

СТВОРЕННЯ ЗАВДАНЬ З ВИКОРИСТАННЯМ ТЕКСТОВИХ ПОЛІВ У ПРОГРАМІ ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL

Рибалко О.О.

Використання інформаційних технологій на уроках у початковій школі є одним із найсучасніших засобів розвитку особистості молодшого школяра, формування інформаційної культури. Саме комп'ютер на уроках у початковій школі сприяє розвитку творчого, нестандартного мислення в розв'язуванні завдань, підвищує інтерес до навчання, допомагає набуттю знань і вмінь, розкриває привабливі сторони предметів, що вивчаються.

Сучасний комп'ютер приваблює учнів тим, що він є універсальною іграшкою, рівноправним партнером, терплячим товаришем, мудрим наставником. Майже всі батьки знають, як важко буває домогтися, щоб малюк сів за заняття. Але дитина ніколи не заперечуватиме проти пропозиції попрацювати за комп'ютером, з його допомогою навчається із задоволенням.

Учителям він допомагає краще оцінити здібності й знання учнів, спонукає шукати нові, нетрадиційні форми і методи навчання. Комп'ютер відкриває нові можливості для творчого розвитку як учнів, так і вчителів, дозволяє звільнитися від одноманітності традиційного курсу навчання, розробити нові ідеї і розв'язувати складні проблеми.

Використання комп'ютерної техніки робить урок привабливим і сучасним. На такому уроці відбувається індивідуалізація навчання, розвивається пізнавальна діяльність учнів, а саме: інтелектуальна активність, логічне мислення, увага, пам'ять, мова, уява, інтерес до навчання. Застосування сучасних інформаційних технологій у початковій школі сприяє більш активному і свідомому засвоєнню учнями навчального матеріалу.

У даній статті розглянемо можливість створення завдань з використанням текстових полів **Static Text**, **Input Text** та **Dynamic Text** у програмі Adobe Flash Professional CS3.

Static Text використовується, якщо текст статичний, не змінюється протягом виконання даного завдання. За допомогою даного типу тексту учень зможе

прочитати завдання, яке він повинен виконати.

Input Text потрібно використовувати у тому випадку, якщо ви хочете дати користувачеві можливість вводити текст, символи. Учень зможе «написати» відповідь, розв'язавши запропоноване завдання.

Dynamic Text призначений для зміни даних у ході виконання якої-небудь команди (скрипта). За допомогою цього поля учень зможе відразу перевірити, чи правильно він виконав запропоноване завдання.

Як саме створювати завдання з використанням текстових полів детально описано на прикладі створення електронного навчального посібника «Розв'язування логічних завдань».

Створення електронного посібника «Розв'язування логічних завдань»

В електронному навчальному посібнику «Розв'язування логічних завдань» використано всі 3 види текстових полів, які можна вводити у програмі Adobe Flash CS3 Professional. Це **Static Text**, **Input Text** та **Dynamic Text**.

Даний посібник складається з 10 завдань, які для зручності назвемо: «1 завдання», «2 завдання»,... (рис. 3–рис. 12). Крім того, потрібно створити ще 4 кадри: «Початок», «Інструкція», «Відповіді», «Магічний квадрат» (рис. 1, рис. 2, рис. 13, рис. 14). Перш ніж натиснути на кнопку **Розпочати**, учень повинен ознайомитися з інструкцією (див. рис. 2). Лише після цього слід приступити до виконання завдань.

Отже, потрібно створити презентацію, яка містить 14 кадрів.

Щоб створити кадр, потрібно лівою клавішею миші виділити необхідний кадр і натиснути клавішу **F7**. На панелі **Properties** слід увести ім'я даного кадру.



Рис. 1



Рис. 2

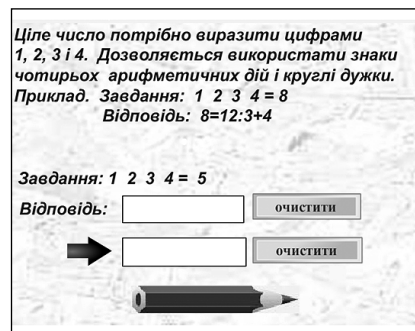


Рис. 3



Рис. 4

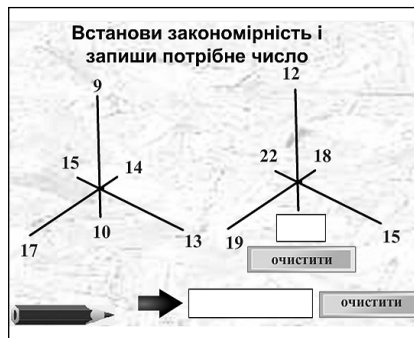


Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7

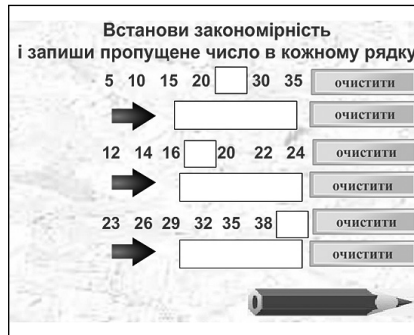


Рис. 8

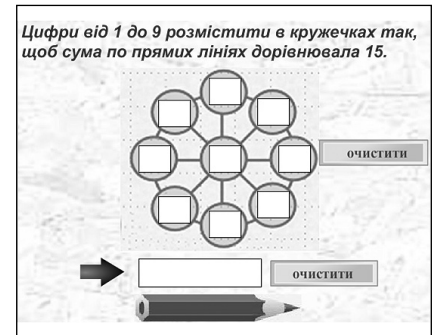


Рис. 9

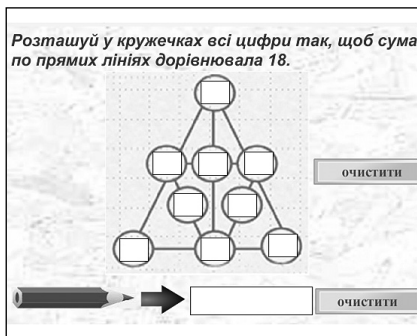


Рис. 10



Рис. 11

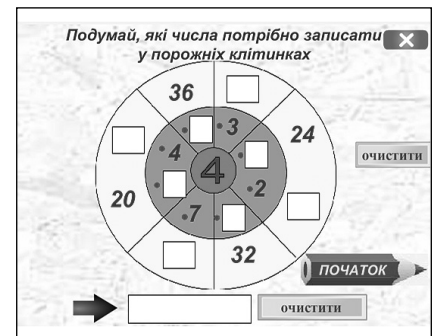


Рис. 12



Рис. 13

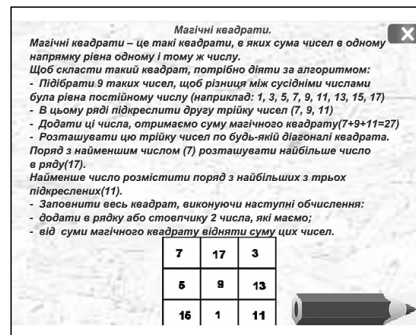


Рис. 14

У першому кадрі в полі **Action Script** обов'язково потрібно ввести команду **stop()**;

Для кнопки **Інструкція** (рис. 2) у полі **Actions** вводимо:

```
on(release) {
    gotoAndStop ("Інструкція");
}
```

Для кнопки «Розпочати» вводимо команду:

```
on(release) {
    gotoAndStop ("1 завдання");
}
```

Аналогічні команди вводимо для всіх кнопок, щоб мати змогу переходити від одного кадру до іншого.

Зупинимось детально на тому, як потрібно створювати текстові поля **Static Text**, **Input Text** та **Dynamic Text** на прикладі завдання (рис. 3).

Спочатку потрібно записати умову завдання. Для цього на панелі інструментів вибираємо інструмент **Text Tool (T)**, викликаємо панель **Properties** й обираємо **Static Text** (рис. 15).

Встановлюємо розмір шрифту, колір тексту.

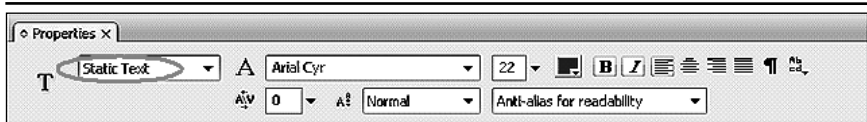


Рис. 15

Створюємо поле, у яке потрібно вводити відповідь. Для цього на панелі інструментів вибираємо інструмент **Text Tool** (Т), викликаємо панель **Properties** та обираємо **Input Text** (рис. 16), встановлюємо розмір шрифту і колір тексту. Тепер для створених текстових полів необхідно призначити змінну (var) і присвоїти відповідні імена. У цьому випадку v1, v2, v3, v4, v5, ...

Можна обрати й інші букви для назви текстового поля, але бажано, щоб номери співпадали з номерами завдань. Це для того, щоб не заплутатись під час подальшої роботи.

У цьому ж кадрі розміщуємо поле з динамічним текстом (**Dynamic Text**) (рис. 17).

У дане поле буде вводитись повідомлення «Правильно!» або «Неправильно!». Призначаємо їм змінну (var) з іменем pn1, pn2, pn3, pn4, pn5, ...

```

Виділяємо кнопку ➡ й у полі Actions уводимо код:
on (release) {
  if (v1=='5=12-3-4') {
    pn1 = "Правильно!";
  } else {
    pn1 = "Неправильно!";
  }
}
    
```

Зверніть увагу на другий рядок коду if (v1='5=12-3-4').

Це означає, що у полі (рис. 18, рис. 19), де потрібно «записати» відповідь, слід ввести запис 5=12-3-4.

Лише тоді у полі **Dynamic Text** після того, як учень натисне на кнопку ➡, з'явиться запис «Правильно». В усіх інших випадках у полі **Dynamic Text** буде відображатись запис «Неправильно» (рис. 18, рис. 19).

Для того, щоб очистити 1 поле, слід виділити кнопку, яка розташована справа від цього поля, викликати панель **Actions** і ввести:

```

on (release) {
  v1 = "";
}
    
```

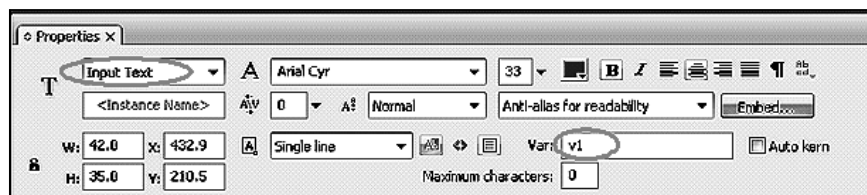


Рис. 16

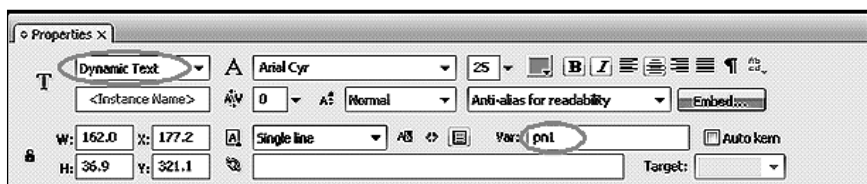


Рис. 17

Щоб очистити 2 поле, потрібно виділити кнопку, яка розташована справа від даного поля, викликати панель **Actions** та ввести:

```

on (release) {
  pn1 = "";
}
    
```

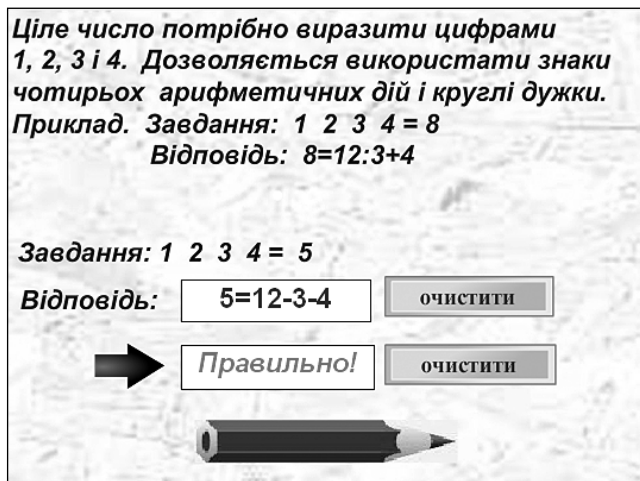


Рис. 18

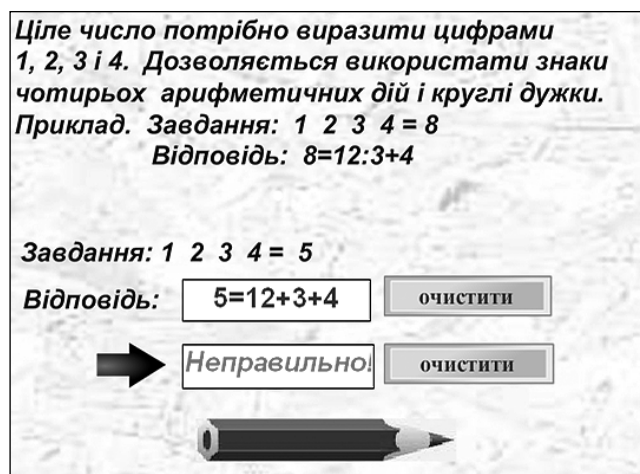


Рис. 19

Завдання такого типу зображені на рис. 3, рис. 4, рис. 5, рис. 6, рис. 7.

На рис. 8 зображено завдання, де потрібно ввести кілька полів **Input Text** і кілька полів **Dynamic Text**.

Роботу проводимо аналогічно, але дещо інакше нумеруємо змінні в текстових та динамічних полях. Для поля **Input Text**: — v61, v62, v63. Ми назвали цей кадр «6 завдання», тому першою цифрою є номер кадру, а другою — номер завдання в даному кадрі. Для поля **Dynamic Text**: pn61, pn62, pn63. У завданнях, зображених на рис. 9, рис. 10, рис. 11, рис. 12, маємо кілька полів **Input Text** й одне поле **Dynamic Text**.

Розглянемо, як потрібно створити завдання, зображене на рис. 9. Зображення із завданням розташовує-

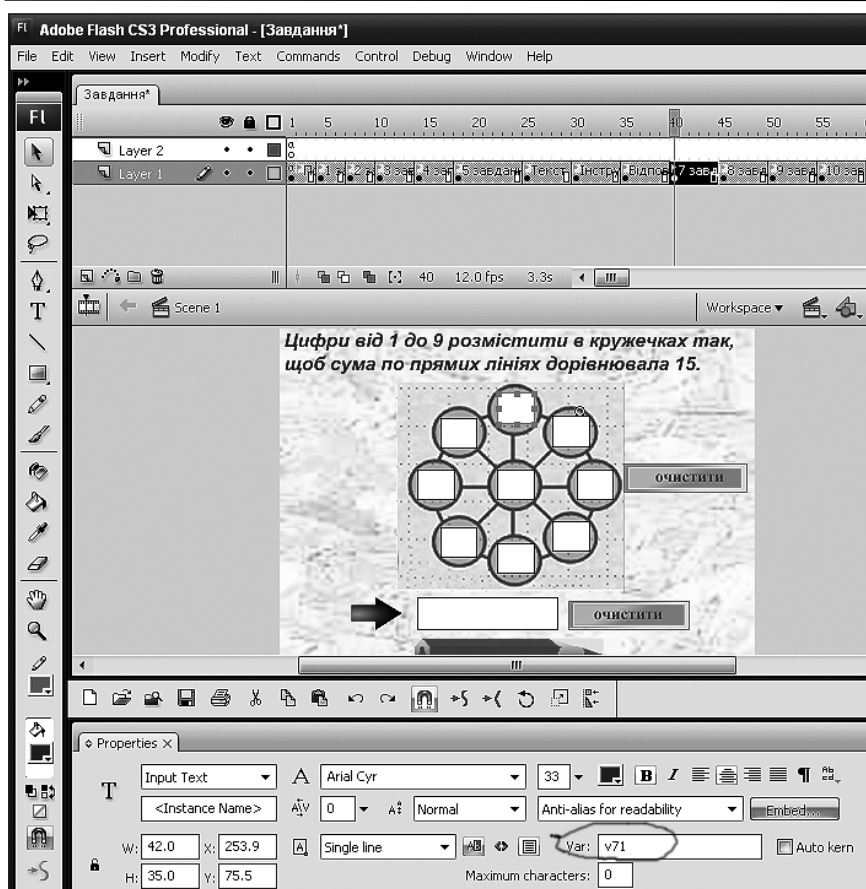



Рис. 20

мо на робочому полі. На кожному з кружечків створюємо текстове поле **Input Text** (рис. 20). Встановлюємо розмір шрифту і колір тексту.

Тепер для створених текстових полів необхідно призначити змінну (*var*) з відповідними іменами. У даному випадку змінні позначаємо за годинниковою стрілкою так: *v71*, *v72*, *v73*, *v74*, *v75*, *v76*, *v77*, *v78*, *v79*. Кадр ми назвали «7 завдання», отже, перше число позначає номер кадру, а друге число позначає номер кружечка (за годинниковою стрілкою). По черзі виділяємо окремо кожне поле й уводимо назву на панелі **Properties**.

Для того щоб учень мав змогу перевірити завдання, потрібно створити текстове поле. Обираємо інструмент **Text Tool** (Т), викликаємо панель **Properties** й обираємо **Dynamic Text**.

Для створеного текстового поля призначимо змінну (*var*) з іменем *pn7*.

Виділяємо кнопку  й у полі **Actions** уводимо код:

```
on (release) {
if (v71=='1'&v72=='2'&v73=='3'&v74=='4'&v75=='9'&v76=='8'&v77=='7'&v78=='6'&v79=='5') {
pn7 = "Правильно!";
} else {
Pn7 = "Неправильно!";
}
}
```

Для того щоб очистити всі поля **Input Text**, потрібно для кнопки, яка розташована справа, ввести код:

```
on (release) {
v71="";
v72="";
v73="";
v74="";
v75="";
v76="";
v77="";
v78="";
v79="";
}
```

Щоб очистити поле **Dynamic Text** (у цьому полі з'являться слова «Правильно» або «Неправильно»), потрібно для кнопки, розташованої справа від цього поля, ввести код:

```
on (release) {
pn7 = "";
}
```

Учитель для себе може створити кадр із відповідями (рис. 13). Для цього потрібно створити невидиму кнопку. У даному посібнику ця кнопка знаходиться у верхньому лівому куті кадру з назвою «Інструкція».

Щоб створити невидиму кнопку, потрібно нарисувати прямокутник і зафарбувати його в прозорий колір. Натиснути клавішу **F8** і вибрати **Button**. У полі **Actions** слід увести команду:

```
on (release) {
gotoAndStop("Відповіді")
}
```

На рис. 14 зображено кадр, де розташований алгоритм створення магічних квадратів.

Це інформація для вчителя. Але учні теж можуть самостійно створювати магічні квадрати та розв'язувати їх.

Отже, є підстави вважати, що виконання учнями завдань такого типу дозволить більш глибоко розвивати потенційні можливості дитини, її здібності, сприятиме кращому засвоєнню навчального матеріалу, а вчителю надасть змогу працювати творчо, ініціативно, підвищувати зацікавленість учнів тим чи іншим предметом.

Література

1. Альберт Дмитрий, Альберт Елена «ActionScript 2.0». — Санкт-Петербург: «БХВ — Петербург», 2005.
2. Розенцвейг Гэри «Создание игр с помощью Action Script». — Москва: АМК, 2003.
3. <http://flashzone.ru/s/flash-training/vvedenie1/>.
4. <http://www.compress.ru/article.aspx?id=9872&iid=414>.
5. <http://www.nestor.minsk.by/kg/2004/16/kg41613.html>.
6. <http://www.intuit.ru/department/internet/flashmxscript/7/>.
7. http://help.adobe.com/flash/9.0_ru/UsingFlash/help.html?content.

