

3D моделирование объектов для игры «Уроки киберграмотности»

Илья Олегович Плахов, ГБОУ СОШ «Центр образования» г.о. Чапаевск

Научный руководитель – отсутствует

В настоящее время большую популярность приобрело компьютерное/телефонное мошенничество. Большинство пожилых людей и детей в возрасте до двенадцати лет не в полной мере ознакомлены с основами финансовой грамотности (киберграмотности), в связи с этим, они часто становятся жертвами киберпреступников, актуальность нашей работы заключается в том, что большинство людей в возрасте до двенадцати и от шестидесяти лет не имеют желания прогрессировать в сфере своей безопасности в Интернете. Также, стоит отметить тот факт, что многим пожилым людям не уделяют должного внимания их дети и внуки, поэтому у них нет наставников в этой сфере, а многие из них уже не в состоянии самостоятельно познавать новейшие коммуникации (безопасность, связанную с ними), так как в их время такого не существовало. Обращаясь к проблеме детей, можно говорить о том, что в детских садах, а иногда и начальных классах, данный вопрос не поднимается, а большинство родителей либо завалены работой, либо сами не многое знают в данной сфере. Но всегда стоит помнить, что всё зависит только от желания человека и его стремления к саморазвитию.

Проблема: довольно большая часть пожилых людей и детей малого возраста не знают о финансовой грамотности в сети Интернет, поэтому не редки случаи хищения денежных средств, а это влечёт за собой серьезные негативные последствия не только лично для человека, но и для здорового развития экономики России в будущем.

Цель моего проекта заключается в разработке 3D объектов для игры «Уроки киберграмотности».

Для реализации поставленной цели решались поставленные **задачи**:

1. Изучить учебную литературу и Интернет ресурсы по теме исследования;
2. Разработать 3D объекты;
3. Найти и проанализировать аналоги придуманного продукт;
4. Приступить к реализации идеи.

Гипотеза: разработанные мною 3D объекты помогут привлечь внимание пользователей к игре по основам киберграмотности и повысят их знания в данной сфере.

Теоретическая и практическая значимость нашего проекта заключается в том, что киберграмотность - основа финансовой грамотности.

Для подтверждения выдвинутой гипотезы и реализации целей и задач были использованы следующие **методы исследования**: сравнение, анализ, обобщение, моделирование, разработка шаблонов.

Нами было проведено исследование знаний школьников по киберграмотности до того, как мы предложили им поиграть в игру и после. На основе первоначального анкетирования можно сделать вывод, что подросткам и детям до двенадцати лет в основном проще усваивать учебный материал на основе различных игр, а взрослые люди, в основном в возрасте от 45-ти лет, предпочитают получать новые знания из книг, различных раздаточных материалов (буклетов или плакатов) и видеороликов. Анализируя данные анкетирования, мы решили для детей и подростков сделать компьютерную игру, а для взрослых приготовить раздаточный материал, написанный понятным языком.

Также мы провели анкетирование на добровольной основе среди учащихся и их родителей, а также работников ГБОУ СОШ «Центр образования» г.о. Чапаевск для выявления «желаний» касательно оформления учебного материала и самой игры.

Мною была проведена разработка 3D объектов в программе Blender для игры «Уроки киберграмотности», а именно: было смоделировано два персонажа и внешний вид третьего уровня.

В ходе проделанной работы, смоделированные мною 3D объекты стали основой для будущей игры. Таким образом, своим исследованием мы подтвердили выдвинутую гипотезу, разработанная нами игра помогла людям повысить уровень киберграмотности. В школьной группе, мы опубликовали бета-версию нашей игры, в которую могли играть все желающие. Проведённое нами повторное анкетирование, показало, что на вопрос «Знакомы ли вы с основами киберграмотности?» примерно 95% опрошенных ответили «Да», в то время, как при первом анкетировании, на данный вопрос больше половины ответило «Нет».

Также нами был разработан раздаточный материал: плакат и буклет, который был роздан ученикам начальных классов и опубликован в школьной группе. Он наглядно разъяснил основы безопасности в сети Интернет.