

Создание игры-тренажера «Достопримечательности Тюмени»

Черкашин А.Д.

История

3 класс, МАОУ СОШ №22 г. Тюмени

Научный руководитель: Извина Ольга Александровна, МАОУ СОШ №22
г. Тюмени

Введение

Достопримечательности города можно изучать различными способами, но лекции могут быть скучными, экскурсии требуют финансовых вложений, поэтому оптимальным вариантом для детей и молодежи может быть изучение достопримечательностей в игровой форме.

Практическая значимость нашей работы заключается в том, что игра-тренажер может быть использована в школе на уроках истории, краеведения, окружающего мира, и через игру дети будут расширять свой кругозор.

Цель: разработать игру-тренажер «Достопримечательности Тюмени».

Задачи:

- 1) Узнать подробную информацию о известных и малоизвестных достопримечательностях г. Тюмени.
- 2) Изучить научно-методическую и справочную информацию по созданию игр на основе программы PowerPoint.
- 3) Разработать правила игры.
- 4) Разработать алгоритм создания игры-тренажера «Достопримечательности Тюмени»
- 5) Провести анкетирование среди учащихся класса с целью выявления интереса и знаний одноклассников об истории нашего города.

Гипотеза: мы предполагаем, что игра-тренажер, созданный на основе программы PowerPoint, поможет расширить свои знания о

достопримечательностях города Тюмени и легко запомнить важные факты о городе.

Объект исследования: игра как вид деятельности. **Предмет исследования:** игра-тренажер «Достопримечательности Тюмени».

Методы исследования: при поиске информации о достопримечательностях города Тюмени мы использовали теоретический метод, а именно сбор и анализ литературы, и интернет источников. Из практических методов – экскурсии в окрестностях города, где происходили исторические.

При написании нашей работы мы опирались на разнообразные источники информации, включая интернет-ресурс «Краеведческий портал Тюмени-ГородТ», а также статьи, созданные В.А.Булатовой, А.Х. Юсуповым и В.Ф. Ефимовым.

Понятия и особенности игры-тренажера

Тренажёр (англ. train тренировать, обучать) установка, имитирующая важнейшие элементы какого-либо вида деятельности; применяется для выработки и тренировки профессиональных навыков [1].

Среди тренажеров особое место занимают компьютерные тренажеры. Тренажеры, которые отражают элементы игровой формы называются учебными компьютерными играми [2].

Игра-тренажер — это программа, предназначенная для самостоятельного изучения (или повторения) с одновременным контролем знаний по определённой теме [3].

Игра - тренажер выполняет 3 функции: диагностическую, обучающую и воспитательную.

- Диагностическая функция выявляет уровень знаний, умений и помогает выявить проблемы и устранить их;

- Обучающая функция тренажера проявляется в стимулирование усвоения учебного материала, ведь тренажеры содержат наводящие вопросы и подсказки. Если ты ответил неверно, то после прохождения задания предоставляются ссылки на учебную статью, прочитав которую можно узнать правильный ответ;

- Воспитательная функция помогает развить способности, инициативность, самостоятельность и ответственность [4].

В процессе игры не только закрепляются ранее полученные знания, а также приобретаются новые умения, навыки, развиваются умственные способности.

В настоящее время благодаря современным технологиям существует множество различных программ для создания интерактивных игр, одной из которых является широко известная программа Microsoft Office PowerPoint.

Электронная презентация (от латинского *praesento* – представление, англ. *present* – представлять) – это электронный документ с иллюстрационными материалами, предназначенный для публичных выступлений [5].

Механизм создание игры-тренажера «Достопримечательности Тюмени»

Изучив литературу, интернет-ресурсы и побеседовав с местными жителями, работниками музеев и краеведами, а также прогулявшись по улочкам города Тюмени, мы составили список уникальных и малоизвестных достопримечательностей.

С помощью игры – тренажера можно будет не только получить информацию об объекте, а также ответить на вопросы и понять, насколько ты знаком с данной темой.

Чтобы разработанный тренажер можно было использовать для обучения, в нем должны быть два режима – «Обучение» и «Контроль». В режиме «Обучение» будет предоставлено фото объекта и краткий рассказ о нем, а в режиме «Контроль» будут заданы вопросы и варианты ответов. Если есть затруднения с ответом, всегда есть возможность вернуться в режим «Обучения» и еще раз ознакомиться с информацией об интересующем объекте.

В ходе разработки игры-тренажера мы решили, что она будет предназначена для детей младшего школьного возраста. В игре может участвовать от двух и более учащихся или команд. Игроки по очереди отвечают на вопросы. Проверить себя можно, нажав на карточку с ответом. Если ответ неверный, то на карточке будет написано - «Переход хода» и на этот вопрос отвечает следующий участник или команда. Если ответ верный, то на карточке будет написано «Верно + 1». Кто наберёт наибольшее количество баллов, тот будет победителем.

Вопросы для игры-тренажера были подобраны таким образом, чтобы они не вызывали затруднений у участников игры, благодаря предварительному ознакомлению с информацией в режиме «Обучение». В случае, если возникнут трудности с каким – либо вопросом всегда есть возможность перейти в режим «Обучение» и повторить неизвестные им факты.

Рассмотрим основные этапы создания игры-тренажера на основе программы PowerPoint

Этап 1. Создаем игровое поле.

1. Открываем PowerPoint и создаем новую презентацию.
2. На вкладке «Дизайн» выбираем и применяем понравившуюся тему оформления.

3. Для создания фона слайда, производим следующие действия: нажимаем правой кнопкой мыши на поле слайда, выберите опцию «Формат фона», далее «Рисунок или текстура», затем «Добавить рисунок из источника». Из представленного списка выбираем папку, в которой хранится нужный нам фон, а затем сам фон. Далее, кликаем левой кнопкой мыши на кнопку «Вставить» и нажимаем «Применить ко всем».

4. Создаем необходимое количество слайдов (для этого нажимаем левой клавишей мыши под слайдом и нажимаем – «Создать слайд». Делаем так столько раз, сколько слайдов нам нужно).

Этап 2. Создаем макеты слайдов с вопросами и ответами.

1. Первый слайд будет титульным. Здесь мы разместим название игры и автора.

2. На втором слайде будут размещены правила игры.

3. Содержание с перечислением достопримечательностей города будет на третьем слайде. При клике на интересующую нас достопримечательность, мы будем перенаправлены на соответствующий слайд, где получим дополнительную информацию о ней. На данный слайд будет всегда возвращать кнопка «МЕНЮ», которая будет на каждой странице. На слайде «МЕНЮ» мы разместили управляющую кнопку: «СТАРТ» - кликнув по которой начинается игра.

4. После слайдов с информацией об объектах, будет начинаться игра с вопросами. Проверить себя, можно нажать на карточку с ответом. Ответили верно - заработали балл, если ответ неверен, то переход хода к другому участнику.

5. Для того, чтобы выложить на слайд нужные картинки, на панели задач кликаем «Вставка» - «Рисунок» – выбираем нужную нам папку с картинками – «Открыть» – выбираем картинку – «Вставить». С помощью

мышь изменяем размер рисунка, наводя на угловые точки. Располагаем рисунки в нужном нам порядке, перетаскивая мышкой.

6. Чтобы вставить надпись, на панели задач кликаем «Вставка»-«Текст»-«Надпись». Выбираем место на слайде, где будет текст и двойным щелчком мыши ставим курсор и начинаем печатать текст или вставляем скопированный текст.

Этап 3. Создаем управляющие кнопки.

Для добавления кнопок «СТАРТ», «ДАЛЕЕ», «МЕНЮ», «ВОЗВРАТ В ИГРУ», на слайд в PowerPoint, следуем этим шагам:

1. После открытия презентации в PowerPoint нужно перейти на вкладку «Вставка» на панели инструментов. В разделе "Фигуры» в нижней части меню найти опцию «Управляющие кнопки" и выбрать форму кнопки, которая соответствует нашим требованиям и щелкнуть на нее. На слайде щелкаем то место, где будет располагаться кнопка. Она автоматически появляется в выбранном месте.

2. После появления кнопки откроется диалоговое окно: «Настройка действия». В нём мы можем выбрать, что должно произойти с кнопкой при щелчке. Далее выбираем опцию – «Перейти по гиперссылке». Выпадающем меню выбираем: «Следующий слайд» или «Предыдущий слайд» или «Слайд...» т.д. После выбора действий нажмем «ОК», чтобы завершить настройку кнопки. Теперь у нас есть кнопка на слайде, которая будет выполнять выбранные нами действия при щелчке мыши на нее.

3. Чтобы придать кнопке нужный размер и цвет, нужно выделить фигуру. Затем нажать правую клавишу мыши и выбрать на панели инструментов "Формат" и настроить цвет кнопки по нашему желанию.

4. Для добавления надписи на кнопку нужно щелкнуть фигуру и перейдите на вкладку "Вставка". Далее выбрать опцию "Надпись" и вставить соответствующую надпись, которая будет отображаться на кнопке. Мы также

можем отредактировать надпись: увеличив шрифт, изменяя шрифт или меняя цвет шрифта. При нажатии на данную кнопку мы будем переходить на нужный нам слайд. Аналогичным образом можно создать кнопки с названиями достопримечательностей и кнопку «УЗНАТЬ ОБ ОБЪЕКТЕ».

Этап 4. Создание эффекта переворачивающихся картинок.

Для создания эффекта переворачивающиеся картинки, комбинирующих изображение и текст, мы прибегаем к использованию функции «Анимация».

1. На панели инструментов выбираем вкладку «Вставка» и нажимаем на «Фигуры». В выпадающем списке выбираем кнопку «Прямоугольник» и добавляем его на слайд, придав ему форму квадрата.

2. Щелкаем правой кнопкой мыши на созданном «Квадрате» и выбираем вкладку «Заливка», а затем «Рисунок». Из папки с картинками мы выбираем нужное нам изображение.

3. Выбранное изображение появляется внутри «Квадрата». Затем мы копируем «Квадрат» и создаем его дубликат. В новой копии мы удалим изображение, добавим новый цвет заливки и введем текст, дважды щелкнув по этой фигуре.

4. Щелкнув на «Квадрат» с картинкой, выбираем на панели инструментов вкладку «Формат», а затем «Область выделения». С правой стороны на рабочем столе появится панель со списком фигур, которые мы добавили на слайд. Переименуем их для нашего удобства.

5. Для создания анимации к выбранному объекту, нужно выполнить несколько шагов. Сначала переходим на вкладку «Анимации» и выбираем эффект «Возникновение». Затем кликаем на рабочем столе вкладку «Область анимации» и выбираем «Запускать после предыдущего».

6. Чтобы создать анимацию вращения при нажатии на изображение, нужно выделить его и перейти на вкладку "Анимации". Затем, нажав кнопку

«Добавить анимацию», выбираем «Вращение». В «Области анимации» на правой панели инструментов появится еще одно действие для нашего изображения. Нажав на ▼ в списке, выбираем «Время»-«Начать выполнение эффекта при щелчке» и выбираем какая картинка или текст должен вращаться при щелчке мыши.

7. Теперь выделяем квадрат со словом и устанавливаем на него анимацию «Возникновение». Нажимаем «Анимация»-«Возникновение». Наше новое действие теперь появилось на панели инструментов справа. Нажав на ▼ в списке, выбираем «Запускать после предыдущего» при щелчке мыши. Картинку со словом перемещаем сверху на картинку с фото (Фото 1).

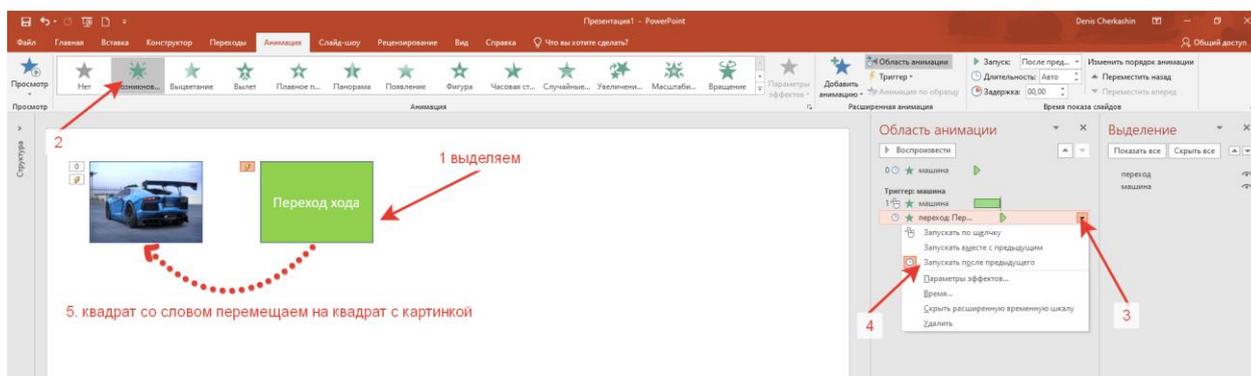


Фото 1. Заключительный этап создание эффекта переворачивающихся картинок.

Протестируем получившуюся игру-тренажер. Запускаем презентацию, нажав F5 и посмотрим игру целиком.

Видеоролик с демонстрацией игры-тренажера «Достопримечательности Тюмени» можно посмотреть на канале YouTube в сети Интернет по следующей ссылке: <https://youtu.be/MJ4yMKD0JiE>

Прежде чем приступить к разработке игры-тренажера, мы провели анкетирование учащихся в своем классе. Учащимся было предложено ответить на несколько вопросов с целью узнать, насколько ребята знакомы с достопримечательностями города.

Затем мы предложили ученикам позаниматься на тренажере с целью знакомства с неизвестными им достопримечательностями или вспомнить факты, которые они ранее знали, но подзабыли. После знакомства с игрой ребята снова прошли анкетирование и ответили на те же вопросы, которые были им заданы до занятий на тренажере.

Результаты анкетирования до и после знакомства с тренажером приведены в диаграмме (Рис.1)



Рис. 1. Результаты анкетирования до и после знакомства с игрой-тренажером «Достопримечательности Тюмени»

По результатам анкетирования мы можем сделать вывод, что после ознакомления с игровым тренажером варианты правильных ответов

значительно увеличились. Это привело нас к выводу, что игры-тренажеры оказывают существенную помощь в образовательном процессе.

В нашей игре представлено 21 достопримечательность города Тюмени. Игрокам предстоит ответить на 25 вопросов для проверки знаний о городе, его истории и культуре.

Заключение

Подводя итоги нашего исследования, отмечаем, гипотеза исследования полностью подтвердилась: тренажер – игра, созданный на основе программы PowerPoint, действительно способствует расширению знаний о достопримечательностях города Тюмени и упрощает запоминание важных фактов о нём.

Цель нашей работы достигнута. Мы разработали авторскую игру-тренажер «Достопримечательности Тюмени», которую опробовали на практике с учащимися нашей школы. Яркий дизайн игры и различные анимационные эффекты привлекает внимание пользователей и значительно облегчает запоминание информации. Правила игры достаточно просты, что не вызвало никаких затруднений с её использованием.

Выполнив опрос учащихся до и после использования игры-тренажера «Достопримечательности Тюмени», можно сделать вывод, что игры-тренажеры оказывают существенную помощь в образовательном процессе. Количество правильных ответов значительно увеличилось после прохождения игры, ведь участники не только вспомнили забытые факты о городе, но и познакомились с новыми, ранее не известными.

Кроме того, нашу игру можно постоянно обновлять, добавляя новые факты о городе и создавая новые задания. Следовательно, игра-тренажер никогда не потеряет своей актуальности и будет интересна пользователям.

Игра-тренажёр, которую мы разработали способствует повышению интереса обучающихся к изучению родного края, расширению историко-

культурного кругозора, формированию ценностных ориентаций и умению работать в команде.

Список литературы

1. Словари и энциклопедии [Электронный ресурс] Медицинская энциклопедия. - Режим доступа:
https://gufo.me/dict/medical_encyclopedia/%D0%A2%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D1%91%D1%80 (дата обращения 10.10.2023).
2. Исламова. С.Ю. Интерактивные тренажеры и их значение в учебном процессе. Виды развивающих игр[Электронный ресурс]. - Режим доступа:
<https://agacy.pf/journal/wp-content/uploads/2019/01/sborka-mnpk-12-396-399.pdf>
(дата обращения 10.10.2023).
3. Юсупов. А.Х. Интерактивные тренажёры и их роль в учебном процессе // Инновационная наука 2019№1 стр.60-61.
4. Ефимов. В.Ф. Использование информационно-коммукативных технологий в начальном образовании школьников/Начальная школа 2009 №2 стр. 38-43.
5. Берман Н. Д. MS PowerPoint 2010 : учебное пособие / Н. Д. Берман, Т. А. Бочарова, Н. И. Шадрина. – Хабаровск : Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2013. – 88 с.