

Создание компьютерных квестов на базе интерактивных презентаций

Абрамов Владимир Александрович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

студент

Штепа Юлия Петровна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

к.п.н., доцент, доцент кафедры информационных систем, математики и методик обучения

Аннотация

В статье приводится обоснование возможностей программы Microsoft PowerPoint для создания компьютерных квестов и описание вариантов практической реализации таких игр.

Ключевые слова: компьютерная игра, квест, интерактивная презентация, дидактическая игра.

Creation of computer quests on the basis of the interactive presentations

Abramov Vladimir Aleksandrovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

student

Shtepa Julija Petrovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Candidate of pedagogical sciences, associate professor of the Department of information systems, mathematics and teaching methods

Abstract

The article provides a rationale for the Microsoft PowerPoint program for creating computer quests and a description of the practical implementation options for such games.

Keywords: Computer game, quest, interactive presentation, didactic game.

В настоящее время среди детей и молодежи большой популярностью пользуются компьютерные игры. Жанров игр великое множество. Большую популярность получили игры жанра «Квест». Важнейшими элементами игр этого жанра являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Большинство таких игр разрабатывается на основе какого-либо игрового движка.

Изучение возможностей программы Microsoft PowerPoint подтолкнуло к мысли о возможности создания компьютерных игр жанра «Квест» в программах для создания презентаций. Была поставлена цель: обоснование возможностей программы Microsoft PowerPoint для создания компьютерных квестов и практическая реализация таких игр.

Анализ научных статей и интернет-публикаций [1-4 и др.] на предмет использования интерактивных презентаций для создания компьютерных игр показал, что они весьма малочисленны, и не одна из них не предлагала использование компьютерных презентаций как среды для создания игры-квеста.

Гораздо больше источников посвящены квестам вообще. Так, И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов [5].

Квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Ряд авторов рассматривают образовательные возможности использования разного рода квестов. Большое количество публикаций посвящено веб-квестам. Создание и использование веб-квестов сопряжено с необходимостью наличия умений веб-программирования и подключения к сети интернет, что доступно не всегда и не каждому.

Стоит отметить, что Microsoft PowerPoint – это программа, являющаяся частью Microsoft Office, следовательно, программа доступная практически любому пользователю персонального компьютера. Интерфейс интуитивно понятен и прост. Программа содержит в себе все функции, которые нужны для создания несложной интерактивной игры, а именно: переходы, анимации, возможность добавления звука и т.д.

Главное в играх-квестах – это интерактивность, т.е. способность реагировать на действия пользователя, взаимодействие с ним. Она достигается за счет гиперссылок. В PowerPoint гиперссылки могут представлять собой различные информационные объекты: текст, автофигуры, графические объекты и т.д. Именно гиперссылки обеспечивают все действия игрока. Они являются триггерами, то есть поведенческими реакциями на событие в игре: щелчок левой кнопкой мыши по гиперссылке и как следствие – переход к другому информационному объекту.

Была рассмотрена возможность практической реализации игры дидактического и досугового характера.

Дидактическая игра является обслеованием некоторого здания с целью найти выход из него (рисунки 1-4). В процессе поиска игрок выполняет задания, решает математические задачи, ответы на которые являются цифрами кодового замка. Если все задания решены верно, то нажатие соответствующих цифр «открывает» кодовый замок.



Рисунок 1 – Правила игры



Рисунок 2 – Элемент игры: поиск и выполнение заданий

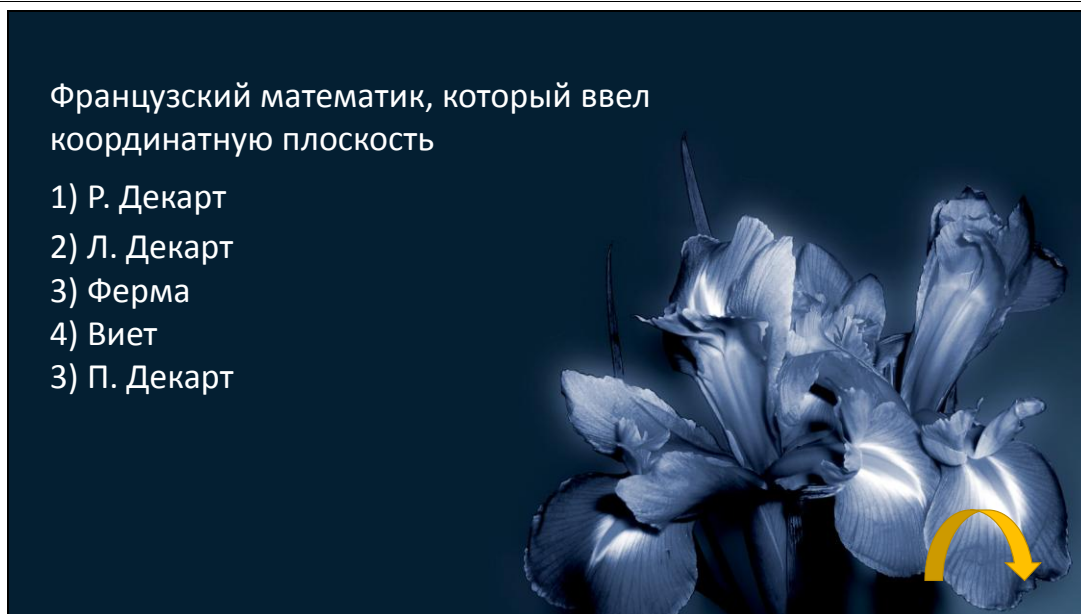


Рисунок 3 – Одно из заданий «спряталось» за картиной



Рисунок 4 – Кодовый замок

Также был рассмотрен вариант создания квеста-приключения.

Во-первых, в игре есть выбор, который влияет на сюжет и развязку. Он заключается в том, что играющий сам решает куда пойти, что делать, и что сказать «персонажу». Стоит отметить, что система диалогов в такой игре также реализуется достаточно просто.

Во-вторых, в игре есть звуковые эффекты. В квестах звуки играют немаловажную, а иногда и ключевую роль. Например, пароль к кодовому замку можно записать как голосовой файл. Звуковые эффекты значительно придают атмосферы игре.

Создание подобных игр доступно любому сравнительно опытному пользователю офисных программ и представляет большой простор для

развития творческих и интеллектуальных способностей, а также для самореализации и полезного времяпрепровождения.

Библиографический список

1. Бурачевская О.В. Интерактивные компьютерные игры как средство развития пространственных представлений у дошкольников с общим недоразвитием речи // Педагогическое мастерство: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2015 г.). М.: Буки-Веди, 2015. С. 137-140.
2. Карауылбаев С.К. Организация компьютерного учебно-игрового обучения в подготовке бакалавров // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 2. С. 185.
3. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Мир науки. 2016. № 5. С. 28.
4. Манжула А.М., Распопов В.Б. Дидактические аспекты использования MS Power Point // Інформаційні технології в освіті. 2011. № 9. С. 30-39.
5. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. №6 (09). С. 138-140. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.