Готовят будущее России

Автор: Встреча
09.06.2011 08:45 - Обновлено 20.06.2011 11:48

Когда-нибудь День России станет для жителей нашей страны родным, привычным и очень значимым. И чем больше будет в России умных, образованных людей, тем легче станет нам понимать друг друга и с разумом налаживать жизнь в нашем большом и сложном государстве. Свой вклад в такое будущее России уже делает дубненская фирма «Интерграфика», разрабатывая программы для развития детей и взрослых.

Фирма «Интерграфика», выставка познавательных компьютерных игр которой проходит в музее истории ОИЯИ на ул.Флерова, 1 июня, в Международный день защиты детей, устроила праздник для дубненских ребятишек

В небольшом выставочном зале музея было весело и оживленно. Детишки от двух до тринадцати лет увлеченно разгадывали загадки, которые в интерактивном режиме задавали им компьютеры. Можно было в одиночку играть с умной машиной или вступать в интеллектуальное соревнование с реальным, не виртуальным партнером. Соревновались в осведомленности о разных сторонахжизни: кто умеет с первой ноты отличить пение дрозда от малиновки или щегла, кто лучше разбирается в речных и морских рыбах, кто наблюдательнее и лучше помнит масштабы природных объектов, благодаря которым мы существуем: радиус Земли, ее массу, высоту горных вершин, глубину морей, океанов, ущелий и морских впадин, площади континентов, протяженность рек и еще многоедругое, чего современному человеку просто стыдно не знать. Можно было самостоятельно из четырех аминокислот построить цепочку ДНК, в которой зашифрован генетический код организма, или запустить эксперимент на Большомадронномколлайдере. Но во всех случаях, если не знаешь, как это делается, легко было научиться. Легко и увлекательно.

Яркие, образные сюжеты игр не давали ребятишкам оторваться от общения с компьютером. Самым маленьким обучающие программы предлагали расставить города по географической карте России, чтобы если не знаешь, где находится Казань или Томск, навсегда запомнить их положение на планете. Малыши на экране компьютера раскрашивали растения (какого цвета лепестки у купальницы или медуницы, наверное,

даже не все взрослы знают), чтобы безошибочно узнавать их, если увидят в лесу или в парке. А школьники с интересом знакомились с историей появления нашей Вселенной с момента Большого взрыва до сегодняшних дней.

– Мы хотели в красочной, игровой форме рассказать и детям, и взрослым, как устроен наш мир от самых маленьких, микроскопических, до самых больших, космических объекстов, – раскрыла задачи разработчиков представленных на выставке обучающих программ их сценарист, тестировщик и мама одного из маленьких пользователей Наталья Воронцова. – Над каждой программой работал целый коллектив авторов, в который входили учителя, программисты, сценаристы, дизайнеры. Идейным вдохновителем всей этой деятельности был Юрий Анатольевич Панебратцев, генеральный директор нашей фирмы.

Непросто создать такую игру, чтобы она была не просто азартным развлечением, но и приносила пользу, развивала личность игрока, а не заставляла ее деградировать, дезориентируя человеческое сознание, как большинство современных компьютерных игр, эксплуатирующих самые худшие качества – стремление к наживе, жестокость и коварство.

Обучающие и развивающие программы фирмы «Интерграфика» нацелены как раз на то, чтобы сознание маленького человека развивалось в согласии с его естеством: чем меньше ребенок, тем сильнее у него способность «впитывать» новую информацию о природе вокруг. Это как раз то время, когда в сознании детей формируется картина реального мира, основы мировоззрения. И очень важно, чтобы мировоззрение растущего ребенка строилось на основе научных знаний об окружающем нас мире – только такие знания развивают нормальную психику и делают взрослого человека полноценным, трезво оценивающим жизнь. Ведь возникшее в последние двадцать лет засилье псевдонаучной информации, исходящей от магов и чародеев, гадалок и астрологов, экстрасенсов и чудо-лекарей, привело к тому, что некоторые школьники всерьез считают, что выпрыгнув из окна, человек не может разбиться, потому что, как какой-нибудь Бэтмен, он повиснет в воздухе или прилипнет к стене подобно Человеку-пауку. И существование закона всемирного тяготения, неизбежно роняющего человека со смертельным исходом на землю, таким детям трудно объяснить, свидетельствуют школьные учителя физики.

– Игрушки, с которыми вырастают дети, формируют их базовый уровень, – объясняет подход специалистов «Интерграфики» к созданию игр физик и сценарист Денис Артеменков. – Вырастая в городских условиях, малыши имеют ограниченные

представления о растительном и животном мире. И когда они начинают узнавать о нем из школьного учебника, у них, как правило, нет наглядного опыта, на который мозгможет опереться, чтобы в максимальной степени усвоить словесную или письменную информацию. Несмотря на модернизацию образования, реальной наглядной опоры у школьников по-прежнему нет. В школах появляются интерактивные доски, но возможности прилагаемых к ним программ очень примитивны, потому что производителям интерактивных досок и подобного оборудования в первую очередь нужно продать свою технику – качество программ их не заботит. У коллектива фирмы «Интерграфика» посыл другой: создавать программное обеспечение, ориентированное на специфику образования в России. Так что если дети увлеченно бегают на этой выставке от одной нашей программы к другой, значит, мы разнообразили их пока небольшой жизненный опыт – своей цели добились.

И малыши, и дети повзрослее, действительно, перемещались от одной игры к другой, спеша занять только что освободившееся место у монитора компьютера. Фактически, каждый из них испытывал себя, насколько он вписывается в природу, в естественный ход ее жизни. Ведь жизнь – это та дорога с интенсивным движением, где без знания правил, заданных природой, легко попасть в аварию или не вписаться в опасный поворот.

Наталия Теряева