

# «Electro-RACE», или С чего всё начиналось

## Игра — это серьёзно

Во времена пресловутого ЕГЭ, а стало быть, новых условий приёма в вузы, наступает черёд университетов биться за тех, кто дошел до конца одиннадцатого класса и готов переступить порог высшего учебного заведения. Это, собственно, и подтолкнуло Михаила Петровича Белова, ответственного за профориентацию на ФЭА ЛЭТИ обратиться на одной из лекций к нашему потоку с просьбой пройтись по школам и провести презентации нашего вуза — показать слайды, рассказать об университете. Однако кое-кто из студентов посчитал такой маневр для привлечения внимания абитуриентов к вузу малоэффективным. Михаил Роголев, студент пятого курса ФЭА: «Презентациями и фотографиями школьников не заинтересуешь. Знакомство с университетом нужно провести в развлекательном формате. Это должна быть игра!». Так родилась идея создания уникального мероприятия, подобных которому в университете еще не проводилось. Подхватившие волной энтузиазма, мы с Мишей стали думать, каким должен быть сценарий игры и какие лаборатории в него включить, какие сделать задания на участках, как набрать школьников для участия в игре. На первых парах (а это была середина января) все казалось таким очевидным и простым. По крайней мере, я так думала. Миша же, имеющий большой опыт в организации массовых мероприятий, гораздо лучше представлял, насколько высокую планку мы поставили перед собой. Однако и он прочитался — планка оказалась еще выше, но понять это нам только предстояло.

## Задали уровень

Мы оказались в затруднительном положении — у нас была идея, но мы не знали, с чего начать. К кому из преподавателей пойти первому. Кто из них поддержит, а кто может отказать. Но двое союзников у нас было всегда — Екатерина Сергеевна Анушина и Денис Михайлович Филатов (преподаватели кафедры САУ — ФЭА). Они охотно поддержали нашу идею с проведением игры. И помогли нам от первого дня подготовки до последнего.

Сценарий игры был простой и вместе с тем сложный. Он основывался на последовательном прохождении командами 12 участков, которые располагались в различных лабораториях и студенческих общественных организациях. А чтобы придать мероприятию состязательный характер, организаторы придумали ограничение по времени. Теперь командам предстояло не только правильно выполнить задания, но и сделать это как можно быстрее. Всё выглядит предельно просто, но... устраивать столь сложное в подготовке мероприятие ради пяти команд по пять человек было бы неразумно. Поэтому мы поставили себе планку — 24 команды. 120 школьников, которые за одно посещение смогут познакомиться с лабораториями кафедр, а также с внеучебной жизнью университета. Кроме того, создав такой уникальный продукт, было бы обидно воспользоваться им всего лишь однажды. И мы решаем: если первая игра, назначенная на 20 марта, пройдет успешно, повторить это мероприятие через месяц — 17 апреля.

## Навстречу трудностям

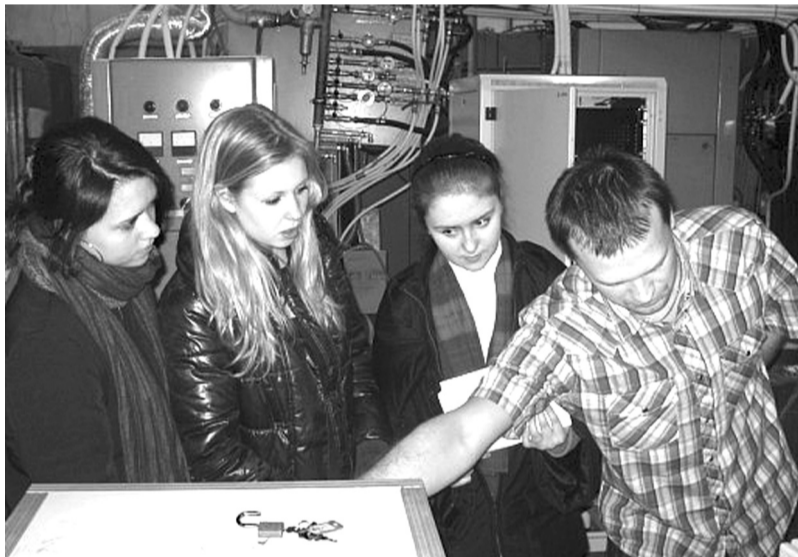
Однако увеличение числа участников влечет за собой ряд трудностей. Самое главное — это безопасность школьников и безопасность дорогостоящего лабораторного оборудования. Если в аудиторию одновременно ввалится сто человек, то от кафедры просто ничего не останется. Поэтому нашей задачей было абсолютно четко продумать маршрут перемещения команд — кто, когда, в какой последовательности. Нахождение на каждом из участков было прописано до минуты. Нельзя было допустить возникновения на этапах заторов, чтобы игровой процесс не

превратился в мучительное ожидание: когда же освободится очередной участок от предыдущих команд? Поэтому в каждой «игровой» лаборатории необходимо было обеспечить стабильную работу минимум трех установок, чтобы дать возможность одновременно работать нескольким командам.

Параллельно с продумыванием хода всей игры необходимо было договориться с преподавателями, найти лицо, ответственное за задания на конкретном контрольном пункте. И всякий раз перед первым разговором с очередным преподавателем мы очень боялись наткнуться на непонимание. Далеко не каждый из заведующих лабораториями захочет пускать в свое помещение совершенно незнакомых людей, да еще в таком количестве. Убедить, дока-

опыты, смысл которых им же самим и необходимо было впоследствии объяснить.

Очень интересную «фотосессию» предложил профком. За ограниченное время, пользуясь только языком жестов, команде нужно было сделать как можно больше



креативных фотографий. В литературном объединении ребята учились составлять рифмы и писать стихи. А в зале аэробики вместе со студенческим танцевальным коллективом ELECTRIC-DANCE разучивали танцевальные связки.

И это лишь некоторые из заданий, которые участникам предстояло выполнить.

А пока на кафедрах кипела работа над заданиями, мы с Мишей занимались созданием имиджа игры — название, дизайн афиш и флаеров, речь выступления в школах. Название «Electro-RACE» родилось в результате мозгового штурма. Дизайн стали связывать с уже существующим названием. Большую благодарность за оказанную помощь хочется выразить дизайнеру нашего университета Оксане Солдатовой.

Речь выступления в школах писали, стараясь учесть психологию школьников. Все время задавали себе вопросы — что их может заинтересовать, на что они могут клонуть. Советовались на этот счет с друзьями и знакомыми. Между тем времени до игры становилось все меньше и меньше. А работы с каждым днем только прибавлялось. В начале марта мы вышли на тот уровень, когда пришло осознание, что к самой игре почти все готово. Однако проводить ее пока было не для кого. В школах о мероприятии еще никто не знал.

Начинаем методично обзванивать учебные заведения, договариваться о встречах с десятками, одиннадцатыми классами. Во многих школах по различным причинам во встрече отказывают. Понимаем, что даже те немногие школы, которые согласились нас принять, вдвоем нам не обойти. Миша начинает заниматься поиском агитаторов — студентов, которые будут ходить по школам. Создаем целую армию, вооруженную афишами и флаерами. Однако результаты пока нулевые — до игры остается полторы недели, а на почтовом ящике ни одной заявки на участие.

Многие начинают сомневаться в успешности мероприятия. Появляются предложения отказаться от проведения игры, пока не

У интеллектуальной игры «Electro-RACE» есть свои предпосылки. Это и демографические проблемы, и постоянно меняющиеся условия приёма в вуз, и всё нарастающий объём информации о высшем образовании, с которым абитуриентам зачастую не справиться. Одну из таких проблем — приём абитуриентов из редющего числа школьников — каждый вуз решает по-своему. В ЛЭТИ параллельно с основной работой придумали новую игру...

поздно. Но мы идем ва-банк! Последнюю неделю доводим до «ума» все задания; набираем проводников — ребят, которые будут сопровождать свои команды в течение всей игры; обзваниваем школьников, сделавших предварительную запись в бланке заявок; формируем команды. Накануне игры, в пятницу, на почтовом ящике числится 18 заявок на участие. А это значит, что университетская гонка все-таки состоится.

## Звёзды сошлись!

В субботу в день игры собралось более сотни участников, включая проводников. После небольшого инструктажа был дан старт. Команды, получив конверты с заданиями, ринулись искать нужные аудитории. Нам тоже не терпелось скорее отправиться на участки и понаблюдать за процессом игры. Больше всего мы опасались, что где-нибудь возникнет затор или какое-нибудь оборудование откажет в работе. Из-за такого происшествия мог быть нарушен весь ход игры. Но, к счастью, все обошлось. Все участки обслуживали судьи. Это были и преподаватели, и студенты, которые следили за стабильностью работы лабораторных установок, а также за техникой безопасности.

После игры ребят ждала развлекательная программа, подготовленная командой КВН «Электрешок», танцевальным коллективом ELECTRIC-DANCE и другими звездами нашего вуза. По итогам гонки были объявлены победители, которых награждали грамотами, призами и подарками.

В целом отзывы всех участников об игре были положительными. А некоторые из команд изъявили желание участвовать в игре повторно. Хорошее настроение, улыбки, яркие впечатления и море забавных фотографий унесли с собой ребята после «Electro-RACE».

С тем, что игра прошла успешно, согласились и преподаватели и студенты. В том, что нужно проводить вторую игру, сомнений уже не было. Тем более что сценарий был готов, оставалось только набрать участников. В этот раз нам активно помогал центр довузовской подготовки, рассылая по школам факсы с приглашением на игру. Каждый день нам на почтовый ящик приходило по несколько заявок. В этот момент как будто запустилась большая инерционная машина. Как трудно было ее растолкать вначале, а теперь казалось, уже невозможно остановить. На вторую игру лимит по количеству участников был превышен — набралось 26 команд! С учетом и исправлением минусов первой игры организация второй была значительно лучше.

Сегодня нам часто задают вопрос: что ждет «Electro-RACE» дальше? Многие прощают игре стать ежегодным событием нашего университета. Еще более масштабным и интересным. Ведь в этот раз были задействованы только лаборатории ФЭА. А если в сценарий включить все факультеты, то игра станет куда увлекательнее. И у абитуриентов появится возможность в игровой форме познакомиться с целым университетом.

По результатам анкет, которые заполняли участники, выяснилось, что после игры многих заинтересовал наш университет и теперь они хотят узнать о нем больше. А это значит «electro-race» начал выполнять свое назначение — привлекать внимание абитуриентов к вузу. Цель «Electro-RACE» можно будет считать достигнутой, если летом в списках поступивших в ЛЭТИ будут значиться фамилии тех, кто принимал участие в игре.

И напоследок хотелось бы выразить слова благодарности тем, кто помогал нам в подготовке этого мероприятия — агитаторам, проводникам, судьям, преподавателям, кто продумывал и реализовывал задания и кто просто верил в нас и поддерживал до самого конца. Спасибо! Без вашей помощи всего этого бы не произошло.

Алиса ЭБЕЛЬ, студентка