©Белоус И.А., Петруня О.С.
ИГРОВАЯ ОБУЧАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

**Исходные предпосылки.**Стремительное развитие игровой индустрии в настоящее время можно сравнить разве, что с развитием и обновлением цифровой и электронной техники. Игры создаются самые разные, для различных платформ, операционных систем, электронных устройств, возрастных и социальных групп. Одним из модных современных направлений игровой индустрии является игровое обучение детей различного возраста: от рождения и далее. Средствами игры, при этом, если она музыкальная, красочная и содержит видеоэлементы, можно доступно и просто преподнести ребенку новый для него материал, понятия, явления окружающего мира. Играя, ребенок быстрее осваивает, схватывает давно понятные взрослым элементы человеческой базы знаний, преодолевает психологический барьер при получении значительного для него объема информации. Следовательно, разработка игровых приложений, направленных на обучение дошкольников различным областям жизни и знаний, а также, развитие мелкой моторики, актуальна и имеет свою сферу востребованности.

**Постановка задачи.** Общая задача исследования формулируется следующим образом: на основе современных тенденций в развитии игровой индустрии, с учетом элементов психологии дошкольников, на основе имеющейся программной платформы необходимо разработать игровое приложение, способствующее обучению детей одной из отраслей человеческой жизни и тренировки мелкой моторной деятельности.

**Результаты.**В рамках выполнения курсовой работы по дисциплине «Прикладное и Web программирование» в 2013/2014 учебном году была разработана игровая обучающая программа «Рыбалка». Суть игры заключается в необходимости наловить как можно больше рыбы и тем самым достичь первого места в рейтинге игроков. В игре есть возможность поймать разные виды рыб, среди которых карась, судак, карп и другие. А также, если повезет, можно поймать черепаху. Если удается выловить рыбу, выводится форма с видом рыбы, а также начисляются соответствующие баллы. В случае неудачи выводится форма с соответствующим сообщением. Игрок в любой момент имеет возможность закончить игру, посмотреть рейтинг или загрузить другую игру.

Игровая программа «Рыбалка» выполняет следующие функции: отображает главное меню игры,позволяет зарегистрировать нового игрока или загрузить ранее сохраненную игру, выбрать место закидывания удочки,позволяет ловить рыбу с помощью клавиш, отображает результаты ловли рыбы,позволяет включить радио,реализует возможность сохранения текущей игры с целью дальнейшего ее продолжения, формирует книгу рекордов игры и отображает ее в текстовом процессоре MS Word и табличном процессоре MS Excel.

Игровая программа разработана на языке программирования Visual Basic.NET в среде проектирования VisualStudio 2010 и имеет возможность переноса и установки на любой персональный компьютер.

**Выводы.**Предложенный игровой подход к ловле рыбы позволяет ознакомить дошкольников с разными видами рыб, обучить технологическому процессу ловли рыбы, развивает мелкую моторику, внимание, терпение, усидчивость. К перспективам развития данного приложения можно отнести наполнение его видеоматериалом.

Работа выполнена под руководством доц. каф. ИКТ Ящун Т.В.