

Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: M. Y. Momand

Damián Parigal

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`xparigal@stuba.sk`

6. október 2022

Abstrakt

Virtuálna realita, počítačové, konzolové a mobilné hry už pár rokov ovládajú svet. Preto by sa ani odvetvie vzdelávania nemalo od tejto témy dištancovať alebo hádzať na tento spôsob výučby tieň. Deti sa už od útleho veku najviac učia hrou, či už ide o rozoznávanie farieb, písmen alebo učenie sa nových slov prípadne cudzí jazyk. Správne spracovanými a navrhnutými hrami by sme sa vedeli naučiť omnoho viac ak by sme túto problematiku brali s vážnosťou. Rôzne herné prvky spojené so simuláciami alebo grafickými ukazovateľmi by sa dali uplatniť v rôznych oblastiach výučby a odboroch ako fyzika, chémia, informatika a omnoho viac.

1 Úvod

Počítačové hry majú veľmi pozitívny vplyv na zdokonaľovanie pozornosti študentov. V tomto projekte by som sa chcel zamerať na konkrétne riešenie ubúdajúcej pozornosti študentov od vzdelávania prostredníctvom počítačových hier.

2 Nejaká časť

3 Iná časť

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

Literatúra