, что же он будет делать? (Рис.1) и ребенок должен решить, что же делать(Рис.2), допустим он выберет позвонить пожарным, то на экране появится телефон, на котором ему необходимо набрать номер и позвонить пожарной охране(Рис.3).

Игра все еще находится на доработке. Для создания используется flash-редактор, сценарий программируется на ActionScript [1].



Рис.1 Задание задания ребенку



Рис. 2 Варианты ответа

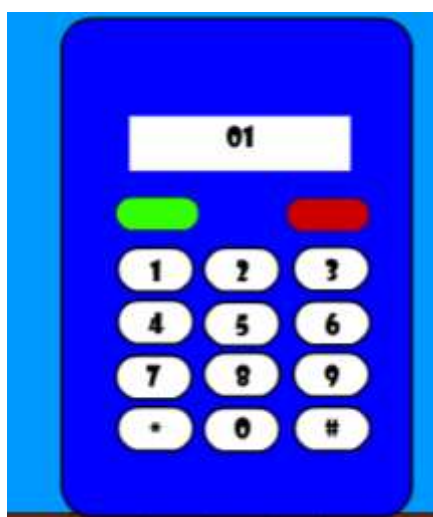


Рис. 3 Телефон с набранным номером пожарной охраны и спасателей

Список литературы:

1. Современный учебник JavaScript // Javascript.ru :2007—2015 Илья Кантор
URL: <https://learn.javascript.ru/> (дата обращения: 1.07.2015-1.10.2015).