ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНСТВО СВЯЗИ

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение

высшего профессионального образования

«Санкт – Петербургский государственный университет телекоммуникаций

им. проф. М.А. Бонч-Бруевича»

Факультет Радиотехнологий связи

Инициативная работа студентов первого курса

«Использование игровых элементов при создании электронных версий учебных материалов по дисциплинам, изучаемым в вузе»

Работу выполнил

ст.гр. РТ-73 \_\_\_\_\_\_\_ Сергиенко И.Р.

ст.гр РТ-73 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Голуб К.Я.

научный руководитель \_\_\_\_\_\_\_ Евстигнеев В.А.

Санкт-Петербург

2018

**О проекте**

Будучи студентом первого курса, первого семестра, не говоря уже об абитуриентах, все что ты знаешь о сессиях и экзаменах это дата их проведения. Мало кто вообще, до консультаций перед экзаменами, представляет себе, как они проходят. Поэтому часть концентрации и внимания, во время повторения материала, уходит на фантазии о возможных исходах, на изобретение гениальных шпаргалок. Все это очень развивает в человеке находчивость, но не знания. Безусловно, читаются лекции, проводятся семинары и практики, но оригинальных ответов на вопрос «Почему тебя оставили на пересдачу» все больше и больше.

Многие студенты, за неделю до экзаменов, скорее рвутся найти во всемирной сети информацию о темах вопросов сессионного предмета. Другие уже заранее проделали такой шаг. Но, в частности, если начать искать полезные материалы в интернете, по той же высшей математики или физике, учащиеся встречают только небольшие, вводные курсы с рядом видеозаписей, не представляющих особой ценности, по сравнению с лекциями, читаемыми в их вузе.

Основной задачей нашего проекта, является помочь студентам, привить любовь к определенной дисциплине и убрать страх перед приближающимся экзаменом. Нашим решением является игровая форма для предоставления знаний любому студенту. Вы можете посчитать, что это не серьезно, ведь студент должен в первую очередь сосредотачиваться на учебном материале. Да, так и есть. Но такой материал, который передает всю суть, объясняет некоторые тонкости, так еще и представлен в виде игры, без труда и сам заставляет учащихся сосредотачиваться на необходимых моментах во время подготовки к экзаменам. Конечно, игровая форма позволяет не только проводить активное и не скучное заучивание ответов к вопросам для сессионных предметов, она так же привлекает студентов полюбить процесс изучения нового материала, и повторения старого.

Кому не было трудно в первые несколько месяцев обучения в ВУЗе? Каждый, наверно, хоть раз представлял себе эти трудные темы, читаемые на лекциях, как что-то не нужное и злое, то, что специально преподают, чтобы потом «завалить» на экзаменах. Но, такие стереотипы без проблем можно разрушить, олицетворяя все сложные темы, которые, часто, многие теряют желание понимать, в виде противников, в процессе игры, оказывающиеся легко подчиняемыми вашими знаниями, и в конечном итоге, безукоризненно записанными в список ваших личных достижений.

В заключение мы имеем приключенческую игру, приглашающую всех желающих, на первый взгляд в страшный, но после прекрасный, мир знаний. Лекции, предоставленные в текстовом виде, теперь не просто страницы из методической литературы, а целые художественные произведения, помогающие без труда сконцентрироваться на необходимых вопросах. Тесты теперь являются увлекательными боями с теми темами, которые раньше для многих были просто точкой для бессмысленной зубрежки.

Такой вариант предоставляемой информации, должен улучшить скорость развития учащихся, мотивируя их к достижению новых высот в еще неизведанных уголках науки.

**ВЫВОД**

В социальных сетях часто встречаешься с контентом, связанным с обсуждением критики в сторону компьютерных игр. Ведь, всем известен популярный стереотип о том, что такой вид развлечения плохо влияет на психику не только детей, но и взрослых людей. Как бы то ни было, игровая форма, которая предоставлена в нашем проекте, не влечет за собой никаких аморальных подтекстов, действий пользователей и, запрятанных между строк, пропаганд. Поэтому к теме обсуждения плохого влияния игр на психику, она уж точно не подходит.

Мы берем лучшую технику предоставления материала от гигантов информационных оболочек такого типа и форматируем весь, необходимый для первокурсников, материал в доступной игровой тематике. Такая формула достижения новых высот, как совмещение игры и знаний, поможет любому полюбить и понять глубокий мир науки, во всех его красотах.