

Институт по информационни и комуникационни технологии
Въвеждане на игра елементи в системите за обучение и образование

Проект "Съвременните пресмятания в полза на иновацията"

Семинарът се проведе на 03 юли 2014 г. със следната програма:

11:00 ч.: "Въвеждане на игрови елементи в системите за обучение: теоретично - технологична перспектива" от Проф. Христо Дичев, Winston-Salem State University, САЩ.

Основната цел на лекцията беше да разгледа мотивиращите аспекти на игрите и психологическите аспекти, които обуславят мотивировката. На тази основа се представи идеята за извличане и обособяване на мотивиращите елементи, характерни за игрите, и вграждането им в системите за обучение, което всъщност е материалният израз на понятието (gamification). Лекцията завърши с критичен анализ на практическото използване на системите за обучение, базирани на технологии с игрови елементи, и подходите за тяхното усъвършенстване.

13:00 часа.: "Gamification в Образование: Какво, защо, как?" от Проф. Дарина Дичева, Winston-Salem State University, САЩ.

Един от най - сериозните проблеми в съвременното традиционното обучение е липсата на мотивираност и ангажираност на обучаемите. За голяма част от тях обучението е скучно или трудно, или без достатъчно предизвикателства. Сред най-перспективните подходи за пораждаване на интерес са образователните видео игри, които освен усвояване и затвърждаване на знания, подпомагат и изграждането на умения за решаване на проблеми, съвместната работа и комуникация. Традиционните и електронни игри използват различни механизми за насърчаване на хората да играят, често без никаква награда освен участие в играта и победа. Създаването обаче на интересни и ангажиращи обучаващи игри е трудно, скъпо и изисква време. Освен това те често се нуждаят от подходяща техника и са фокусирани върху една единствена тема/умение от съответния предмет. Алтернативен подход е да се използват не „пълни“ игри, а принципи и техники от игрите за структуриране и организиране на обучение, което е привлекателно, мотивиращо и ангажиращо за обучаемите.

Подходът за въвеждането на игрови техники и елементи на дизайн в не-игрови ситуации и приложения (Gamification) се прилага широко в много области. През последните две години се наблюдава все по-голям интерес към него и в образованието. Лекцията представи концепцията на този подход, както и възможностите за нейната приложение в процеса на учене. В края последва преглед на съвременното състояние и тенденции в използването на игрови техники в областта на образованието в международен план.

14:00 ч.: "Как ученето може да бъде игра" от Дарин Маджаров (www.ucha.se).

Лекцията представи един от най-популярните интернет портали за електронно обучение в България: Ucha.se и беше последвана от дискусия за възможностите на нейното интегриране в образователната система.