



БЪЛГАРСКА АКАДЕМИЯ НА НАУКИТЕ
ИНСТИТУТ ПО ИНФОРМАЦИОННИ И КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
**Проект “Съвременните пресмятания в полза
на иновацията”**

Въвеждане на игрови елементи в системите за обучение: теоретично-технологична перспектива

Проф. Христо Дичев, Winston-Salem State University, USA - 3 юли 2014, 11 часа

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

Игрови елементи в образованието: какво, защо, как? (Gamification in Education: What, Why, How?)

Проф. Дарина Дичева, Winston-Salem State University, USA - 3 юли 2014, 13 часа

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

Подходът за въвеждане на игрови техники и елементи на дизайн в не-игрови ситуации и приложения (Gamification) е широко прилаган в редица области. В последните две години се наблюдава засилване на интереса към него и в образованието. Тази лекция ще представи концепцията на този подход, както и възможностите за използването му в учебния процес. Ще бъде направен и преглед на съвременното състояние и тенденциите на използването на игрови техники в образованието в международен мащаб.

Как обучението може да бъде игра, Дарин Маджаров (www.ucha.se) - 3 юли 2014, 14 часа

Лекцията ще представи един от най-популярните портали за електронно обучение в България: Уча.се. След нея се предвижда дискусия.

ИИКТ, зала 2 на ул. “Акад. Г. Бончев” блок 25А. Поканват се всички заинтересовани