

Наръчник на LINK за дигитални и базирани на игра обучителни дейности

2021-1-IT02-KA220-ADU-000029478





Настоящият наръчник е редактиран и публикуван в рамките на стратегическото партньорство Еразъм+ „Възможности за обучение в дигитални и трудови умения за младежи с поведенчески и когнитивни затруднения“ (LINK) 2021-1-IT02-KA220- ADU-000029478

Редактори: Мартина Граната (Martina Granata), Сара Наталини (Sara Natalini)

Автори и сътрудници: Мартина Граната (Martina Granata), Сара Наталини (Sara Natalini), Хелена Мамеде (Helena Mamede), Рожерио Дуарте (Rogério Duarte), Майте Галан Лопес де Лерма (Mayte Galán López de Lerma), Педро Хорхе Гил Круз (Pedro Jorge Gil Cruz), Рут Баранко Барозу (Rut Barranco Barroso), Иво Борджиев, Мария Динчева-Алексијева, Миряна Маламин-Сирийски, Гайва Кривиене (Gaiva Kriviene), Дайва Малчиене (Daiva Malciene), Далия Вълскиене (Dalia Valskiene)

Партньорски организации
Erasmus Learning Academy, Италия
Agrupamento de Escolas de Anadia, Португалия
CEPA Teresa Enriquez, Испания
Фондация „Светът на Мария“, България
Education Center of Rokiskis Municipality, Литва
Последна актуализация: 09.01.2024

Отказ от отговорност

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Този източник се предоставя като обучителен ресурс за свободно ползване в помощ на обучаемите и учителите.

Външните връзки се предоставят за удобство и само с информационна цел. Те не представляват подкрепа или одобрение от страна на партньорите по проекта на продуктите, услугите или мненията на корпорацията, организацията или физическото лице. Екипът на проекта не носи никаква отговорност за точността, законността или съдържанието на външния сайт, както и за съдържанието на последващите връзки.

Изображенията, иконите и илюстрациите, показани в този наръчник, са предназначени само за илюстративни и информационни цели. Те могат да бъдат получени от безплатни платформи за изображения и материали с лиценз Creative Commons. Правото на собственост принадлежи на съответните автори. Отказваме се от всякаква отговорност за неправилна употреба или присвояване на изображения, съдържащи се в тази публикация.



ГЛАВА 1. КЛЮЧОВИ ПРИНЦИПИ НА ДИГИТАЛНАТА ПЕДАГОГИКА И ГЕЙМИФИКАЦИЯТА. ПОЛЗИ И РИСКОВЕ ОТ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ДИГИТАЛНА ПЕДАГОГИКА И ГЕЙМИФИКАЦИЯ С ЦЕЛЕВАТА ГРУПА.

„Каж ми и аз ще забравя, научи ме и може би ще запомня, въвлечи ме и аз ще науча“ (Бенджамин Франклин)

През последните няколко години образователната педагогика се промени значително към по-добро, тъй като се фокусира върху две основни и фундаментални концепции, които насърчават качеството и равнопоставеността в класната стая, а именно методиките за активно учене и приобщаването.

Методиките за активно учене се отнасят до вид учебен процес, който се фокусира върху дейности и задачи, които насърчават учениците да участват в учебния процес по по-автономен начин. В миналото учениците играеха пасивна роля в процеса на учене, тъй като само получаваха и събираха информацията, предоставена от учителя в клас. Активните методики обаче насърчават учениците да учат, като изпълняват различни задачи и играят активна роля в процеса на учене, докато учителят има не само преподавателска, но и контролна и ръководна роля. В резултат на това ученикът е по-мотивиран, а качеството на обучението е много по-добро поради практическия му контекст. Що се отнася до видовете активни методики, можем да говорим за проектно базирано обучение, обучение, базирано на разрешаване на конкретни проблеми, обучение в екип, обърната класна стая и, разбира се, геймификация.

От друга страна, според образованието, приобщаването се отнася до реални възможности за учене за ученици, които традиционно са били изключени. Всички ученици участват в една и съща динамика на преподаване

стая и тази динамика е адаптирана към учениците, като се вземат предвид техните специални образователни потребности. Приобщаващите училища и класни стаи оценяват уникалния принос, който учениците от всички социални слоеве внасят в класната стая, и позволяват на различните групи да се развиват рамо до рамо в полза на всички.

Този нов образователен контекст е намерил съюзник, който помага на учителите и учениците да постигнат тези цели и задачи. Този нов компонент на системата са информационните и комуникационните технологии (ИКТ). През последните няколко години броят на дигиталните инструменти, които могат да се използват в процеса на преподаване и учене, се увеличи значително. Освен това контекстът на пандемията през 2020 г. създаде нов контекст за образованието, в който използването на дигитални инструменти за преподаване и учене беше от съществено значение, а след това много учители и възпитатели започнаха да ги прилагат и в присъствените уроци. Съществуват дигитални инструменти за създаване на нови материали (инфографики, презентации, видеоклипове и др.), преподаване или практикуване на ново съдържание, установяване на комуникация, споделяне на документи или дори създаване на викторини и игри. Проектът Еразъм+ KA220 ADU „Възможности за обучение в дигитални и трудови умения за младежи с поведенчески и когнитивни затруднения“ е разработен



като се вземат предвид всички тези съществени фактори в новия образователен контекст; геймификацията като активна методология, приобщаването и новите дигитални инструменти. Проектът е разработен от пет различни европейски центъра, които работят в областта на образованието за възрастни и хора с образователни потребности; координатор на проекта е **Erasmus Learning Academy** (Италия) а партньори са: **Agrupamento de Escolas Anadia** (Португалия), **Education Centre of Roskiskis Municipality** (Литва), **CEPA Teresa Enríquez** (Испания) и Фондация „Светът на Мария“ (България) и има следните основни цели: да се създаде гъвкава модулна обучителна програма с фокус върху дигитални умения и умения за трудова заетост, съобразена с целевата група; да се разработят дигитални геймифицирани (базирани на игра) обучителни дейности и материали, подходящи за целевата група; да се вдъхновят специалистите в сферата на обучението на възрастни да организират висококачествени геймифицирани (базирани на игра) обучителни дейности и да се повиши осведомеността относно нуждите и потенциала на целевата група и възможностите за учене, които могат да го разгърнат.

Всички тези цели ще бъдат постигнати чрез създаването на два резултата от проекта – от една страна, смесен обучителен курс по дигитални умения и умения за трудова заетост, а от друга – този наръчник за дигитални и геймифицирани обучителни дейности за възрастни с поведенчески и когнитивни затруднения

1.1.ДИГИТАЛНА ПЕДАГОГИКА.

1.1.1.ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дигиталната педагогика се отнася до използването на съвременни дигитални технологии в процеса на преподаване и учене. Днешните ученици използват технологии (**IM, Facebook, Flickr, Skype**), за да бъдат постоянно свързани с приятели, семейство, информация и забавления. Технологиите им позволяват да се свързват с повече хора, по повече начини и по-често...

Сегашното поколение безпроблемно преминава между „реалния“ и дигиталния си живот (**ВЕСТА 2008**, стр. 12)

Днес живеем в свят, който е взаимосвързан с помощта на цифрови приложения и социални сайтове, така че според този нов контекст използването на дигитални инструменти в класната стая е задължително. Ако се разровим в интернет, ще открием множество дигитални инструменти и приложения като **Canva, Genially, Padlet, Symbaloo** и др., които могат да се използват в обучителен контекст.

На първо място, дигиталните инструменти предоставят различни алтернативи на учителите за представяне на ново съдържание, на второ място, те предоставят на учениците нови форми за разработване и показване на наученото и проектите им по различен начин и на трето място, те са в състояние да мотивират учениците чрез множество канали, като един от тях са дигиталните инструменти, насочени към обучението чрез игри.

1.1.2.ЦЕЛИ НА ДИГИТАЛНАТА ПЕДАГОГИКА.

Дигиталната педагогика има много цели в класната стая, за да подобри всички видове умения на учениците.



Първата и основна цел е да се развие цифровата компетентност на учениците чрез прилагане на ИКТ в класната стая по същия начин, по който ИКТ се прилагат в ежедневието. В резултат на това те ще могат да използват различни устройства, платформи и приложения не само в класната стая, но и извън нея.

Втората основна цел е да се развие личната автономност на учениците и да се усъвършенства умението им да учат. В някои образователни контексти ИКТ са необходими за индивидуално изпълнение на дадена дейност или конкретна задача, поради което учениците ще трябва да разширят личната си автономност, за да изпълнят всяка поискана дейност.

Третата цел е да се разширят меките им умения в класната стая и извън нея. Използването на ИКТ им позволява да работят по двойки или в групи, за да изпълнят дадена задача, поради което ще им се наложи да общуват, да взаимодействат и понякога да преговарят със своите партньори.

Като следствие от всички споменати дотук цели можем да открием последната основна цел на дигиталната педагогика, а именно да развие личността на учениците. Използването на различни ИКТ устройства, платформи и приложения чрез индивидуална или групова работа за изпълнение на няколко задачи ще позволи на обучаемите да развият собствената си индивидуалност, като вземат различни решения по време на учебния процес.

1.2.3. ВИДОВЕ ДИГИТАЛНИ РЕСУРСИ..

За да приложим ИКТ в класната стая, можем да намерим и използваме различни видове дигитални ресурси, заимствани от принципите на Универсалния дизайн за учене

Ето защо дигиталните ресурси се разделят на три важни групи: представяне, действие и изразяване, ангажираност.

Представянето на дигиталните ресурси (какво се учи) е свързано с учителя и с начина, по който съдържанието се възприема от учениците, тъй като те трябва да имат достъп до информацията в различни формати: слухов, визуален или текстов. Учителят трябва да представя съдържанието на различни носители, да предлага няколко алтернативи и инструменти, да предоставя различни помощни средства, така че всички ученици да могат да разпознаят и усвоят преподаваните знания.

Действието и изразяването на дигиталните ресурси (начинът на учене) са свързани с обучаемите, тъй като тези ресурси се отнасят до инструментите, които позволяват на обучаемите да използват различни стратегии, за да покажат знанията и уменията си по алтернативен начин в класната стая, като осигуряват модели, обратна връзка и подкрепа за различните им нива на компетентност.

Ресурсите за ангажиране (причините за учене) са предназначени за учителя, за да мотивира обучаемите чрез различни инструменти. Учителят трябва да дава на учениците избор, който да подхранва техните интереси и самостоятелност. Някои от тези инструменти са свързани най-вече с геймификация или обучение, базирано на игри.

Благодарение на използването на тези три вида ресурси в учебната програма обучаемите могат да придобият знания, умения и ентузиазъм.

Както беше споменато, в днешно време тази класификация на ресурсите е тясно свързана с рамката на Универсалния дизайн за учене, тъй като в класа има много различни ученици с много различни способности и възможности и тези ресурси трябва да се използват и разбират от всички.



1.2.4. ПОЛЗИ И РИСКОВЕ ОТ ДИГИТАЛНАТА ПЕДАГОГИКА ЗА НАШАТА ЦЕЛОВА ГРУПА

Дигиталната педагогика и инструментите са доказали, че са изключително полезни за хората с интелектуални затруднения. Разширяването на социалните мрежи им позволява да имат достъп до огромно количество информация и да общуват с повече хора. Освен това придобиването на нови умения е от решаващо значение за тяхната адаптация и социализация.

Дигиталните инструменти могат да помогнат и при търсенето на работа, като предоставят достъп до повече възможности за работа и улесняват кандидатстването им.

Интерактивният подход и ученето чрез преживяване помагат на хората със затруднения да разбират и запомнят информацията много добре, тъй като те учат по-добре, като участват и опитват нещата на практика.

Дигиталните умения насърчават социалното приобщаване, като ги правят по-близки до другите хора. Освен това достъпът до информация е по-лесен, особено за тези, които трудно установяват връзки с хората. Например изразяването чрез бутони може да бъде по-лесно за тези, които имат затруднения с писането на ръка, а тези с допълнителни сетивни затруднения могат да общуват чрез говорене, виждане и докосване.

Съществуват обаче и рискове, свързани с дигиталната педагогика и инструментите. Дигиталната педагогика и цифровите инструменти често се основават на абстрактни идеи и процеси.

Абстрактното мислене на хората с интелектуални затруднения е силно повлияно от увреждането на лицето. Някои от рисковете могат да се състоят в това, че представената информация може да не е достатъчно ясна. Необходими са повече обяснения и практически примери, за да се преодолее този риск.

Обобщаването също е предизвикателство, тъй като в процеса на обучение чрез дигитална педагогика често можем да покажем процес или приложение и да разчитаме, че обучаемите ще обобщят този опит и ще го приложат в други подобни процеси и софтуери. За съжаление, хората с интелектуални затруднения имат проблеми с процеса на обобщаване. Това означава, че те ще трябва да обсъдят и изпробват на практика всяко приложение, процес и софтуер, които ще им се наложи да използват в бъдеще.

С помощта на дигиталната педагогика и научаването на повече за компютрите и интернет хората с интелектуални затруднения стават по-независими и получават достъп до един изцяло нов свят. За съжаление това е свързано с рисковете на интернет – общуване с опасни хора, измами и т.н. Хората с интелектуални затруднения по-лесно изграждат доверие към непознати и често не могат да преценят рисковете. Ето защо трябва да се обърне специално внимание на сигурността в интернет.

Различните хора с интелектуални затруднения имат различни нива на разбиране на информация, задачи и процеси. Може да е трудно да се създаде група с общо разбиране на материала. Добре е да се направят групи според нивото на разбиране.



Необходимо е също така да се дават повече обяснения и винаги да се има предвид дали информацията е достатъчно разбираема за всички.

Метафорите са друг езиков инструмент, който е труден за разбиране от хората с интелектуални затруднения. Важно е да избягвате метафорите или да ги обяснявате правилно, когато използвате дигитални инструменти, игри и софтуер.

Някои хора с интелектуални затруднения могат да имат физически състояния, като епилепсия или други, които могат да бъдат повлияни от премигващи светлини или много цветове. Важно е да се разполага с информация за степента на риска от подобни стимули за хората с допълнителни физически затруднения.

Възможно е хората с интелектуални затруднения да се развълнуват прекалено много от забавните дигитални инструменти, софтуери или игри. Може да им е трудно да се концентрират и да се върнат към материала, когато се разсеят. Важно е да има баланс между вълнуващи и забавни дейности и по-спокойни и сериозни теми.

Хората с интелектуални затруднения изпитват трудности да запомнят за по-дълго време определена информация. Възможно е да са необходими повече упражнения и повторения, за да се запомни правилно информацията.

1.1. ГЕЙМИФИКАЦИЯ

1.3.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ХАРАКТЕРИСТИКИ.

„Заедно с други изключително важни действия като хранене, сън или взаимоотношения с другите, играта е част от най-първичните функции на мозъка ни. Играта е основна част от еволюционния процес; тя ни помага да живеем в общество и да разбираме социалните роли. Освен това тя насърчава творчеството и мотивира индивида да иска да изследва заобикалящия го свят.“ (Мануела Мена) Мотивирането на учениците се превръща в трудна задача в определени ситуации, тъй като учителите трябва да се конкурират със социалните мрежи, видеоигрите и технологиите като цяло. Съществува обаче методически инструмент, който може да се превърне във важен съюзник в класната стая – това е геймификацията.

Първата документирана употреба на термина геймификация е регистрирана през 2008 г. Терминът е използван в публикация в блога на Брет Терил, който описва думата като действие, при което „се използва механизма на играта и се прилага в друг контекст, за да се повиши ангажираността на потребителите“ Оттогава геймификацията предизвиква огромен интерес сред експерти от различни области като бизнес, политика и образование. През 2012 г. автори като Вербах или Хънтър споменават използването на елементи и техники, които принадлежат на игрите, в неигрови контекст, а Кап започва да дефинира и съпоставя тази концепция с образованието, тъй като тя се състои в „прилагане на механизми, естетика и стратегии, свързани с игрите, с цел мотивиране, насърчаване и решаване на проблеми“.



В днешно време геймификацията се използва широко в образователния контекст и много обучители прилагат тази методология в класната стая поради добрите ѝ резултати. Геймификацията като активна методология се състои в използването на игрови механизми в образователна среда и прилагането им чрез различни задачи, които обучаемите трябва да решат самостоятелно. Тези игрови механизми са свързани с използването на елементи като класиране по резултати, аватари, специфични правила на играта и др. В резултат на това учениците са много по-мотивирани, осъзнават процеса на учене и придобиват знания самостоятелно и в една много различна форма. Благодарение на геймификацията усилията, самоутвърждаването и сътрудничеството се насърчават значително, а учениците могат да получат познавателно, емоционално и социално развитие.

Въпреки че значението и прилагането им в класната стая е много различно, в наши дни е съвсем обичайно да се смесват тези два термина, които изглеждат доста сходни: „геймификация“ и „обучение чрез игри“, които обаче не са едни и същи. От една страна, по време на игровата дейност учениците могат да учат не като играят на определени игри, а като извършват някои дейности и задачи, свързани с определено съдържание, по самостоятелен начин, в игрова среда, сякаш играят на игра. Учениците си сътрудничат помежду си, за да постигнат обща цел, която не е да спечелят или да загубят, а да постигнат напредък и да придобият определени знания.

като атмосферата е много по-конкурентна, отколкото при игровата дейност, тъй като основната цел е да се спечели играта, като се използва наученото съдържание.

1.3.2. ЦЕЛИТЕ НА ГЕЙМИФИКАЦИЯТА.

Тази активна методология има много различни цели:

Първо, основната цел на геймификацията е да мотивира учениците по време на процеса на преподаване и учене. Тази методика помага на учениците да усвоят и придобият нови знания, като ги въвлеча в игрова атмосфера. Учениците са по-мотивирани да се включат и участват активно в собствения си учебен процес.

Второ, тази методология предоставя на учениците условия за сътрудничество помежду им и работа в групи за постигане на обща цел. В резултат на това те развиват социални умения, тъй като трябва да вземат решения заедно, да приемат определена роля в групата, да отстояват собствените си идеи и да приемат другите. По този начин те развиват самостоятелност и критично мислене. Освен това те трябва да приложат знанията си на практика, за да решават проблеми, поради което развиват умения за решаване на проблеми.

На трето място, геймификацията дава възможност на учениците да се сблъскат със собствените си грешки и да ги приемат по време на учебния процес. Тази игрова атмосфера е безопасно място, където може да се провалите и да опитате отново, като отчитате, че грешката е част от процеса и нещо неизбежно, за да постигнете целите си. Тази методология позволява на учениците да се оценяват чрез получената обратна връзка, която им дава информация за това какво е



необходимо да поправят, научат и подобрят, за да продължат напред и да се справят с дадените задачи и дейности.

И накрая, геймификацията осигурява добра среда за прилагане на ИКТ в класната стая, тъй като много дейности трябва да се разработват и извършват с помощта на дигитални инструменти в класната стая и извън нея. Следователно използването на тази методология дава възможност на учениците да развият и своите дигитални умения.

1.3.3. ЕЛЕМЕНТИ НА ГЕЙМИФИКАЦИЯТА.

През 2012 г. Вербах и Хънтър създават добре познатата пирамида на геймификацията, която описва основните елементи на всяка игровизирана дейност: динамика, механизми и компоненти.

Динамика

Според Вербах и Хънтър динамиката в геймификацията са всички онези аспекти, свързани с човешките желания, нужди и любопитство, които определят мотивацията на потребителите.

Най-важните динамични процеси са следните:

Описание: обучаемите трябва да знаят за какво става дума в играта, дейността или задачата.

Ограничения: обучаемите трябва да знаят кои са границите, ограниченията на задачата и това знание е достатъчно ангажиращо за потребителите. **Емоции:** в една геймифицирана дейност трябва да постигнем специфични емоции, които да поддържат вниманието и мотивацията на обучаемите по време на разработването на дейността

Взаимоотношения:

използвайки този вид методология, учениците трябва да взаимодействат помежду си, за да постигнат конкретни цели, така че този факт създава

различни видове взаимоотношения.

Напредък: необходимо е да се насърчи чувството за прогрес на обучаемите по време на игровата дейност.

Механизми

Механизмите са ключовите елементи, които се използват в една геймифицирана дейност, за да се реализира динамиката на задачата. Те са свързани с принципите, правилата и процедурите, които управляват поведението на потребителите чрез обратна връзка, стимули и награди.

Най-важните игрови механизми са следните:

Предизвикателства:

за да изпълнят всяка поставена задача или дейност, обучаемите трябва да положат усилия, за да я реализират.

Конкуренция:

Както във всяко състезание, има хора, които печелят, и хора, които губят, както и награда, която поддържа мотивацията на обучаемите.

Сътрудничество:

точно обратното на конкуренцията, тъй като учениците трябва да работят заедно за постигането на обща цел.

Обратна връзка:

положителна информация в реално време за развитието на задачата.

Награда или стимул: определен механизъм, който насърчава постиженията или усилията, положени от обучаемия.

Придобиване на ресурси:

свързано е с необходимостта от придобиване и получаване на определени ресурси, за да се изпълни задачата.



Ходове:

това се отнася до участието на обучаемите в различните етапи по време на игровата дейност.

Компоненти

Компонентите на играта са свързани със специфични форми за постигане на целите на динамиката и механизмите. Някои от най-разпространените и добре познати компоненти са отбори, аватари, колекции, куестове, точки, виртуални стоки, подаръци, постижения, битки и др.

Друга утвърдена референтна рамка в литературата за геймификация е рамката **Octalysis** – проект, създаден от **Yu-kai Chou** през 2008 г., впоследствие разширен и усъвършенстван. Рамката се използва за анализ и проектиране на завладяващи преживявания, включително в областта на образованието и много други, въз основа на концепцията за разделяне на човешката мотивация на осем основни подбуди. Те се разделят предимно на динамика „бяла шапка“ и динамика „черна шапка“. По-долу са описани осемте движещи сили, като първите четири се отнасят към първата категория, а последните четири – към втората, като описанията целят да представят мотиватора в образователен план с конкретни примери.

Епично значение и призвание: Този стимул е свързан с човешкото желание да бъдеш част от нещо по-голямо от себе си и да имаш чувство за цел по пътя на образованието. Може да включва показване на учениците как тяхното образование може да допринесе за значимо бъдеще, като например решаване на проблеми в реалния свят или оказване на положително въздействие върху обществото.

Развитие и постижения: Отнася се до желанието за растеж, учене и постигане на цели. Може да включва поставяне на ясни учебни цели, отправяне на предизвикателства и признаване на постиженията на учениците. Учениците се чувстват мотивирани, когато виждат, че уменията и знанията им се подобряват с течение на времето, както и когато им се предоставят възможности за постигане на важни цели.

Овластяване на креативността и обратна връзка: Този стимул е свързан с изразяването на собствената креативност и оригиналност в рамките на образователния процес. Включва предоставяне на възможности на учениците да мислят критично, да решават проблеми и да участват в творчески проекти. Даването на конструктивна обратна връзка и признаването на творческите усилия на учениците им помага да се чувстват по-силни и мотивирани да продължат да изследват идеите си и да изразяват уникалните си възгледи.

Собственост и притежание: Този стимул е свързан с желанието да се придобие чувство за отговорност за образователния процес. Включва предоставяне на възможност за избор и самостоятелност на обучаемите при избора на теми или проекти, които ги интересуват, което им позволява да персонализират своя учебен опит. Учениците могат да се чувстват по-отговорни и ангажирани, когато са съпричастни към образователния си път.

Социално влияние и свързаност: Отнася се до нуждата да общуваме, да се социализираме и да се влияем от другите. В сферата на образованието това включва създаването на подкрепяща и основана на сътрудничество учебна среда, в която учениците могат да общуват със своите връстници, учители и наставници.



Груповите проекти, дискусиите и възможностите за учениците да споделят своите знания и умения насърчават чувството за принадлежност и мотивират обучаемите чрез социално влияние и положителни взаимоотношения.

Липса и нетърпение: Представлява стремеж към придобиване на нещо рядко, ексклузивно или свързано с ограничен период от време. В контекста на образованието този стремеж може да се използва стратегически, за да се създаде усещане за спешност и мотивация. Чрез въвеждането на ограничени във времето възможности учениците се мотивират да предприемат действия и да се възползват максимално от тези оскъдни ресурси или възможности.

Непредсказуемост и любопитство: Този стремеж е свързан с човешкото влечение към неизвестното, изненадите и любопитството. В контекста на образованието това може да се отнася до включването на изненади, загадки и интересни учебни материали, които да стимулират любопитството и търсенето, да ангажират учениците и да ги карат да искат да открият повече.

Загуба и избягване: Свързано със стремежа да се избегнат негативни резултати, загуби или пропуснати ползи. В сферата на образованието това може да се отнася до създаването на учебен опит, при който отрицателните последици от някои действия са видими, за да се мотивират учениците да останат ангажирани или концентрирани върху нещо.

Рамката **Octalysis** използва тези основни стимули за анализ и проектиране на преживявания, при които може да се използва комбинация от най-подходящите мотиватори, за да се мотивира и ангажира обучаемият/игračът. Като разберат и включат тези стимули, учителите могат да създадат по-ангажиращи игрови учебни преживявания.

1.3.4. КЛЮЧОВИ ПРИНЦИПИ ЗА ГЕЙМИФИКАЦИЯ.

Съществуват някои основни принципи, които трябва да се прилагат при всяка игрова дейност.

На първо място, ако учителите искат да постигнат успех, използвайки този вид методика, те трябва да направят добър план на дейностите, като изберат конкретно учебно съдържание, приложат педагогическите критерии и предварително анализират ефективността на ресурсите, които ще бъдат използвани по време на целия процес.

Тъй като геймификацията се основава на поведенческият подход, процесът на учене следва следните етапи: наблюдение, действие, обратна връзка, отговор и награда, така че чрез повтаряне на този процес няколко пъти обучаемите най-накрая ще се научат, ще получат знания.

Що се отнася до последния етап преди окончателното обучение, а именно наградите, можем да открием два различни вида награди. От една страна, има външни награди, които са свързани с всички стимули или поощрения, които обучаемите могат да получат от дейността, като точки, значки и т.н. От друга страна, има вътрешни награди, които са свързани с удовлетворението, преживяването от извършването на самата дейност.



Тези видове награди са свързани и с двата вида мотивация на обучаемите: външна мотивация – мотивацията, която е извън обучаемия, всички фактори, които му доставят удоволствие и удовлетворение, като точки, награди и т.н., и вътрешна мотивация – вътрешното насърчение, което ги кара да извършват дейността, защото им харесва и се чувстват добре.

Процесът на протичане е важен компонент във всяка игрова дейност

Отнася се до баланса между различните фактори, които позволяват доброто развитие на дейността. Така че, за да се получи този процес, дейността трябва да бъде предизвикателство за тях, да не бъде много сложна, целта трябва да бъде формулирана по наистина ясен начин и обучаемите трябва да получават обратна връзка, за да са наясно с качеството на своята работа по време на дейността. Ако тези четири елемента не бъдат изпълнени, няма да има процес на протичане на дейността и обучаемите вероятно ще се отегчат или притеснят и накрая ще се откажат. Ако обаче учителите успеят и се създаде процес, обучаемите не само ще учат, но и ще се забавляват, така че стигаме до друг важен принцип за геймификацията – забавлението.

И накрая, геймификацията предполага и емоционални фактори, тъй като в една игрова дейност обучаемите могат да развият положителна зависимост поради различните предложени предизвикателства, любопитство поради предложените загадки или представа за себе си (понякога графична, когато използват определени аватари). Освен това те развиват чувството си за компетентност чрез спечелените точки и толерантността към грешки, тъй като обратната връзка, която получават, е незабавна. В резултат на това, както и във всеки учебен процес, в който участват сетива и емоции, ще привлечете вниманието им по-лесно и знанията ще бъдат усвоени по-добре и по-бързо.

1.3.5. ПОЛЗИ И РИСКОВЕ ОТ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ГЕЙМИФИКАЦИЯТА ПРИ НАШАТА ЦЕЛЕВА ГРУПА.

Геймификацията и обучението чрез игри придобиха популярност като ефективни методи за ангажиране на обучаеми с интелектуални и когнитивни увреждания. Въпреки това учителите, които се обръщат към тази иновативна методика, трябва да са наясно както с рисковете, така и с ползите, свързани с нейното използване.

Първо, те могат да помогнат на обучаемите да разберат материала по-лесно, като го представят в игрови формат. Второ, обучаемите със затруднения често учат най-добре чрез преживяване, а интерактивният характер на игрите може ефективно да улесни този процес. И накрая, увлекателният характер на геймификацията може да помогне да се задържи вниманието на обучаемите за по-дълъг период от време, насърчавайки по-голямо участие в учебния процес.

Въпреки това е важно да се уверите, че игрите са изпълними и не са прекалено трудни. Обучаемите могат да се разочароват, ако не успеят да постигнат успех в игра, която е твърде трудна за техните способности. Гарантирането, че игрите са подходящо проектирани и предлагат разумно ниво на предизвикателство, може да помогне за поддържане на мотивацията и ангажираността. Във връзка с това е важно да се вземе предвид сложността на правилата в използваните игри. Сложните правила могат да създадат трудности за обучаемите с увреждания, затова се предпочитат прости правила.

Освен това си струва да се отбележи, че важен елемент в игрите е възможността да се опитва и да се повтаря, докато се постигне успех, без да се наказват грешките.



Въпреки че това може да бъде от полза за мотивацията, съществува и риск обучаемите да станат демотивирани, ако многократно не успеят да постигнат успех. Ето защо е важно да се намери баланс и да се осигури подходяща подкрепа и насоки, за да се гарантира, че обучаемите ще останат мотивирани дори в условията на предизвикателства.

Наред с другите рискове, които трябва да се вземат предвид, обучаемите с интелектуални затруднения може да имат трудности при разграничаването на забавната от сериозната част на дадена задача. За да се избегне това, е важно ясно да се подчертаят и обяснят различните аспекти на процеса. Въпреки че е възможно да се съчетаят забавни и сериозни елементи, трябва да се внимава да се сведе до минимум потенциалното объркване.

Друг риск, който трябва да се вземе предвид, е използването на ярки цветове, примигващи и променящи се изображения, тъй като те могат да представляват предизвикателство за обучаемите със сензорна чувствителност или в някои случаи с епилепсия. Важно е да се съобразяват с тези фактори и да гарантирате, че използваните визуални елементи са подходящи за нуждите на обучаемите.

В този случай е важно да се вземе предвид разграничаването на механизмите за геймификация „бяла шапка“ и „черна шапка“, както е обяснено по-горе. „Бялата шапка“ на геймификацията се отнася до положителни игрови елементи, които мотивират и ангажират обучаемите по конструктивен начин. От друга страна, „черната шапка“ на геймификацията включва по-неуловими и провокативни елементи за стимулиране на мотивацията. При разработването на игрови обучителни преживявания обучителите трябва да бъдат предпазливи по отношение на включването на игрови елементи от типа „черна шапка“ и да осигурят добре балансиран подход с игрови елементи от типа „бяла шапка“.

“. Изключително важно е да се даде приоритет на положително балансираното използване на мотиватори за геймификация, за да се създаде безопасна и приобщаваща учебна среда за обучаемите с интелектуални и когнитивни увреждания.

ГЛAVA 2

Най-често използвани дигитални
инструменти и дигитални
приложения базирани на игри.

link

ВЪВЕДЕНИЕ

В предишната глава разгледахме основните принципи на дигиталната педагогика и геймификацията, като подчертахме тяхната приобщаваща роля. Прилагането на тези принципи откри нови възможности за активно ангажиране на обучаемите, премахване на бариерите пред приобщаването и насърчаване на качествено образование.

В тази глава ще се премине от по-теоретични елементи към конкретна практика, т.е. ще се представят най-разпространените и популярни инструменти и приложения, които могат да подпомогнат прилагането на дигиталната педагогика и педагогиката, основана на игри. Дигиталните инструменти се превърнаха в мощно средство за подпомагане на преподаването и ученето, като за всеки от тях в мрежата са налични редица ресурси, наръчници, ръководства и съвети. Това, на което сме свидетели, обаче, е липсата на насоки и ресурси, когато става въпрос за използването на тези инструменти в контекста на приобщаващото преподаване, когато трябва внимателно да се обмислят редица допълнителни съображения и изменения. Ефектът, който тази липса вероятно ще предизвика върху учителите на възрастни, може да варира от страх до нежелание

да се сблъскат с използването на дигиталната педагогика и педагогиката, базирана на игри.

Обучителните материали, представени в тази глава, служат не само като мост между теоретичните основи на приобщаващото образование и реалните приложения, но и като конкретен, основан на доказателства ресурс за адаптиране на най-често използваните дигитални и игрови инструменти към уникалните нужди на младите хора с когнитивни и поведенчески увреждания.

Ще се запознаем с разнообразни дигитални инструменти, всеки от които е внимателно подбран с оглед на потенциала му да обогати образователния опит на целевата ни група. В раздел 2.1 ще бъдат предоставени целево ориентирани уроци за следните дигитални инструменти: **Canva, MiroBoard, Padlet, Jamboard, Mentimeter, Google Meet, Zoom, Google Mail, Powerpoint** и **Liveworksheets**. В раздел 2.2 ще бъдат предоставени целево ориентирани уроци за следните дигитални приложения, базирани на игри: **Wordwall, Baamboozle, Kahoot, Socrative, Actionbound**.

Всеки обучителен материал цели да предложи бързо, но изчерпателно ръководство за съответния инструмент, като подчертае съображенията, които учителите и фасилитаторите трябва да имат предвид, когато го използват с млади хора с когнитивни и поведенчески увреждания. По-конкретно, за всеки инструмент ще предоставим подробна информация за следните ключови елементи:

1. Вид на инструмента: определя категорията или вида на дигиталния инструмент (напр. интерактивна бяла дъска, инструмент за графичен дизайн, платформа за тестове и др.).

2. Налични обучителни материали: споменаване и посочване на връзки към съществуващи подходящи обучителни материали или ръководства, достъпни на платформи като YouTube или в интернет, които могат да помогнат на потребителите да научат как да използват инструмента ефективно.

3. Основни функции : изброява най-важните функции и възможности на дигиталния инструмент.

4. Предимства/ удобни за потребителя функции: подчертава положителните аспекти на инструмента, които го правят удобен за ползване и полезен за учителите и обучаемите, особено за младите хора с когнитивни и поведенчески увреждания.

1. Недостатъци/ неудобни за потребителя функции: посочват се всички недостатъци или предизвикателства, свързани с инструмента, особено що се отнася до използваемостта и специфичните нужди на целевата група.

Тези елементи ще осигурят структуриран и информативен преглед на всяко ръководство в глава 2, като помогнат на читателите да разберат инструментите и техния потенциал в контекста на приобщаващото образование.

ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ

УРОК CANVA



Вид на инструмента

Canva е онлайн платформа за дизайн и визуална комуникация.

www-tutorial

<https://www.canva.com>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Al4yUDMFbw4>

Основни характеристики

1. Създаване на нови материали (документи, интерактивна дъска, видеоклипове, презентации, публикации в социалните мрежи и др.);
2. Лесно за използване и с прекрасен дизайн;
3. Удобна за потребителя система за плъзгане и пускане;
4. Разделено по теми и въпроси
5. Безплатно;
6. Много функции (шаблони, визуализация на информация, фоторедактор, видеоредактор и др.).

Предимства/ удобни за потребителя функции

1. Лесно влизане/регистрация;
2. Удобна за потребителя система за плъзгане и пускане;
3. Шаблони (не е необходимо да работите много по даден проект);
4. Визуализация на информацията;
5. Различни шаблони в зависимост от целта;
6. Налична е в Mac OS, iOS, Android и десктоп приложение за Windows 10 и по-нови версии.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

1. Трудно е да се обясни процесът на изтегляне/споделяне;
2. Прекалено много бутони и снимки в уебсайта;
3. Трудности при адаптирането на текста и картинките, за да се впишат в шаблоните

УРОК MIRO BOARD



Вид на инструмента

Miro е визуалната платформа на екипа за общуване, сътрудничество и съвместно творчество.

www-tutorial

<https://www.miro.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=mNNPchRnDp8&t=111s>

Основни характеристики

1. Установяване на комуникация;
2. По-бързо създаване и обновяване на материали;
3. Улеснява сътрудничеството;
4. Централизиране и стандартизиране на комуникацията;
5. Поддържа (почти) всички типове файлове;
6. Приложения за (повечето) всякакви устройства.

Предимства/ удобни за потребителя функции

1. Лесно влизане/регистрация;
2. Лесно за използване;
3. Шаблони и рамки;
4. Безкрайно платно;
5. Уиджети;
6. С мишката върху сътрудничеството;
7. Лесно споделяне на екрана и презентации;
8. Вградено видео, чат и коментиране.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

1. Действителният процес на редактиране на страниците е труден;
2. Невинаги можете да разберете кой какво е добавил към даден проект или табло, така че може да е объркващо да се ориентирате какво е променено и от кого.

УРОК PADLET



Вид на инструмента

Padlet е иновативна платформа, която улеснява комуникацията между обучители и ученици и работи като онлайн табло за съобщения. Това е визуална дъска за организиране и споделяне на съдържание.

www-tutorial

<https://www.padlet.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=qgChcWG6e2g>

<https://www.youtube.com/watch?v=dRr8FOY5p0>

<https://www.youtube.com/watch?v=j0jcxg26onM>

Основни характеристики

1. Установяване на комуникация;
2. Споделяне на документи;
3. Лесно и интуитивно;
4. Универсално и приобщаващо;
5. Поддържа (почти) всички типове файлове;
6. Приложения за (почти) всяко устройство;
7. Красиво и забавно;
8. Поверително и сигурно;
9. Гъвкаво и многофункционално;
10. Личен профил;
11. Търсене на информация и вдъхновение

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Е1. Лесно влизане/регистрация;
2. Лесно за използване (добавяйте публикации с едно кликване, копиране и поставяне или плъзгане и пускане, работи по начина, по който работи съзнанието ви – с поглед, звук и докосване, промените се запазват автоматично);
3. Възможност за споделяне/получаване на информация по организиран начин;
4. Предлага се на 42 езика;
5. Качвайте файлове от компютъра си, направете снимка или видеоклип от телефона си или създайте връзка от уеб;
6. Публикувайте изображения, документи, видеоклипове, музика и файлове от Photoshop, Illustrator, Autocad и други;
7. Налично за iOS (iPhone, iPad, iPod Touch), Android.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Необходимо е да можете да идентифицирате различни файлови формати за качване;
2. Не е лесно за използване, понякога е малко сложно.

УРОК JAMBOARD



Вид на инструмента

Jamboard е цифрова бяла дъска, която ви позволява да си сътрудничите в реално време с помощта на устройството Jamboard (55-инчова цифрова бяла дъска, която работи с услугите на G Suite), уеб браузър или мобилно приложение.

Важно е да се отбележи, че през януари 2024 г. този дигитален инструмент ще бъде премахнат.

www-tutorial

<https://jamboard.google.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=S9m4HCjOkcA>

<https://www.youtube.com/watch?v=6aQ5OBAV8n8>

Основни характеристики

1. Цифрова бяла дъска, която позволява съвместна работа в реално време с помощта на устройството Jamboard, уеб браузъра или мобилното приложение;

1. Улеснява сътрудничеството;
2. Работа с Google Drive;
3. Споделяне на документи;
4. Провеждане на видео срещи;
5. Съвместимо с всяко устройство.

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Пишете и рисувайте с включения в комплекта стилус и с помощта на мишка или тракпад;
2. Търсене в Google и вмъкване на изображения или уебстраници;
3. Нарисувайте кутия, звезда, котка или дракон. Технологията за разпознаване на изображения превръща скицата ви в полирано изображение;
4. Представете своя jam или бяла дъска във видеоразговор в Google Meet на хора, които ви гледат дистанционно;
5. Лесно добавяне на документи, таблици и слайдове на Google към jam;
6. Jam файловете се запазват автоматично в Диск. Можете да преглеждате и редактирате jam от всяка точка с интернет връзка. Работата ви с jam се запазва автоматично;
7. Показване на предстоящи събития от календара на Google в Jamboard;
8. Докоснете точка от дневния ред, за да започнете планирана среща;
9. Налично за Mac OS, iOS и Android.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Инструментите могат да бъдат малко тромави на моменти;
2. Самозалепващите се бележки се появяват винаги на едно и също място, което налага участниците да се преместват на друго място в Jamboard, за да видят всички създадени бележки;
3. Голям брой потребители могат да имат проблеми с редактирането на един и същи борд едновременно;
4. Тези, които не са запознати с програмите на Google, може да се нуждаят от допълнителна помощ.

УРОК МЕНТИМЕТЪР



Вид на инструмента

Инструмент за дигитална платформа

Основни характеристики

1. Позволява създаването на анкети или проучвания в реално време;
2. Осигурява инструменти, които улесняват изживяването на презентацията както за потребителя, така и за аудиторията, включително гласов разказ и изглед само за презентатора с бележки и анотации;
3. Предоставя разнообразни инструменти за проектиране на слайдове, като анимации, икони и преходи;
4. Показва в реално време отговорите на обучаемите на въпросите, които учителят задава по време на клас или събитие на живо;
5. Съдържа инструменти за геймификация, включително, но не само, значки, класации и точкуване;
6. Улеснява събирането на въпроси от публиката, модерирването и гласуването за тях;
7. Позволява на потребителите да създават проучвания с помощта на прост редактор за плъзгане и пускане или WYSIWYG;
8. Позволява създаване на проучвания на различни езици и разширен превод на проучвания;
9. Включва функции за поддръжка на хибридни или виртуални събития.

www-tutorial

<https://www.mentimeter.com/features>

<https://www.youtube.com/watch?v=VpbXY98R39c>

https://www.youtube.com/watch?v=4o-QrC_TpgI

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Ангажираност на целевата група и визуална привлекателност;
2. Загриженост за приобщаването: висококонтрастен режим и съвместимост с екранни четци;
3. Обратна връзка в реално време при взаимодействието с обучаемите.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Необходимостта да следвате инструкциите и да имате достъп до информацията от два различни източника/устройства по едно и също време (смартфон/проектор);
2. Трудности при навигацията в платформата или при използването на устройството за достъп до платформата;
3. „Свърхстимулация“.

УРОК GOOGLE MEET



Вид на инструмента

Google Meet е услуга за видео комуникация, разработена от Google.

www-tutorial

https://support.google.com/a/users/answer/9282720?hl=lt&ref_topic=7306097&sjid=16318524706340764705-EU&visit_id=638253635286172796-651247456&rd=1#get-started

Основни характеристики

1. Разнообразие от безплатни функции;
2. Фонът за виртуална среща, който ви позволява да създадете по-професионален фон, когато провеждате среща;
3. Интеграция на приложения (Google Meet се интегрира безпроблемно с приложенията на Gmail, Google Calendar и Microsoft Office);
4. Съвместимост с различни устройства (Google Meet работи на компютри, таблети, устройства с Android и Apple);
5. Надписи на живо (автоматизираните надписи на живо предоставят още един начин за проследяване на срещите от участниците);
6. Изпращане на съобщения (изпращането на съобщения по време на разговори ви позволява да споделяте файлове и връзки, без да прекъсвате говорещия);
7. Споделяне на екрана (споделяйте екрана си с други участници с лекота);
8. Неограничен брой срещи (създайте неограничен брой срещи с по 100 участници);
9. Екран за преглед на видео и аудио (след като щракнете върху връзка за среща, ще имате време да коригирате настройките за видео и аудио, преди да влезете в срещата).

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Безплатно за всички потребители на Google;
2. Лесно за използване. Присъединяването към среща е толкова просто, колкото да кликнете или докоснете връзка. Създаването на среща също е лесно;
3. Не е необходимо да се инсталира на компютъра;
4. Споделяне на документи в Google (документи, електронни таблици, презентации);
5. Възможност за присъединяване към срещи чрез уеб браузър или чрез приложения за Android или iOS.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Приложението позволява споделяне само на един екран в даден момент;
2. Приложението не позволява използването на чакални, които дават на организатора пълен контрол върху това кога някой ще се присъедини към срещата;
3. Google Meet също така не разполага с бяла дъска в приложението;
4. Функцията за видеозапис на срещата е заплатена. Видеозапис, са зад платена стена.



ZOOM УРОК

Основни характеристики

1. Присъединяване към и провеждане на срещи: **а.** Чрез ID на среща: Ако сте поканени на среща, ще получите уникален идентификатор на срещата. Щракнете върху „Присъединяване“ в приложението **Zoom**, въведете идентификатора на срещата и щракнете върху „Присъединяване към среща“. **б.** Чрез връзка: Кликнете върху изпратената ви връзка за среща в **Zoom** и автоматично ще отворите приложението **Zoom** и ще се присъедините към срещата.

2. Организиране на среща: **а.** Щракнете върху „Организиране на среща“ в началния екран на приложението **Zoom**. **б.** Изберете между „С изключено видео“ и „С включено видео“ в зависимост от това дали искате да започнете с включена или изключена камера. **с.** Поканете участници: Можете да поканите участници, като им изпратите идентификатора на срещата или споделите връзката на срещата чрез имейл, приложения за съобщения или покани от календара.

3. **Zoom** етикет и съвети: **а.** Бъдете точни: Присъединявайте се към срещите навреме, за да покажете уважение към графициите на другите участници; **б.** Поддържайте професионализъм: Облечете се подходящо и по възможност поддържайте професионален имидж; **в.** Бъдете ангажирани: Бъдете активен участник, като задавате въпроси, отговаряте на другите и използвате невербални знаци, като кимане и вдигане на палец.

Предимства/ удобни за потребителя функции

1. Присъединяване с едно кликане: Функцията „Присъединяване с едно кликане“ на **Zoom** позволява на участниците да се присъединяват към срещи с невероятна лекота. Независимо дали получават връзка към среща или имат идентификатор на срещата, присъединяването към среща в **Zoom** изисква само едно кликане;

2. Интуитивен интерфейс: **Zoom** се отличава с интуитивен и удобен за ползване интерфейс. Цялостната структура е изчистена и лесна за навигация, а основните контроли са изведени на видно място. Функции като заглушаване/отстраняване на звука на микрофона, стартиране/спиране на видеоклипа и споделяне на екрана са лесно достъпни по време на среща.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции

1. Умора от срещи и умора от **Zoom**: Въпреки че не е специфична характеристика на самата платформа **Zoom**, тя се свързва с явлението „умора от **Zoom**“ или „умора от срещи“; 2. Ограничена продължителност на запис (безплатен план): В безплатния план на **Zoom** потребителите имат достъп до функцията за запис, но има ограничение за продължителността на записа. При групови срещи с трима или повече участници записът се спира автоматично след 40 минути.

Вид на инструмента

Платформа за срещи

www-tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=QOUwumKCW7M>



УРОК GOOGLE MAIL

Основни характеристики

1. Филтриране на спам. Gmail използва усъвършенствани технологии, за да не допуска спам във входящата ви поща. Повечето спам се изпращат автоматично в отделна папка за спам и след 30 дни се изтриват;
2. Преглед на разговора. Разговор по имейл се провежда, когато изпращате имейли на други хора (или на група хора);
3. Вграден чат. Вместо да изпращате имейл, можете да изпратите на някого незабавно съобщение или да използвате функцията за гласов и видеочат, ако компютърът ви има микрофон и/или уеб камера;
4. Телефон за обаждания. Тази функция е подобна на гласовия чат, само че ви позволява да наберете действителен телефонен номер и да се обадите на всеки телефон по света. Обаждането до всяка точка на САЩ или Канада е безплатно, а обажданията до други държави са на сравнително ниски цени.

Вид на инструмента

Google mail (Gmail) е безплатна услуга за електронна поща, предоставяна от Google.

www-tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=0D7H4p_luvs

Предимства/удобни за потребителя функции

1. . Безплатно и лесно за използване;
2. Защита от спам. Това може да ви помогне да запазите акаунта си сигурен и да организирате входящата си поща;
3. Gmail ви позволява да персонализирате входящата си поща с теми, етикети и филтри;
4. Достъпът до тях е възможен от всяко устройство с интернет връзка, включително смартфони и планшети;
5. Gmail е интегриран с други услуги на Google, като например Google Drive и Google Calendar.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Ограничено съхранение;
2. Има много голям брой потребители на Gmail и поради това свободата за избор на потребителско име е ограничена

УРОК POWERPOINT



Основни характеристики

1. Напишете тук списък на функциите 1. Започване на работа: Отворете **PowerPoint** и изберете оформление на слайда, което отговаря на стила ви на презентация. Обикновено оформлението на заглавния слайд е добра отправна точка. Добавете заглавие и, ако е необходимо, подзаглавие, за да представите темата на презентацията си.
 2. Добавяне на съдържание: Използвайте предоставените полета за съдържание на слайда, за да добавяте текст, изображения и други елементи. Просто щракнете върху поле за съдържание, за да започнете да пишете, или използвайте раздела „Вмъкване“, за да добавите изображения, форми, диаграми и мултимедия.
 3. Дизайн и форматиране на слайдове: Персонализирайте дизайна на слайда, като изберете тема от раздела „Дизайн“.
 4. Преходи и анимации на слайдове: Направете презентацията си по-завладяваща, като добавите преходи и анимации на слайдовете. Достъпът до тези функции се осъществява от разделите „Преходи“ и „Анимации“. Прилагайте фини преходи между слайдовете и използвайте анимации, за да разкривате елементите един по един по време на презентацията си.
 5. Организиране и пренареждане на слайдове: Използвайте панела „Слайдове“ вляво, за да организирате и пренареждате слайдовете си. Можете лесно да добавяте, дублирате, изтривате или пренареждате слайдове, за да създадете логичен ред на презентацията си.
- Представяне на презентация: Преди да започнете да представяте, влезте в режим „Слайдшоу“, за да видите как ще изглежда презентацията ви пред аудиторията. Можете да навигирате из слайдовете с помощта на клавишите със стрелки или кликания с мишката.

Предимства/ удобни за потребителя функции

Интуитивен интерфейс: **PowerPoint** има прост и познат интерфейс, който улеснява както начинаещите, така и опитните потребители да се ориентират и да използват ефективно софтуера; 2. Персонализируеми теми и стилове: Потребителите могат лесно да персонализират изгледа на своите презентации, като избират различни теми и прилагат различни стилове, цветове и шрифтове, за да отговарят на техните предпочитания или брандинг; 3. Анимация и ефекти на прехода: Потребителите могат лесно да добавят анимация и ефекти на преход на слайдове към своите презентации, като по този начин подобряват визуалното въздействие и поддържат интереса на аудиторията.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

1. Комплексно форматиране: Въпреки че **PowerPoint** предлага редица опции за форматиране за създаване на визуално привлекателни слайдове, някои потребители може да сметнат процеса на форматиране за сложен и отнемащ време, особено когато се опитват да постигнат точно подравняване или да оформят елементи; 2. Аудио и видео съвместимост: **PowerPoint** може да има ограничения при работата с определени формати на аудио и видео файлове. Възможно е да се наложи потребителите да конвертират или оптимизират мултимедийни файлове, преди да ги вградят в презентациите.

Вид на инструмента

Инструмент за презентация и геймификация

Целева група

Обучаеми

www-tutorial

www.youtube.com/watch?v=XF34-Wu6qWU



УРОК РАБОТНИ ЛИСТОВЕ НА ЖИВО

Основни характеристики

- 1.Интерактивност: LiveWorksheets позволява на учителя да създават интересни и интерактивни учебни материали, които надхвърлят традиционните статични работни листове;
 - 2.Обратна връзка: Учителя могат да предоставят незабавна обратна връзка на обучаемите, което го прави полезен инструмент за формиращо оценяване;
 - 3.Персонализиране: Учителите могат да персонализират съдържанието и дизайна на работните листове, за да отговорят на конкретните нужди и цели на обучението;
 - 4.Достъпност: Обучаемите имат достъп до тези работни листове от различни устройства, като компютри, планшети и смартфони;
- Споделяне и сътрудничество: Учителите могат да споделят работните си листове с колегите си и да си сътрудничат при създаването на ресурси.

Предимства/ удобни за потребителя функции

- 1.Може да се използва като инструмент за оценка; 2. Дава бързо оценка; 3. Задачите са интерактивни.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

- 1.Изисква стабилна интернет връзка и обучаемите трябва да работят онлайн; 2. Създаването на ефективна задача може да отнеме време, изисква известно време и практика.

Вид на инструмента

LiveWorksheets е онлайн платформа, която позволява на учителите да създават интерактивни работни листове и дейности за своите ученици.

www-tutorial

<https://www.liveworksheets.com/>

<https://www.youtube.com/@LiveWorksheets>

ДИГИТАЛНИ ПРИЛОЖЕНИЯ, БАЗИРАНИ НА ИГРИ

УРОК WORDWALL



Вид на инструмента

Дигитален инструмент за геймификация

www-tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=Zkcz-OPZLEA>

Основни характеристики

1. **Wordwall** предоставя на учителите лесен за използване интерфейс за създаване на интересни и интерактивни дейности за обучаемите. Можете да създавате дейности като викторини, търсене на думи, игри със съвпадения, кръстословици, флашкарти и други. Платформата предлага набор от шаблони и опции за персонализиране, които позволяват на учителите да адаптират дейностите към конкретните си нужди;
2. **Wordwall** разполага с богата библиотека от готови дейности, създадени от учители от цял свят. Учителите могат да търсят и преглеждат библиотеката, за да намерят дейности, подходящи за техните уроци, или могат да променят и персонализират съществуващите дейности, за да отговарят на техните специфични изисквания;
3. **Wordwall** подпомага съвместното учене, като дава възможност на учителите да създават дейности, които насърчават взаимодействието между обучаемите. Например, учителите могат да разработят екипни викторини или игри за съставяне на думи, които насърчават обучаемите да работят заедно. Платформата дава възможност и за участие на живо;
4. **Wordwall** предлага вградени функции за оценяване, които позволяват на учителите да проследяват напредъка и представянето на обучаемите. Учителите могат да генерират отчети за оценка на индивидуалните резултати на обучаемите или да получат информация за цялостното представяне на класа. Тази функция помага на учителите да идентифицират областите, в които обучаемите може да се нуждаят от допълнителна подкрепа, и да коригират съответно обучението си.

Предимства/ удобни за потребителя функции

Интуитивен интерфейс: **Wordwall** има удобен интерфейс, който улеснява учителите в навигацията и създаването на дейности; 2. Богат избор на дейности: предлага голямо разнообразие от видове дейности, включително тестове, игри, пъзели...; 3. Възможности за съвместно обучение: **Wordwall** насърчава сътрудничеството между обучаемите, като позволява на учителите да създават интерактивни дейности, които насърчават работата в екип.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

Ограничени безплатни функции: има определени ограничения по отношение на броя на дейностите, които могат да бъдат създадени или до които може да се получи достъп; 2. Ограничена персонализация на предварително подготвените дейности: **Wordwall** предлага библиотека от предварително подготвени дейности, но степента на персонализация на тези дейности може да е ограничена; 3. **Wordwall** работи предимно като онлайн платформа и затова изисква стабилна интернет връзка за използване.

УРОК ВААМВООЗЛЕ



Основни характеристики

1.1. Създаване на игра **Bamboozle**: За да започнете да използвате **Bamboozle**, първо отидете на уебсайта на **Bamboozle** и си направете акаунт. След като влезете в системата, кликнете върху „Създаване“, за да започнете да създавате интерактивната си игра. Дайте заглавие на играта си и изберете вида на играта, която искате да създадете (напр. викторина, бинго, игра за памет и др.);

2. Добавяне на въпроси и съдържание: Персонализирайте играта **Bamboozle**, като добавите въпроси, съдържание или предизвикателства. Например в игра с викторина можете да въведете въпроси с избор между няколко отговора или верни/неверни въпроси, както и съответните отговори. В играта за запаметяване на съвпадения можете да качвате изображения и да ги свързвате със съответните им двойки; 3. Проектиране на игралното табло: **Bamboozle** предоставя различни шаблони и възможности за персонализиране, за да проектирате своето игрално табло. Можете да избирате цветове, теми и шрифтове, които да съответстват на стила или темата на вашата игра. Персонализирането на игралното табло ще го направи по-атрактивно и визуално привлекателно за участниците;

4. Да играеш играта: След като играта ви в **Bamboozle** е готова, можете да започнете да я играете с публиката си. Можете да спделите уникалната връзка или код на играта с участниците и те да имат достъп до нея на своите устройства (напр. смартфони, таблети или компютри). Като организатор можете да прожектирате играта на екран или да спделите своя екран по време на виртуалните сесии;

5. Ангажиране на участниците и оценяване: По време на играта участниците ще отговорят на въпроси или ще изпълняват предизвикателства в зависимост от вида на играта. **Bamboozle** следи резултатите на участниците в реално време, като добавя състезателен елемент към преживяването. След играта можете да прегледате резултатите и да поздравите победителите.

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Интуитивно създаване на игра: **Bamboozle** предоставя лесен за използване интерфейс за създаване на игри. Потребителите могат бързо да създават игри, като добавят въпроси, съдържание и персонализират игралното табло, без да имат технически познания;

2. Предварително подготвени шаблони: Платформата предлага разнообразие от предварително подготвени шаблони за различни видове игри, като викторини, бинго, игри за памет, търсене на думи и др. Тези шаблони помагат на потребителите да започнат бързо и да спестят време за проектиране на играта от нулата; 3. Оценяване в реално време и класации: По време на играта резултатите на участниците се актуализират в реално време, което осигурява динамично и завладяващо преживяване.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Ограничен безплатен план: **Bamboozle** предлага безплатен план с основни функции, но за някои разширени функционалности може да е необходим платен абонамент. Потребителите на безплатния план може да се почувстват ограничени по отношение на броя на игрите, които могат да създават, или на наличните опции за персонализиране; 2. Ограничени типове въпроси: Въпреки че **Bamboozle** поддържа различни видове игри, платформата може да има ограничения по отношение на видовете въпроси, които поддържа. Например може да не предлага по-сложни формати на въпроси, като съпоставяне или попълване на празно място, които могат да бъдат желани за определени образователни цели.

Вид на инструмента

Инструмент за геймификация

www-tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=usH0hHhGRhQ>

УРОК КАНООТ!



Основни характеристики

1. Можете да създавате тестове за няколко минути;
2. Можете да добавяте видеоклипове от YouTube към въпросите;
3. Обучаемите могат да играят с лекота у дома или в класната стая;
4. Обучаемите могат да играят както самостоятелно, така и в групи;
5. Потребителите могат да се съобразяват с времевите ограничения в зависимост от нивото на въпросите;
6. Вниманието се привлича чрез въпроси, които са верни или неверни;
7. Учителите на Kahoot могат да изтеглят отчети в електронна таблица;
8. Възможно е индивидуално обучение;
9. Учителите на Kahoot могат да комбинират множество въпроси в една форма, т.е. викторини, анкети, пъзели и слайдове;
10. Можете да създавате игри в зависимост от възможностите на обучаемите;
11. Можете да оценявате разбирането на обучаемите чрез пъзели;
12. Тестовите могат да бъдат създавани и споделяни от различни учители.

Предимства/ удобни за потребителя функции

1. Безопасна конкурентна среда;
2. Любопитството, което предизвикват представените изображения, звуци и задачи;
3. Предизвикателството пред ученика да достигне до адекватни отговори на поставените въпроси;
4. Мотивацията се повишава от точките, дадени след всеки въпрос, и от предоставения ранг.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

Необходимостта да се отдели достатъчно време за отговори, за да се избегне стресът; 2. Kahoot! може да е труден за използване от обучаеми с увредено зрение или слух; 3. Kahoot! може да е по-малко ефективен за преподаване на сложни понятия; 4. Учителят не разполага с номер на „стаята“, затова за всяка дейност се определя различен номер, който ученикът трябва да въведе на своето устройство.

Вид на инструмента

Дигитална платформа за обучение, базирана на игри.

Създателите създават и показват въпроси на екрана, а обучаемите отговарят на тях с помощта на смартфон, таблет или компютър.

www-tutorial

<https://kahoot.com/>

<https://www.techprevue.com/kahoot/>

<https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>

<https://www.youtube.com/watch?v=rnNCBZY3Yg8>



Основни характеристики

1. Достъпът е възможен от Windows, Apple и Chrome, както и от смартфони, планшети и мобилни телефони; не се изисква изтегляне;
2. Не е необходимо обучаемите да създават акаунти; учителите канят обучаемите чрез URL адрес в страницата, за да получат достъп до платформата;
3. Бърз въпрос позволява на обучаемите да отговорят на въпрос с избор между няколко отговора, вярно/невярно или отворен въпрос в реално време;
4. Сайтът изисква от всички учители да си създадат безплатен акаунт;
5. Space Race позволява на учителите да разработят тест, така че отделни обучаеми или цели отбори да могат да се състезават помежду си.

Вид на инструмента

Дигитален инструмент, базиран на игри

www-tutorial

<http://www.socrative.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=46ptcGPSbxk>

Предимства/ удобни за потребителя функции

1. Гъвкавост: работи като инструмент за оценяване, като инструмент за практикуване в клас и като инструмент за практикуване извън клас;
2. Много ценен инструмент за дистанционно обучение;
3. Позволява на учителите да създават богато съдържание от типа на викторини и да ангажират всички обучаеми чрез бързи въпроси за формираща оценка;
4. Сполучливи екипни съревнования.

Недостатъци/ неудобни за потребителя функции:

Трудностите при навигацията в платформата и използването на устройства за достъп до платформата; 2. Инструмент за едностранна комуникация, който може да не е подходящ за обучаеми с увреждания, които имат нужда от персонализирана подкрепа; 3. Графичният дизайн не е привлекателен; 4. Във викторината могат да се качват изображения, но не се поддържат аудио- или видеофайлове.

УРОК ACTIONBOUND



Основни характеристики

- 1.1. Създаване на връзка: За да започнете работа с **Actionbound**, регистрирайте акаунт и влезте в него. Кликнете върху „**Create Bound**“, за да започнете да създавате интерактивната си дейност. Дайте на връзката си заглавие и описание, за да може участниците да получат обща представа за нея;
2. Добавяне на задачи и елементи: Персонализирайте връзката си, като добавяте различни задачи и елементи. Можете да включите текст, за да предоставите инструкции или информация, да вмъкнете изображения или видеоклипове за визуално съдържание, да включите аудиофайлове и да създадете викторини или пъзели, за да предизвикате участниците;
3. Задачи, базирани на местоположението: Направете връзката си интерактивна и ангажираща, като добавите задачи, базирани на местоположението. Дайте възможност за задачи, базирани на **GPS**, които изискват от участниците да посетят определени места, за да изпълнят предизвикателствата. Можете да задавате въпроси или дейности, свързани с тези места, като по този начин ще подобрите реалното преживяване;
4. Виртуални връзки: Разширете обхвата на връзката си, като създадете виртуални задачи. Участниците могат да изпълняват тези задачи от разстояние, без да посещават физически определени места. Тази функция осигурява гъвкавост за участие на по-широка аудитория във вашата дейност;
5. Персонализиране и споделяне: Персонализирайте външния вид на връзката си, като изберете шаблони за дизайн, добавите елементи на търговската си марка и изберете цветовете и шрифтовете. След като връзката ви е готова, можете да я споделите насаме с определени участници или публично с по-широка аудитория. Споделете уникалния код на връзката или QR кода за лесен достъп.

Вид на инструмента

Инструмент за геймификация, образователна игра, градска игра,

www-tutorial

https://www.youtube.com/watch?v=t_sQkCCjm8c

Предимства/удобни за потребителя функции

1. Интуитивен интерфейс: **Actionbound** предлага удобен за ползване интерфейс, който е лесен за навигация и разбиране, и е достъпен както за начинаещи, така и за опитни потребители;
2. Помощник за създаване на връзки: **Actionbound** предлага помощник за създаване на връзки стъпка по стъпка, който води потребителите през процеса на създаване на интерактивни игри за лов на съкровища или дигитални обиколки. Помощникът опростява процеса на създаване и гарантира, че потребителите могат лесно да добавят елементи като задачи, подсказки, въпроси и мултимедийно съдържание към своите връзки.

Недостатъци/неудобни за потребителя функции:

1. Стръмна крива на обучението: Въпреки че **Actionbound** предлага лесен за използване интерфейс, някои потребители може да сметнат, че първоначалната крива на обучение е стръмна, особено ако не са запознати с подобни интерактивни платформи или имат ограничени технически познания. Изобилието от функции и опции за персонализиране може да изисква известно време и усилия, за да се възприеме напълно;
2. Ограничено персонализиране на дизайна: **Actionbound** предлага шаблони и опции за персонализиране, но нивото на персонализиране на дизайна, налично в платформата, може да бъде ограничено за потребители със специфични предпочитания за дизайн или изисквания за брендиране.



ГЛАВА 3. LINK ПОДХОД КЪМ ПРОЕКТИРАНЕТО НА ДИГИТАЛНИ И ИГРОВИ УЧЕБНИ ДЕЙНОСТИ

3.1. ВЪВЕДЕНИЕ

В тази глава ще обсъдим методологическия подход, използван в курса на LINK за обучение на възрастни за дигитални умения и умения за трудова заетост, за да разработим и осъществим дейности. На първо място ще проследим основите на проекта LINK, за да покажем как възприетият подход отговаря на специфичните нужди на целевите групи на проекта. След това ще опишем подробно как конкретно е структуриран курсът LINK, като предоставим полезно ръководство за подпомагане на учителите на възрастни при прилагането му. Накрая ще дадем съвети как този подход да бъде адаптиран към други условия.

Както вече беше казано, основната цел на подхода LINK е да задоволи специфичните нужди на учителите и младите хора с поведенчески и когнитивни увреждания. Признавайки нуждата от по-гъвкави и приобщаващи учебни пътеки, проектът LINK следваше пътна карта от 4 стъпки, за да определи подходящ подход за проектиране на обучението.

Стъпка 1: Контекст и курс LINK

Проектът LINK е резултат от осъзнаването, че пандемичният контекст е задълбочил различията в образованието, поради което е изключително важно да се създадат по-адаптивни и приобщаващи подходи за обучение. Курсът LINK, структуриран като модулна учебна програма, е насочен към специфичните нужди на млади хора на възраст 19–24 години с поведенчески и когнитивни увреждания. Чрез осигуряване на гъвкаво и съобразено с нуждите на потребителите обучение

тези млади хора придобиват основни дигитални умения и умения за трудова заетост, за да подобрят перспективите си на пазара на труда.

Стъпка 2: Цели на обучението

В основата на проекта LINK са целите на обучението (ЦО), които представляват общите цели от гледна точка на учителя. Те определят общата цел на всеки раздел умения в учебната програма. Една учебна цел може да има няколко резултата, което позволява на учителите да адаптират дейностите и методите за оценяване, така че да отговарят на разнообразните образователни потребности на целевата група.

Стъпка 3: Резултати от обучението (РО):

Третата стъпка от пътната карта включва определяне на резултатите от обучението, които представляват специфични, конкретни и реалистични резултати, очаквани от обучаемите. Тези резултати произтичат от целите на обучението и предоставят на учителите ясни насоки за оценка на постиженията на обучаемите. Всеки раздел умения в учебната програма е свързан с набор от отделни резултати от обучението, които показват компетентностите, които младите хора трябва да докажат в края на своето обучение.

В последния етап проектът прави крачка назад, за да се съсредоточи отново върху целевата група и нейния образователен път. Разбирането на пътя на целевата група дава възможност на екипа на проекта да разработи дейности, които са съобразени с опита, интересите и предизвикателствата на обучаемите. Като



набляга на активните методики, курсът LINK насърчава ангажираността и овластяването по време на това образователно пътуване. С напредването си в модулите и разделите умения младите хора се сблъскват с различни дейности, които отговарят на индивидуалните им нужди, като засилват чувството за удовлетвореност и самочувствие.

Само ако разглеждаме образованието като пътуване, в което главните герои – млади хора с поведенчески и когнитивни увреждания – са свързани с мрежа, включваща семейства, обучители и други лица, участващи в техния напредък в обучението, е възможно да започнем да разработваме дейности. В следващите раздели ще се съсредоточим върху основните акценти на подхода и методологията за разработване на LINK, а именно нуждите на целевите групи, модулния подход на курса LINK, създаването и изпълнението на дейностите (и по-специално използването на таблицата с дейности), за да предоставим накрая конкретни използваеми инструменти и съвети за адаптиране на подхода и инструмента LINK към различните целеви групи.

3.1.1. ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

Целевата група на курса LINK се състои от две основни заинтересовани страни: обучители и млади хора с поведенчески и когнитивни увреждания.

а. Младежи. При разработването на учебната програма екипът на проекта осъзнава важността на адаптирането на съдържанието към уникалните нужди и способности на младите хора с поведенчески и когнитивни увреждания. В рамките на тази група

а. нуждата от заплащане, потенциалът и трудностите, с които се сблъскват образованието и обучението, могат да бъдат много различни, поради което е невъзможно само един продукт да бъде подходящ за такава голяма и разнообразна аудитория. Въпреки това сред целевата група се наблюдават някои общи модели по отношение на предпочитанията за учене, като например, че обучаемите се справят най-добре с практически задачи, а абстрактните или сложните понятия могат да изискват допълнително време и конкретни примери, за да бъдат ефективно усвоени. След като първо изготви дейностите, които да бъдат включени в курса, LINK следваше следните принципи, за да ги адаптира така, че да достигнат до възможно най-широка целева група.

·Промяна на мащаба: Динамиката на повечето игри и дейности беше опростена след първия проект, като беше променено както съдържанието, така и темпото, за да се отговори на най-широк кръг образователни способности. Учебните материали и дейности трябваше да бъдат внимателно структурирани, за да се осигури достатъчно време за разбиране и усвояване.

·Времеви график: Времето, необходимо за изпълнение на дейностите, може да бъде различно за всяка целева група, като екипът на проекта подчерта, че е важно да се осигури достатъчно време на обучаемите да обработват информацията и да упражняват новите умения със собствено темпо. За да се отговори на тези нужди, обемът на дейностите във всеки раздел умения е сравнително малък и, както е обяснено в 3.3.1, разграничението между въвеждащи, обучителни и последващи дейности позволява регулиране на темпото и времето.

·Практичност: Тъй като основната цел е подготовката за пазара на труда, курсът набляга на практическите умения, които са пряко приложими в реални условия на работа.



Използването на примери от реалния живот и практическия опит подобрява разбирането.

·**Логика:** Включване на логически разсъждения, които съответстват на способностите и познавателните процеси на обучаемите.

б. Обучители. Обучителите, към които е насочен курсът **LINK**, играят решаваща роля за улесняване на учебния процес. Те действат като инструктори и наставници, като помагат на младите хора да изградят дигитални умения и умения за трудова заетост. В този смисъл методическият подход взема предвид различните стилове на преподаване, нужди и възможности на обучителите, като гарантира, че те могат ефективно да изпълняват дейностите и да подпомагат постигането на целите на обучението.

В рамките на такава група нуждите и потенциалът за учене могат да бъдат много различни, поради което при провеждането на курса не може да се избегне необходимостта от индивидуален подход, който изисква от обучителите за възрастни да обмислят внимателно адаптирането на съответното съдържание и материали. За да бъде гъвкав и приспособим към нуждите на обучителите, са предприети няколко мерки (които ще бъдат обяснени по-подробно в раздел 3.2):

-Модулен подход и раздели умения. Модулният подход позволява на учителя да избере само част от целия курс на **LINK**, като винаги се уверява, че предоставя независим и „завършен“ учебен опит, който е подходящ за обучаемите. След това всеки модул има свои собствени раздели умения - малки части от учебния опит, свързани с една от няколко учебни цели, които на свой ред са насочени към конкретни умения (оттук и името „раздел умения“).

-Предварителна подготовка. Спецификацията на предварителните знания във всеки раздел умения веднага дава на учителя представа дали входните изисквания и уменията, изисквани за прилагане на конкретен раздел умения, отговарят на целевата група или не.

-Шаблони на **Canva**. Използването и предоставянето на шаблони от **Canva** за помощните материали дава на учителите структурирана представа за това как биха могли да изглеждат тези материали, но им оставя възможността да ги променят частично и да ги адаптират според нуждите на всяка различна целева група.

-Съвети за обучители. В повечето таблици с дейности са дадени съвети за учителите, за да се вземат предвид различните сценарии и да се дадат конкретни предложения за изпълнение или адаптиране.

-Ориентиран към целта урок. В глава 2 са представени напътствия за иновативни инструменти, за да могат учителите да осъзнаят потенциалните трудности и рискове при използването на ИКТ или игрови инструменти, подбрани за конкретна дейност с целевата група.

Като се фокусира върху нуждите както на учителите, така и на младежите, проектът **LINK** осигурява цялостен и въздействащ учебен опит. Предоставянето на необходимите ресурси и подкрепа на учителите повишава способността им да се справят с уникалните изисквания за обучение на целевата група. С напредването си в учебната програма младежите се възползват от адаптирано съдържание и дейности, които развиват практическите им умения и способности, като в крайна сметка ги подготвят за успешна интеграция на пазара на труда. Цялостният



подход на проекта LINK има за цел да насърчи по-приобщаваща и подкрепяща образователна среда, в която обучители и млади хора си сътрудничат за постигане на значими резултати в обучението.

3.1.2. АКТИВНА МЕТОДОЛОГИЯ: ИНТЕГРИРАНЕ НА УЧЕБНИ ДЕЙНОСТИ, БАЗИРАНИ НА ИГРИ И ИКТ ПОСРЕДНИЧЕСТВО

Методологическият подход, използван за разработване на дейностите на LINK, е съсредоточен върху методологиите за активно учене, а именно дейности за учене, основани на игри, и дейности за учене с помощта на ИКТ. Те могат да играят важна роля за ангажирането на младите хора и за подобряване на техния учебен опит, тъй като предлагат динамична и интерактивна учебна среда, която насърчава мотивацията и участието.

Включването на учебни дейности, базирани на игри и ИКТ, изискваше внимателно обмисляне по време на етапите на проектиране и разработване. Екипът на проекта трябваше да вземе предвид специфичните нужди и възможности на целевата група, за да гарантира, че дейностите са добре адаптирани към възможно най-широка аудитория. Запазването на знанията и развитието на уменията бяха в основата на дизайна на дейностите.

При прилагането на активни методики е важно да се вземат предвид потенциалните проблеми, които могат да възникнат, особено при използването на дигитална педагогика и педагогика, базирана на игри. Екипът на проекта идентифицира и анализира тези предизвикателства, като целта му е да предостави на обучителите стратегии за намаляване на рисковете и увеличаване на ползите от тези подходи. Предварителното разбиране на потенциалните предизвикателства дава възможност на обучителите да се справят с тях активно и да осигурят безпроблемно обучение на младите

хора. Освен това от технологична гледна точка следва да се обърне внимание на практически въпроси, като съвместимост на софтуера и достъпност, за да се осигури безпроблемно обучение на младите хора.

1.1. КУРС LINK: ОБЩА СТРУКТУРА И НАРЪЧНИК ЗА УПОТРЕБА

В този параграф е представен кратък наръчник за употреба на курса на LINK за обучение на възрастни за дигитални умения и умения за трудова заетост, достъпно **ТУК**

Внимателно структуриран модулен

формат и силен акцент върху конкретно постижими цели и резултати от обучението са видими маркери на курса LINK, като целта е да се осигури гъвкавост и пълноценен учебен опит.

Курсът LINK е организиран в 5 модула, съобразени със съответните изисквания за развитие на уменията на обучаемите, както следва:

- Първи стъпки в дигиталната сфера
- Използване на полезни програми и приложения
- Общуване в дигиталната ера
- Навлизане на пазара на труда
- Меки умения за пазара на труда

Всеки модул се състои от два или три раздела умения, които могат да се провеждат като самостоятелни кратки курсове. Цялата модулна структура е налична **ТУК**

и дава възможност за гъвкавост и персонализация, което позволява на обучителите да изберат и комбинират методи в зависимост от нуждите на собствената си целева група.

Всеки раздел умения е разработен така, че да отговаря на конкретни учебни цели и резултати, свързани с дигиталните умения и уменията за трудова заетост. Учебната програма включва иновативна дигитална педагогика и игрови



механизми, което прави обучението по-ангажиращо и ефективно за целевата група. По-конкретно, всеки раздел умения включва:

-Кратка обща информация – основен контекст и информация за уменията, които се покриват, и връзката с пазара на труда

-Цели и резултати от обучението – ясно разбиране на уменията, знанията или компетенциите, които ще бъдат придобити

-Предварителна подготовка – предварителни знания или умения, които обучаемите трябва да притежават, преди да започнат обучението по даден раздел умения

-Ориентировъчно съдържание – разглеждани теми и ключови понятия

-Дейности, ръководени от учителя и дейности, подкрепени от учителя – кратко описание на дейностите, които могат да бъдат изпълнени за постигане на целите на раздела умения, като всяка от тях се свързва с подробна таблица на дейностите (чието описание е представено в параграф 3.3.1)

-Метод за оценяване – стратегии и инструменти за формиращо оценяване, за да се оцени разбирането и усвояването на съдържанието от страна на обучаемите

За да разберем връзката между резултатите от обучението и дейностите, кодирахме всеки резултат от обучението по следния начин, напр. 3.1.3 (Модул 3, Раздел умения 1, резултат от обучението 3). В прегледа на дейностите, ръководени от учителя и подкрепени от учителя, след името на всяка дейност следва кодиращият номер за конкретен учебен резултат.


Курсът е предвиден да продължи 200 часа, от които 140 часа обучение, ръководено от учител, и 80 часа обучение, подкрепено от учител (повече подробности за това

разграничение са представени в параграф 3.3.1).

3.3. ТАБЛИЦАТА С ДЕЙНОСТИ

Следната таблица с дейности е пример за разпределението на позициите и елементите, които трябва да бъдат взети предвид във всяка дейност, ръководена от учителя и подкрепена от него в рамките на курса LINK. В съответствие с това ще анализираме различните видове дейности, които могат да бъдат включени в учебната програма, резултатите от обучението и необходимата подкрепа за тяхното изпълнение. Накрая ще се спрем на ръководство за улесняване на дейности, ръководени и подкрепени от учителя.

ЕПример за таблица на дейностите за задача, ръководена от учителя



DO YOU KNOW MY FAMILY?

Activity type: Face-to-face. Follow-up

Topics and content: Word and its formats

Learning outcomes: 2.1.1 The learner is able to underline, use different fonts, sizes, colours and bold types in a Word document.


Target group: e.g individual activity

Material

Physical materials: laptop or desktop computer with mouse, keyboard and monitor

Additional resources

Space for links to video or documents to go deeper into the topic

Step by step process

1. The learner starts the word processor program.
2. The learner writes the activity title in capital letters selecting font, size and bold.
3. The learner changes the text's font, size and colour to write a first paragraph indicating the name, surname, age and hobbies.
4. The learner repeats this process three times to write about three members of the student's family.
5. The learner selects the names and surnames with the mouse and put them in bold
6. The learner selects each hobby in the text and underline them in the text.

Debriefing

Write discussion questions here to help your students process the activity they just did.

Am I able to select part of the text with the mouse?
Do I write texts in upper and lower case?
Can I change the font of a text?
Am I able to create texts in different colours and sizes?

Tips

Check that the computer equipment to be used works and has the word processor installed.
Make sure that the students are able to find the necessary buttons and tools in the program interface to carry out the activity.

Connections with other activities

Activity "Who is who?" Module 1. Submodule 1.2. Basic File Functions

Пример за таблица с дейности за задача, подкрепена от учителя.



THIS IS ME!

Activity type: Online. Evaluation

Topics and content: Word and its formats

Learning outcome: Learners are able to underline, use different fonts, sizes, colours, in a Word document. Students are able to delete, copy and paste in a Word document. Students are able to use different margins, orientation and alignment. Learners are able to insert a table into the document and insert an image into the table.

Target group: individual activity

Material

Physical material: laptop or desktop computer with mouse, keyboard and monitor. Projector

Additional resources

Step by step process

- Write down here a list of steps to implement the activity, e.g.
- Create a Word document.
- Go to page layout and set up the margins of the document with a 3 cm alignment for each side (top, bottom, right and left).
- In this document write three paragraphs.
- Fill in the first paragraph with personal information (age, family, friends, hobbies).
- In the second paragraph write information about your town or city of residence.
- In the same paragraph insert a table with different cells and insert in them two pictures of the most touristic places in your town or city.
- In the third paragraph write information about a tourist destination you would like to go to, insert a table and insert two pictures of that place.
- At the beginning of the first paragraph write your name in bold and in the second paragraph write your name in bold.
- At the beginning of the second and third paragraphs write the names of the corresponding places in italics and underlined.

Driving questions

- Where should I go to open word documents?
- Which tab should I open to change the margins in a document?
- Which browser should I use to search for information?
- Which tab should I open to create a table?
- How can I copy an image from the internet?
- How can I paste an image into a table?
- Which tab should I open to make the font bold, underline and italicise it?



3.3.1. ДЕЙНОСТИ

Дейности, ръководени от учителя, съпоставени с дейности, подкрепени от учителя

Първо, дейностите в нашата учебна програма са разделени на две основни категории, от една страна, дейности, ръководени от учителя, и от друга страна, дейности, подкрепени от учителя.

Първоначално това разграничение беше замислено като израз на традиционната двукомпонентност на смесеното обучение: интегриране на присъствено и онлайн обучение. Въпреки това, въз основа на развитието на проекта и отчитането на предизвикателствата, пред които е изправена целевата група, екипът на проекта реши да съчетае нарастващите изисквания на смесените учебни среди със силната нужда от повече лично взаимодействие на целевата група, като по този начин преосмисли естеството на онлайн дейностите, за да бъдат по-съвместими с личния опит.

Следва следното разграничение:

- Дейностите, ръководени от учителя, се извършват в класната стая, като учителят е в ролята на инструктор и учител. Учителят събира информация от обучаемите, инструктира, обучава, насочва, проследява, подкрепя и коригира обучаемите, когато това е необходимо в процеса на преподаване и учене. Броят на часовете, отделени за този вид обучение, е увеличен.

Първоначално дейностите, подкрепени от учителя, бяха предвидени да се провеждат дистанционно от обучаемите с помощта на определена платформа. По време на развитието на проекта обаче установихме, че сме били много оптимистично настроени и започнахме да осъзнаваме всички проблеми и трудности, които биха могли да

възникнат, особено при нашата целева група. Поради това тези дейности бяха преместени в учебна ситуация, която не изисква фасилитатори да ръководят целия клас, но която все пак може да се възползва от присъствието на учител, който може да подкрепи индивидуалния процес на учене, било то в класната стая или извън нея. Тази промяна позволява на учителя (или друг учител) да присъства, за да наблюдава и дава насоки на обучаемите, докато те изпълняват задачите.

Заглавието на всяка дейност е придружено от икона, която определя дали дейността е:

-ръководена от учител



-подкрепена от учител



Това методологическо разграничение води до съществена разлика по отношение на процеса на фасилитиране, за който ще говорим в параграф 3.3.4.

Освен това разделение на дейностите на тези две основни групи, в нашата учебна програма има различни видове дейности в зависимост от целта, която трябва да се постигне.

Въвеждащи дейности

Това са дейности, ръководени от учителя, които подготвят обучаемите преди обучението и се появяват в самото начало на раздела умения. Чрез тях обучаемите се информират за предишните си знания и получават необходимата информация за започване на раздела умения. Те също така повишават мотивацията им за изучаваното съдържание.



Тези въвеждащи дейности се представят чрез онлайн тестове или проучвания, като се използват платформи и приложения като **Mentimeter**, **Socrative** или **Kahoot**.

Дейности по инструктаж

Това са дейности, ръководени от учителя, които се появяват след споменатите по-рано въвеждащи дейности и подпомагат учебния процес чрез нагледни примери и упражнения. Обучението трябва да се извършва чрез прилагане на практика на кратки упражнения, които са част от по-дълъг процес, докато обучаемият усвои механизма на задачата и следва стъпките без никакво съмнение или проблем. Ето защо тези кратки задачи трябва да се изпълняват няколко пъти, за да се усвои процесът.

Последващи дейности

Те могат да бъдат дейности, ръководени или подкрепяни от учителя, и представляват край на процес, формиран от малки верижни задачи, за да се постигне по-голяма цел чрез изпълнение на по-дълга задача. Целта на този вид дейност е да се разбере дали обучаемият е самостоятелен, когато иска да постигне определена цел. Ако дейността е подкрепена, учителят трябва да предостави насочващи въпроси, които да направляват процеса, който да бъде следван, за да се помогне на обучаемите да изпълнят задачите и да постигнат целта.

Дейности по оценка

Обикновено това са дейности, подкрепени от учителя, тъй като в този момент обучаемите трябва да са напълно самостоятелни, за да успеят да извършат определена дейност и да постигнат определена цел. Те винаги се появяват в края на всеки раздел умения и

съдържат всички предишни резултати от обучението само в една дейност. С правилното изпълнение разбираме, че обучаемият е постигнал всички резултати от обучението и целта на обучението за всеки конкретен раздел умения.

Индивидуални и групови дейности

В съответствие с различните видове дейности, споменати по-горе, в нашата учебна програма има индивидуални и групови дейности. Въвеждащите, а понякога и последващите дейности са групови дейности, тъй като приносят на партньорите за изпълнението на задачата им помага, мотивира ги и ги кара да осъзнаят чувството за принадлежност към група с обща цел. Тези групови дейности им помагат да бъдат по-спокойни в случай на неуспех.

Индивидуалните дейности са по-сложни и се проявяват в обучението, оценяването, а понякога и в последващите дейности. Те са доста необходими по време на процеса на преподаване и учене, тъй като им помагат да бъдат самостоятелни, за да изпълнят всяка задача от всеки раздел умения



3.3.2. 1.1.1. ЦЕЛИ И РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

Два важни и съществени елемента във всеки раздел умения са целите на обучението и резултатите от обучението, тъй като те определят резултатите от процеса на преподаване и учене и самия курс.

Целите на обучението са конкретното формулиране на това, което обучаемите трябва да научат в резултат на преподаването, обучението и дейностите, извършени по време на всеки раздел умения.

Целите на обучението в нашата учебна програма са разделени и обособени в съответствие с различните раздели умения. Така че във всеки от тях има различни учебни цели, тъй като те са с различно съдържание.

От друга страна, резултатите от обучението са конкретните задачи, основани на целите на обучението, които всеки обучаем в курса трябва да може да изпълни в края на всеки раздел умения, за да постигне целите на обучението. Следователно за всяка цел на обучението в един раздел умения можем да намерим три, четири или пет конкретни резултата от обучението. Например в модул 2 „Използване на полезни програми и приложения“ целта на обучението за раздел умения 2.1 е този модул да научи как да се извършва основна текстообработка на текст и в съответствие с тази цел резултатите от обучението са: обучаемият може да подчертава, да използва различни шрифтове, размери, цветове и удебелен шрифт в документ на **Word**, обучаемият може да изтрива, копира и поставя в документ на **Word** или обучаемият може да използва различни полета, ориентация и подравняване.

3.3.3. 1.1.1. ПОДКРЕПА ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕТО.

За изпълнението на дейностите от нашата учебна програма във всеки отделен шаблон за дейност са посочени материалите, инструментите и процесът стъпка по стъпка, необходими за изпълнението на всяка задача.

Материали и инструменти

Физически материали: лаптоп или настолен компютър (с монитор, клавиатура и мишка), проектор, екран (или дигитална дъска) и принтер.

Връзка към дейности: При необходимост ще са налични печатни материали на хартия, така че връзката към дейността ще се появи в таблицата с дейности, както и връзката към някои онлайн дейности, като например проучвания или викторини на **Kahoot** или **Socrative**.

Софтуер: **Word** и **Powerpoint**.

Дигитални инструменти: **Canva**, **Genially**, **Padlet**, **Symbaloo**, **Google Drive**, **Mentimeter** и **Live Worksheets**.

Инструменти, базирани на игри: **Socrative**, **Bamboozle**, **Quizlet**, **Action Bound** и **Wordwall**.

Допълнителни ресурси

В някои дейности от нашия курс има видеоклипове в **youtube**, които подкрепят информацията за инструмента, който ще се използва по време на конкретната дейност или задачата, която ще се изпълнява. Тези допълнителни ресурси са наистина полезни за обучаемите, тъй като подкрепят обясненията на учителя в клас.

Процес стъпка по стъпка

Един от най-важните елементи на диаграмата на дейностите е процесът „Стъпка по стъпка“. Тази част от шаблона показва как трябва да се изпълни дейността



от учителя в клас, като се спазва определен ред, който помага на учителя и обучаемия да изпълнят задачата.

3.3.4. РЪКОВОДСТВО ЗА УЛЕСНЯВАНЕ

За да се гарантира ефективното улесняване и безпроблемното прилагане, екипът на проекта взе предвид ценните заключения, получени от анализа на плюсовете и минусите на дигиталните инструменти (глава 2) и общите съвети и рискове, свързани с използването на дигитална и базирана на игри педагогика (глава 1).

Улесняване на дейности, ръководени от учителя

За улесняване на дейностите, ръководени от учителите, проектът следваше цикъла на Колб за учене чрез преживяване. След приключването на всяка подобна дейност учителят и обучаемите ще се съсредоточат върху обобщаване на изпълнената задача. Това обобщаване ще се извърши чрез няколко въпроса, които ще накарат обучаемите да анализират процеса, обучението и постиженията си. Този процес на рефлексия подобрява разбирането, насърчава самооценката и помага на обучаемите да приложат обучението си към собствените си цели за развитие.

Има два вида въпроси за обобщаването. От една страна, тези въпроси са насочени към новите им способности да изпълняват кратки задачи по време на по-дългия процес на дейността. Например, ако дейността е свързана с вмъкване на изображение в таблицата на документ на **Word**, въпросите за обобщаване ще бъдат: Мога ли да търся конкретни изображения в интернет? или Мога ли да вмъкна таблица в

документа на **Word**? Този тип въпроси им позволяват да осъзнаят способността си да изпълняват задачата по време на целия процес, така че това е самооценка. От друга страна, тези въпроси могат да бъдат насочени не към способността за изпълнение, а към това как да се изпълняват конкретни задачи по време на процеса. И така, в съответствие със споменатата по-горе дейност, някои въпроси за обобщаване биха били следните: Как да отворя документ на **Word**? или Как да вмъкна изображение в таблица? Този тип въпроси им помагат да усвоят стъпките за изпълнение на всяка една малка задача, която принадлежи към по-голяма задача по време на процеса.

И накрая, в края на таблицата с дейности „лице в лице“ има няколко съвета за улесняване, които допълнително подпомагат учителя при изпълнението на дейността в класа (като например проверка на **Wi-Fi** връзката преди започване на дейността, предоставяне на визуални помощни средства по време на различните обяснения или проверка на необходимите бутони и инструменти, които ще се използват по време на дейността). Екипът на проекта изведе тези съвети, като използва наученото от анализа на предимствата и недостатъците на дигиталните инструменти по отношение на използването им с целевата група (глава 2). Освен това местните проучвания на конкретни случаи (глава 4) изиграха ключова роля за разбирането и преодоляването на предизвикателствата, пред които е изправена целевата група, и за разработването на конкретни съвети



и решения, които да бъдат интегрирани в учебната програма. Този емпиричен подход гарантира, че учебната програма се развива така, че да отговаря на специфичните нужди и изисквания на възможно най-широката целева група.

Улесняване на дейности, подкрепени от учителите

Както споменахме в параграф 3.1.1 за дейностите, дейностите, подкрепени от учителя, са предназначени предимно за изпълнение в клас като последващи задачи, които обучаемите ще изпълняват сами. При фасилитирането на дейности, подкрепени от учителя, подходът включва по-скоро насочващи въпроси, отколкото директни инструкции. Тези водещи въпроси ще насочат обучаемите при изпълнението на дейността. Например: Кое е името на уебсайта, на който трябва да отидете? или Спомняте ли си как да подчертаете част от текст в документ на Word? По този начин учителят служи като своеобразно „скеле“, което подпомага изследването и решаването на проблеми от страна на обучаемите. Целта е обучаемите да бъдат подтикнати да мислят критично, да анализират информация и да развият умения за самостоятелно решаване на проблеми, за да могат в крайна сметка да изпълнят правилно задачите си.

https://www.canva.com/design/DAFo6R1PsMk/gi27WSN6UpdaSn3jWodAHA/edit?utm_content=DAFo6R1PsMk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3.4. 1.1.СЪЗДАЙТЕ СВОИ СОБСТВЕНИ ДЕЙНОСТИ. СЪВЕТИ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ.

Последният раздел на тази глава е посветен на съвети и предложения за учителите, за да създадат и адаптират свои собствени дейности.

На първо място, по-долу можете да намерите линк към шаблона на Canva за празна таблица за дейности, ръководени от учител, и за дейности, подкрепени от учител, с всички важни елементи, споменати по-горе.



ГЛАВА 4. LINK ПРОУЧВАНЕ НА КАЗУСИ. ИЗПОЛЗВАНЕ НА ДИГИТАЛНА ПЕДАГОГИКА И ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЗА ОБУЧЕНИЕ НА ВЪЗРАСТНИ С ПОВЕДЕНЧЕСКИ И КОГНИТИВНИ ЗАТРУДНЕНИЯ.

При прилагането на обучителната програма на местно ниво в петте държави, събрахме ценна информация. По-долу можете да намерите списък с предложени съвети за адаптиране, който няма за цел да бъде изчерпателен или универсален, а е съставен въз основа на опита на екипа ни по проекта, който работи с разнообразна целева група обучаеми.

Съотношение между обучител-участници:

На първо място, помислете за броя на обучителите, необходими за групата. Вземете под внимание, че обучаемите с по-тежки увреждания често се нуждаят от повече индивидуално внимание, подкрепа и известна адаптация в началото на курса. Регулирайте съотношението учител-ученик по подходящ начин, за да гарантирате, че всеки получава необходимата помощ.

Според нашия опит съотношението от двама или трима обучаеми на един учител е достатъчно, за да се преподават правилно занятията в клас с еднотипен профил на учениците.

Персонализирано обяснение:

Адаптирайте нивото на обяснение, езика и обема на предоставената информация, така че да съответстват на нивото на трудност на групата.

От съществено значение за ефективното учене е комуникацията да бъде съобразена с нивото на разбиране на обучаемите, затова използвайте прост и ясен език и избягвайте сложни изречения и дейности с твърде много операции като „копирай, постави, подчертай“ и т.н.

Трябва да се избягва даването на нареждания с помощта на абстрактни понятия като „ляво“ или „дясно“ и те трябва да се заменят с конкретни и визуални понятия, като се използват различни цветове или символи, за да се изпълнят конкретни задачи.

Инструкциите за изпълнение на дейността трябва да бъдат разделени на много кратки и ясни команди, които трябва да се повтарят няколко пъти по време на изпълнението на дейността.

Визуални материали:

Не забравяйте, че някои хора в групата може да разчитат на графични икони, специфичен софтуер за комуникация или други визуални инструменти за разбиране. Осигурете допълнителни визуални материали за устното обучение чрез физически материали, като думи или символи на дъската, печатни изображения, 3D фигури, цифрови материали на дигиталната дъска и графични икони на собствения компютър, за да подпомогнете разбирането на всички обучаеми, особено на тези, които разчитат изцяло на тях.



Гъвкава продължителност на обучението:

Бъдете гъвкави при определяне на продължителността на обучението. Степента на уврежданията и уникалните нужди на всяко лице могат да бъдат различни. Някои от тях може да се нуждаят от повече време, за да разберат концепциите, така че е важно да се адаптира продължителността към тези различия.

Що се отнася до продължителността на всяко занятие, заниманията от два часа са твърде дълги за тях, дори и с почивка по средата на урока, тъй като не могат да се концентрират за толкова време. В съответствие с това идеалната продължителност на всяко занятие трябва да бъде максимум един час.

Планирани почивки:

Хората с по-големи затруднения могат да се нуждаят от по-чести почивки по време на дейностите. Тези почивки могат да дадат възможност за презареждане, съсредоточаване и поддържане на ангажираността към процеса на обучение. В зависимост от трудността на задачата, дайте им няколко минути между една дейност с конкретен материал и следващата, за да подготвите обучаемите. Всичко това ще им помогне да бъдат по-съсредоточени и концентрирани върху следващия материал и задачата, която трябва да изпълнят.

Подкрепа от връстниците:

Насърчавайте сътрудничеството в рамките на групата, като позволявате на участниците с по-малки затруднения да помагат на тези с по-сериозни проблеми.

Тази подкрепа не само насърчава чувството за общност, но и подобрява цялостния учебен опит.

Могат да се създават разнородни групи от обучаеми със смесени способности, за да се извършват конкретни дейности. Този тип динамика кара обучаемите да се насърчават взаимно и също така повишава мотивацията и самочувствието им, тъй като те осъзнават, че помагат на връстниците си и на цялата група.

Движение и гъвкавост:

Приемете, че някои участници може да имат нужда да се движат из стаята и да извършват физически дейности преди или по време на компютърни задачи. Адаптирайте учебната среда към тези нужди, като разбирате, че гъвкавостта е от ключово значение за удовлетворяване на уникалните изисквания на всеки човек.

Насърчавайте тези, които завършат задачата, да станат и да помогнат на другите участници, които я изпълняват. Ако се изморят, могат да проведат някои игри с движение, докато връстниците им изпълняват задачата, като например да са в кръг около маса или визуална дейност на дигиталната дъска, или дейността, наречена „Танц с метла“, при която участниците се разделят по двойки за танц и един от тях танцува с метла. Всички двойки танцуват в такт с музиката. Когато музиката спре, участниците трябва да разменят двойките. Който остане без партньор, трябва да танцува с метлата.



БИБЛИОГРАФИЯ

Al Fatta et alii, 2019 : Al Fatta, H., Zakaria, M. H., Maksom, Z.(2019) "Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions" International Journal of Simulation: Systems, Science and Technology, vol. 19(6), February 2019 available at:

https://www.researchgate.net/publication/330851012_Gamebased_Learning_and_Gamification_Searching_for_Definitions

on/330851012_Gamebased_Learning_and_Gamification_Searching_for_Definitions

Bloom, 2009 : Bloom, S. (2009) "Game-based learning" Professional Safety, vol. 54(7)

Chou : Chou, Y-k, "The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design" available at: <https://yukaichou.com/gamificationexamples/octalysis-completegamification-framework/>

Deterding et alii, 2011b : Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., Dixon, D. (2011) "Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts" Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems, Extended Abstracts. vol. 6. Vancouver, BC, Canada, May 7-12, 2011 DOI: 10.1145/1979742.1979575 available at:

https://www.researchgate.net/publication/221518895_Gamification_Using_game_design_elements_in_nongaming_contexts

Sige Textbook, 2022 : SIGE Textbook (Social Inclusion through Gamification in Education 2020-1-IT02-KA204-08007), Comparative Research Network e.V., Berlin, ISBN 978-3-946832-34-8 (German National Library) (2022)

Pardo Rojas, A., Triviño García, M.A y Mora Jauregui alde, B. (2020) "Atención a la diversidad en un sistema educativo inclusivo. La gamificación" Colección "Pedagogía y Didáctica" Editorial: Pirámide.

Eagleton, M. (2008) "Universal Design for Learning Special Education" EBSCO research starters. EBSCO Publishing Inc. <http://fliphtml5.com/gelr/imql/basic>

Learning difficulties and special needs guide.

<http://www.common sense media.org/guide/special-needs>.

Marín Santiago, I. (2017) El juego es emoción y sin emoción no hay aprendizaje. Tiching, Blog de Educación y TIC. Recuperado de <http://blog.tiching.com/imma-marin-el-juego-es-emocion-y-sin-emocion-hay-aprendizaje>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.