

Программирование игры «Уроки киберграмотности»

Ангелина Андреевна Елисова, 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 программировании и введении в массы уроков киберграмотности, понятных и доступных для людей любого возраста.

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

1. Изучить учебную литературу и Интернет ресурсы по теме исследования;
2. Разработать уроки киберграмотности;
3. Провести анкетирование среди учащихся ГБОУ СОШ «Центр образования», а также их родителей, и выяснить какой вариант обучения больше подходит для разных возрастных категорий;
4. Найти и проанализировать аналоги придуманного продукт;
5. Приступить к реализации идеи.

Гипотеза: разработанная нами игра поможет людям, в будущем, не стать жертвами мошенничества.

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

Для подтверждения выдвинутой гипотезы и реализации целей и задач были использованы следующие **методы исследования**: сравнение, анализ, обобщение, программирование, 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 было проведено создание сцены в программе Godot и написание скриптов (программных кодов) для персонажа и объектов будущей 3D-игры.

В ходе проделанной работы, мною был спрограммирован «Уровень 3» для игры «Уроки киберграмотности», в котором можно проверить/улучшить свои знания в сфере «Киберграмотности». 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.