

*Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ»
им. В.И. Ульянова (Ленина), г. Санкт-Петербург, Россия*

***Аннотация.** В работе рассматривается процесс разработки и реализации профориентационной игры "Битва за энергию". Проведен анализ конкурентов, определен образовательный эффект и целевая аудитория.*

Ключевые слова: профориентационная игра; электроэнергетика; возобновляемые источники энергии

Профориентационные игры позволяют определиться будущим студентам с направлением подготовки и сделать правильный выбор для формирования интереса к образовательной программе в ВУЗе.

В процессе разработки необходимо учитывать несколько важных элементов: цель игры, интерактивность, образовательный эффект и разнообразие заданий. Также необходимо обозначить задачи игры: познакомить игроков с видами энергии, развить способность планирования и распределения видов электроэнергии, дать понятие базовых понятий экономических расчетов энергетических установок.

Также в процессе разработки было определено, что браузерная игра является самой функциональной и помогает намного эффективнее погрузиться в процесс профориентации.

В самом начале игры участникам предлагается ознакомиться с видами источников энергии и типами электростанций и объединиться в команды. Каждой команде выдается бюджет на начальное строительство. Далее случайным образом выдается карточка ЛЕГЕНДАРНАЯ ПОСТРОЙКА ЭС. Структурно игра делится на 10 раундов (= 10 лет).

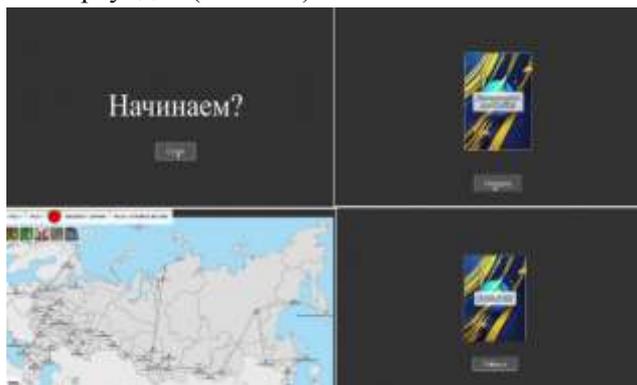


Рисунок 1 – Начало браузерной игры «Битва за энергию»

Каждый год включает 3 фазы: фаза событий, фаза строительства, и фаза передачи энергии.

Игра состоит из нескольких механик, которые не дают времени для отвлечения и позволяют получить необходимый образовательный эффект. Также в игре необходимо учитывать большое количество факторов, чтобы выбрать хорошую стратегию.

Очень важно отметить и образовательный эффект «Битвы за энергию». Электронная версия позволяет поиграть и понять какое направление подготовки ближе. Например, 13.03.02 Электроэнергетика и электротехника или 27.03.02 Управление качеством.

При формировании концепции игры был проведен анализ конкурентов, который показал у других разработок узкую специализацию на одном направлении или слишком широкую (для многих направлений подготовки).

Основной аудиторией игры являются будущие абитуриенты (школьники с 7 по 11 классов). Однако и студентам начальных курсов она также будет полезна для включения в образовательный процесс, например, для дисциплины «Введение в специальность».

Игра уже проходит апробацию. Есть и приглашения для реализации на практических занятиях в ВУЗе. А совсем недавно разработка получила первое место соревнованиях II Лиги разработчиков деловых образовательных игр GameStorm_LETI.

Список литературы:

1. Браун, Стюарт. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / Изд-во «Манн, Иванов и Фербер», Москва, 2015, – 220 с.
2. Якимович, И.Г. Возможности использования игровых интерактивных технологий на практических занятиях в ВУЗе / Вестник Брянского государственного университета, 2016, С. 16–32.
3. Kriz, W.C. Research of the Active Substance of Gaming Simulation // Sage Journals. – 2018. – 6. pp.595–601.

К. А. Porokhnenko, I. Polyakov, T. Cherepkov
Development of a career guidance game “Battle for Energy”

Saint Petersburg Electrotechnical University, Russia

Abstract. The paper examines the process of development and implementation of the career guidance game “Battle for Energy”. An analysis of competitors was carried out, the educational effect and target audience were determined.

Keywords: Career guidance game, electric power industry, renewable energy sources