



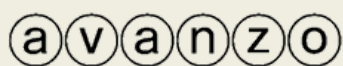
Co-funded by
the European Union



Games 4 You

Дигитално обучение, базирано на игри.
Преподавай като играеш

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



СЪДЪРЖАНИЕ

Трети модул

3. Инструменти и технологии за геймификация

.....	1
3.1. Преглед на платформи, софтуер и полезни инструменти	2
3.1.2. Софтуер за геймификация	24
3.1.3. Полезни инструменти за геймификация	30
3.1.4. Критерии за избор на технологии за геймификация	33
Библиография	44

3. Инструменти и технологии за геймификация



Използването на платформи за геймификация е много полезно в областта на образованието, особено за възрастни, тъй като дава възможност за използване и включване на игрови механизми в учебна среда. Това е голяма иновация в областта на образованието и обучението. Като се основава на психологическите принципи на игрите, за да стимулира ангажираността на обучаемите, този тип платформа предлага стимули за напредък и успех.

Това е начин да повлияете на поведението на потребителите, като направите дейностите по-привлекателни и увеличите ангажираността на възрастните. Това е начин за създаване на инструменти, които привличат вниманието на хората. Това прави дейностите по-конкретни и динамични, като се избягва рамката, която може да бъде твърде теоретична.

3.1. Преглед на платформи, софтуер и полезни инструменти

3.1.1. Преглед на платформите за геймификация

Първата част представя платформи за геймификация, които са цялостни системи, интегриращи различни игрови елементи за ангажиране и мотивиране на потребителите в образователен или професионален контекст.

1. Системи за управление на обучението (LMS) с функции за геймификация:

LMS е софтуер, предназначен за управление на онлайн платформа, и е ефективен инструмент за пилотиране и насочване на обучението и управлението. LMS централизира учебните ресурси, позволявайки гъвкав, персонализиран достъп за обучаемите. Това е софтуерен пакет, който използва различни педагогически техники, като класации и проследяване на ефективността.



Платформата **Moodle** е система за преподаване, предназначена да създава и управлява онлайн учебни пространства, адаптирани към нуждите на учители, ученици и администратори.

Казано по-технически, това е уеб система, създадена за управление на виртуални учебни среди, базирана на PHP и MySQL бази данни.

Първата версия е създадена през 2002 г. от австралийския преподавател и компютърен учен Мартин Дугиамас, а оригиналното ѝ име идва от съкращението за Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment. Платформите за онлайн обучение като Moodle се наричат още LMS.

Платформите за онлайн обучение като Moodle
се наричат още LMS.



Как да
инсталирам
Moodle на
сървър?

Инсталирането на Moodle е задача, която може да бъде изпълнена само от човек, който има познания за компютри, сървъри и бази данни.

Изисквания за
инсталиране
на Moodle

Уеб сървър (Apache или Nginx):
Apache е най-използваният.
База данни (MySQL/MariaDB
или PostgreSQL):
MySQL/MariaDB обикновено са
най-често използваните опции
PHP (версия 7.4 или по-нова).

КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Учители/администратори:

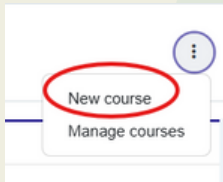
1. СЪЗДАЙТЕ КУРС

1. Влезте като учител:

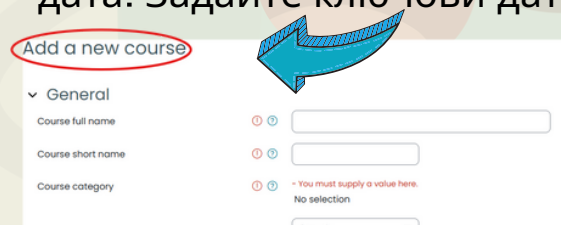
- Влезте в платформата Moodle и влезте с вашите идентификационни данни за учител.

2. Създайте нов курс:

- От началната страница на Moodle щракнете върху менюто за администриране или бутона "Добавяне на нов курс" (това може да варира в зависимост от вашите настройки).



- а. Попълнете основните подробности за курса: Име на курса: Ясно, описателно заглавие.
- б. Резюме на курса: Дайте кратко описание. Начална и крайна дата: Задайте ключови дати.



- в. Формат на курса: Изберете формата (тематичн, седмичен и т.н.).

3. Запазване на промените:

- След като формулярът е попълнен, запазете курса и той ще бъде създаден.

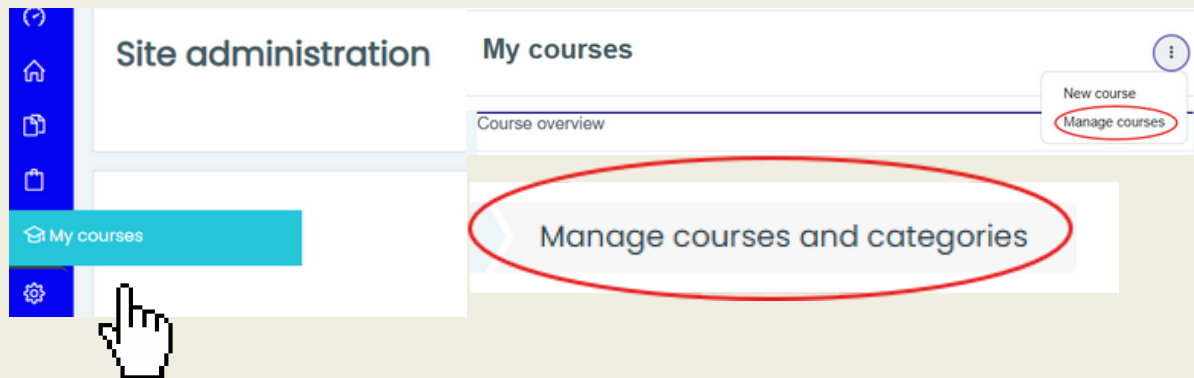
КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Учители/администратори:

2. СЪЗДАЙТЕ КАТЕГОРИИ

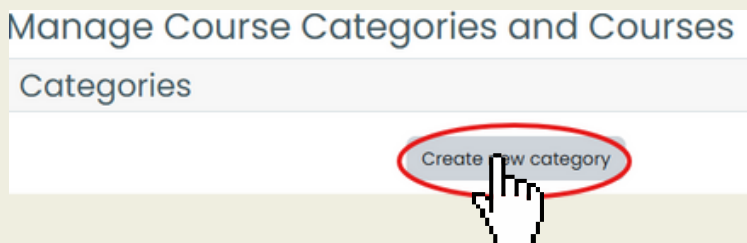
1. Достъп до администрацията на сайта:

- От главната страница отидете на "Администрация на сайта" > "Курсове" > "Управление на категории и курсове".



2. Добавете нова категория:

- Кликнете върху "Добавяне на категория".
- Дайте име на категорията и изберете дали тя ще бъде подкатегория на съществуваща.



3. Запазете промените:

- Запазете категорията и сега можете да добавяте курсове.

КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Учители/администратори:

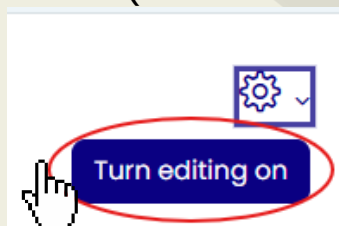
3. СЪЗДАЙТЕ ЗАДАЧИ

1. Достъп до курса:

- От областта "Моите курсове" изберете курса, в който искате да създадете задачата.

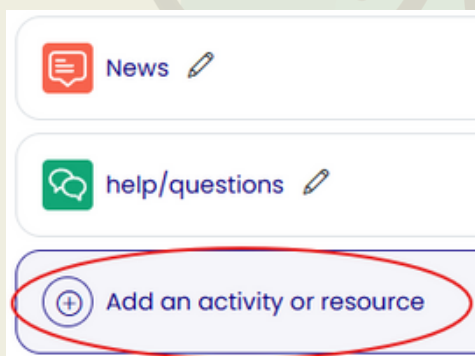
2. Активиране на редактирането:

- В курса потърсете бутона "Включване на редактирането" (обикновено горе вдясно).



3. Добавяне на дейност или ресурс:

- В съответната тема или седмица изберете "Добавяне на дейност или ресурс".



4. Изберете задача:

- Изберете "Задача" от списъка с дейности и щракнете върху "Добавяне".

5. Конфигурирайте задачата:

- Име: Въведете име за задачата.
- Описание: Предоставя подробности за това какво трябва да правят учениците.
- Краен срок: Задайте краен срок.
- Тип подаване: Можете да позволите на учениците да качват файлове или да въвеждат текст онлайн.

КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Учители/администратори:

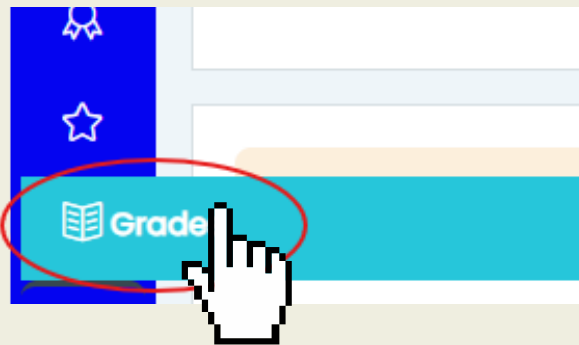
- Рейтинг: Определя вида на рейтинга.

6. Запазете промените и се върнете към курса.

4. УПРАВЛЕНИЕ НА ОЦЕНКИТЕ

1. Достъп до дневника с оценки:

- В рамките на курса отидете на "Оценки" в страничното меню за администриране.



2. Преглед, оценка или експортиране:

- Тук можете да преглеждате оценени задачи, да въвеждате ръчни оценки или да експортирате оценки.



КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Обучаеми:

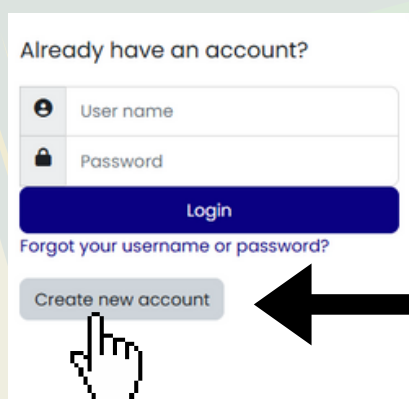
1. РЕГИСТРИРАЙТЕ СЕ В ПЛАТФОРМАТА MOODLE

1. Достъп до началната страница:

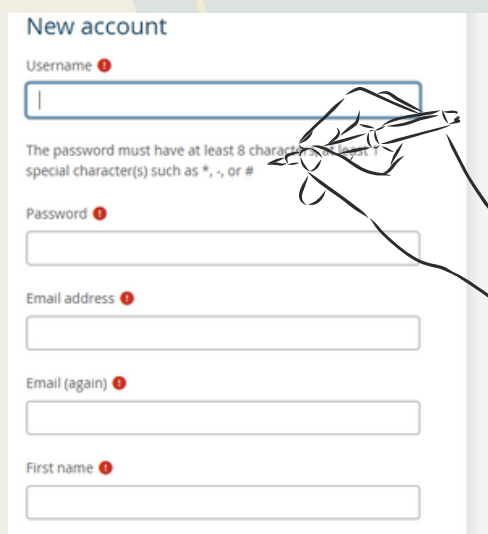
- Отидете на URL адреса на платформата Moodle на вашата институция.

2. Създайте акаунт:

- Потърсете бутона "Създаване на нов акаунт" или "Регистрация" на началната страница (действието зависи от това как е настроен Moodle на вашата институция).



- Попълнете формуляра с вашата лична информация, като име, имейл и парола.
- Проверете имейла си, за да потвърдите регистрацията си (ако е приложимо).



КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Обучаеми:

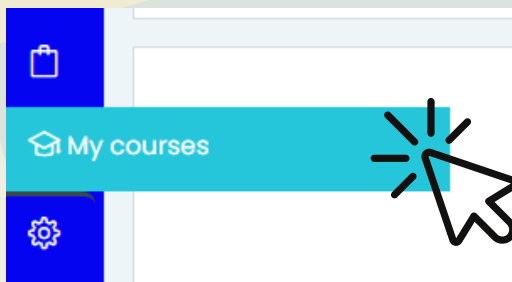
2. ДОСТЪП ДО КУРС

1. Вход:

- Използвайте потребителското си име и парола, за да влезете.

2. Потърсете курса:

- След като влезете, използвайте търсачката за курсове или списъка с курсове, в които сте записани (в "Моите курсове"), за да намерите курс.



3. КАЧВАНЕ НА ФАЙЛ В ЗАДАЧА

1. Достъп до задачата:

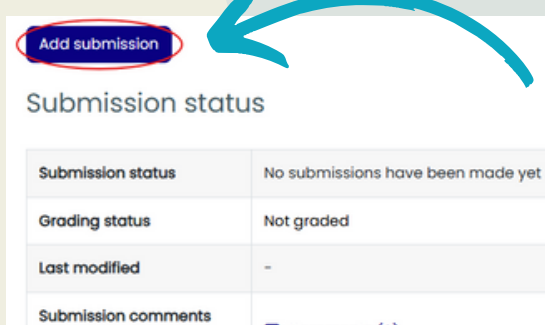
- Влезте в курса и потърсете задачата в съответния раздел (седмици или теми).

2. Вижте подробности за задачата:

- Кликнете върху името на заданието, за да видите инструкции, краен срок и разрешени формати.

3. Качете файла:

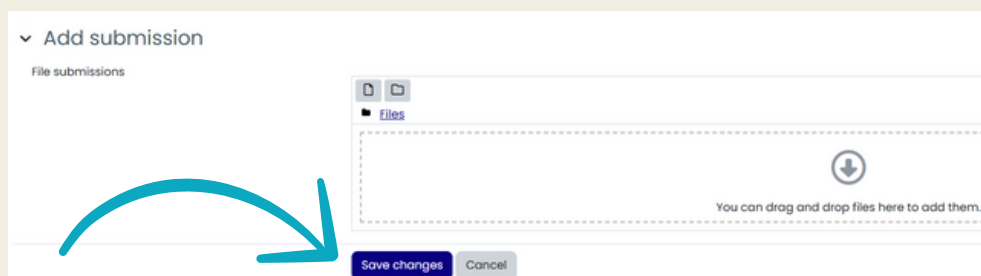
- Кликнете върху „Добавяне на заявка“ или „Качване на файл“.



КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ MOODLE?

Обучаеми:

- Използвайте бутона "Избор на файл", за да изберете файла от вашето устройство или го плъзнете директно в областта за качване.
- Потвърдете, че файлът е качен правилно и щракнете върху "Запазване на промените".



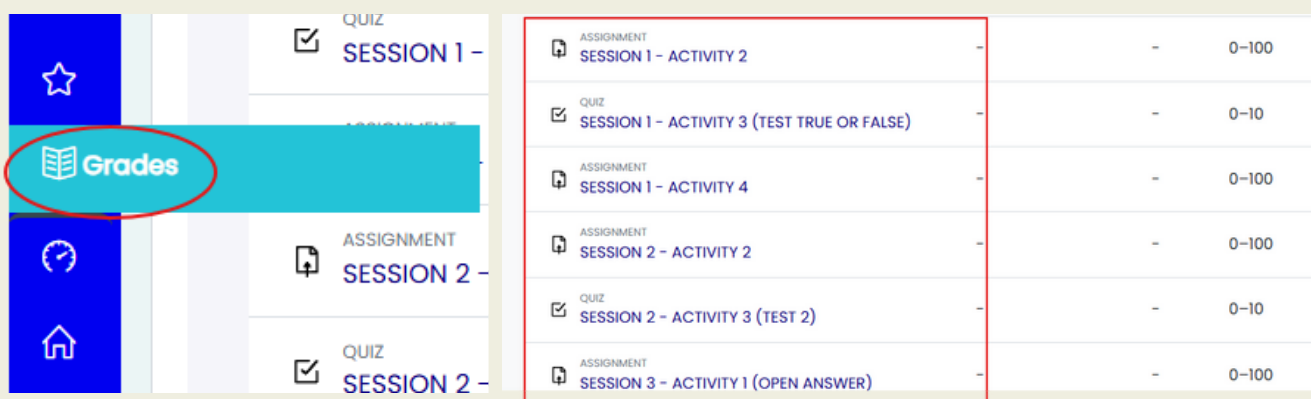
4. Изпратете за оценяване:

- В зависимост от настройките на задачата може да се наложи да щракнете върху "Изпращане на задача", за да завършите процеса.

4. ВИЖТЕ БЕЛЕЖКИ И КОМЕНТАРИ

1. Вижте оценките си:

- В страничното меню потърсете секцията "Оценки". Там можете да видите бележките на вашите дейности



ASSIGNMENT	SESSION 1 - ACTIVITY 2	-	0-100
QUIZ	SESSION 1 - ACTIVITY 3 (TEST TRUE OR FALSE)	-	0-10
ASSIGNMENT	SESSION 1 - ACTIVITY 4	-	0-100
ASSIGNMENT	SESSION 2 - ACTIVITY 2	-	0-100
QUIZ	SESSION 2 - ACTIVITY 3 (TEST 2)	-	0-10
ASSIGNMENT	SESSION 3 - ACTIVITY 1 (OPEN ANSWER)	-	0-100

Blackboard е интересен инструмент за онлайн обучение за тези, които искат да преподават или да придобият нови умения и знания. Това е система за управление на обучението (LMS), която се използва онлайн от различни образователни институции с цел улесняване на преподаването и ученето.

Blackboard има широк набор от функции и инструменти, които могат да бъдат персонализирани за постигане на целите на курса, в който ще се използва, улеснява създаването на отчети и анализ на дейностите, извършвани от студентите, а също така подобрява каналите за комуникация и онлайн сътрудничество между ученик и учител.



Blackboard се състои от две различни платформи.

1. **Blackboard Learn**, която е основната платформа на системата за управление на обучението (LMS) на Blackboard за управление и споделяне на курсове.

- Чрез уеб връзка преподавателите могат да извършват, наред с други неща, докладване или комуникация.

2. **Blackboard Collaborate** е платформата за видео разговори (т.е. за преподаване на класове) и позволява на преподаватели и обучаеми да се свързват в реално време и да си сътрудничат онлайн.

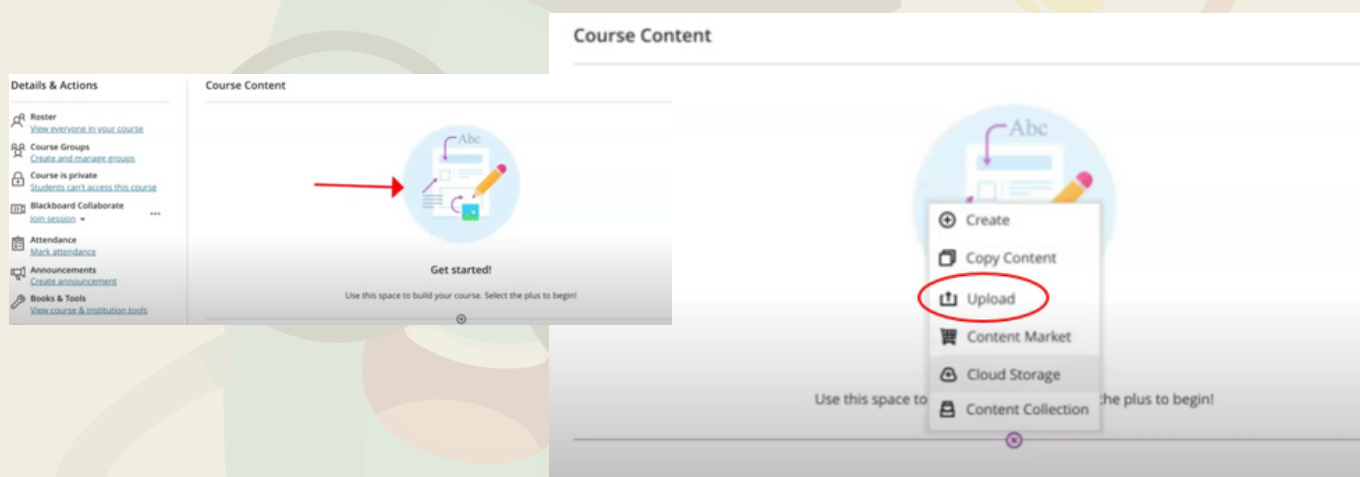
КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ BLACKBOARD?

Учители/администратори:

1. СЪЗДАЙТЕ КУРС

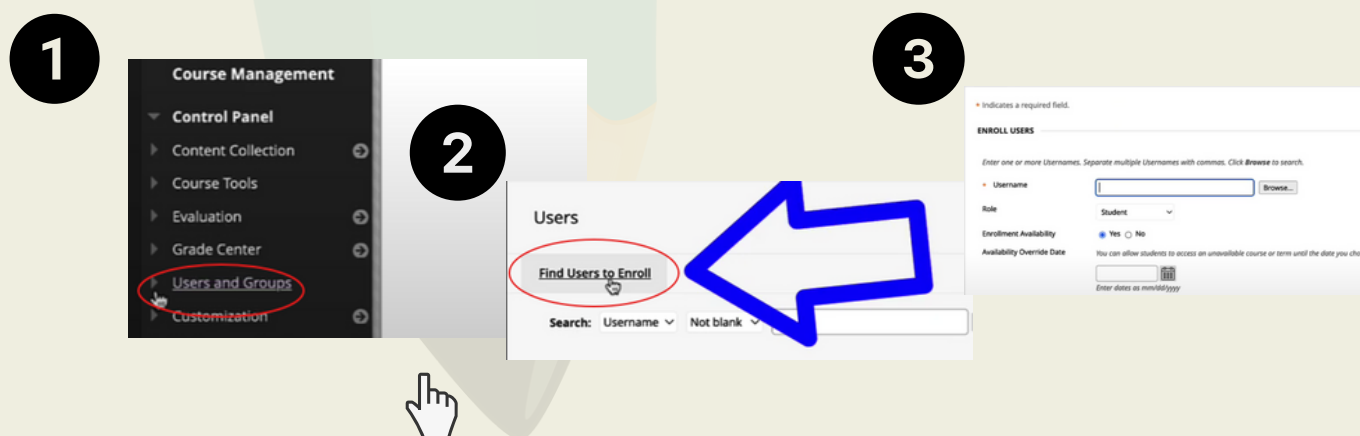
1. Влезте като учител:

- Влезте в платформата чрез нейния уебсайт и създайте онлайн курс.
- а. Въведете основната информация за курса: начална и крайна дата, име.
- б. От главното меню изберете опцията "добавяне на съдържание" и качете съответния файл (PDF, аудио, уеб...).



2. Добавяне на обучаеми:

- Добавете ученици от опцията "управление на потребител" в главното меню.

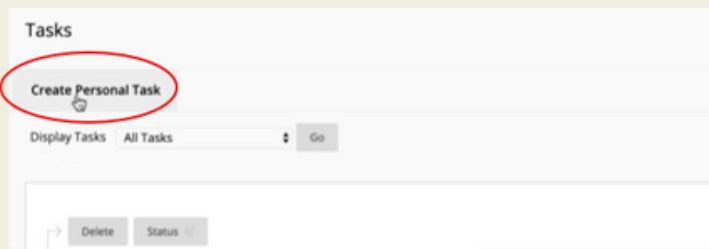


КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ BLACKBOARD?

Учители/администратори:

2. СЪЗДАЙТЕ ЗАДАЧА

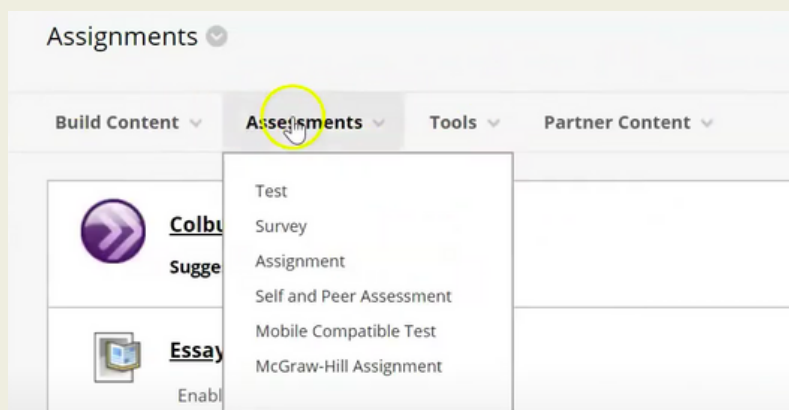
1. Отидете в главното меню под "създаване на задача".



3. СЪЗДАЙТЕ ОЦЕНЯВАНЕ

1. Оценката трябва да бъде избрана от учителя при конфигуриране на курса чрез главното меню в секцията "създаване на оценка".

- Учителят ще може да избира между няколко опции за оценка: изпит, анкети.

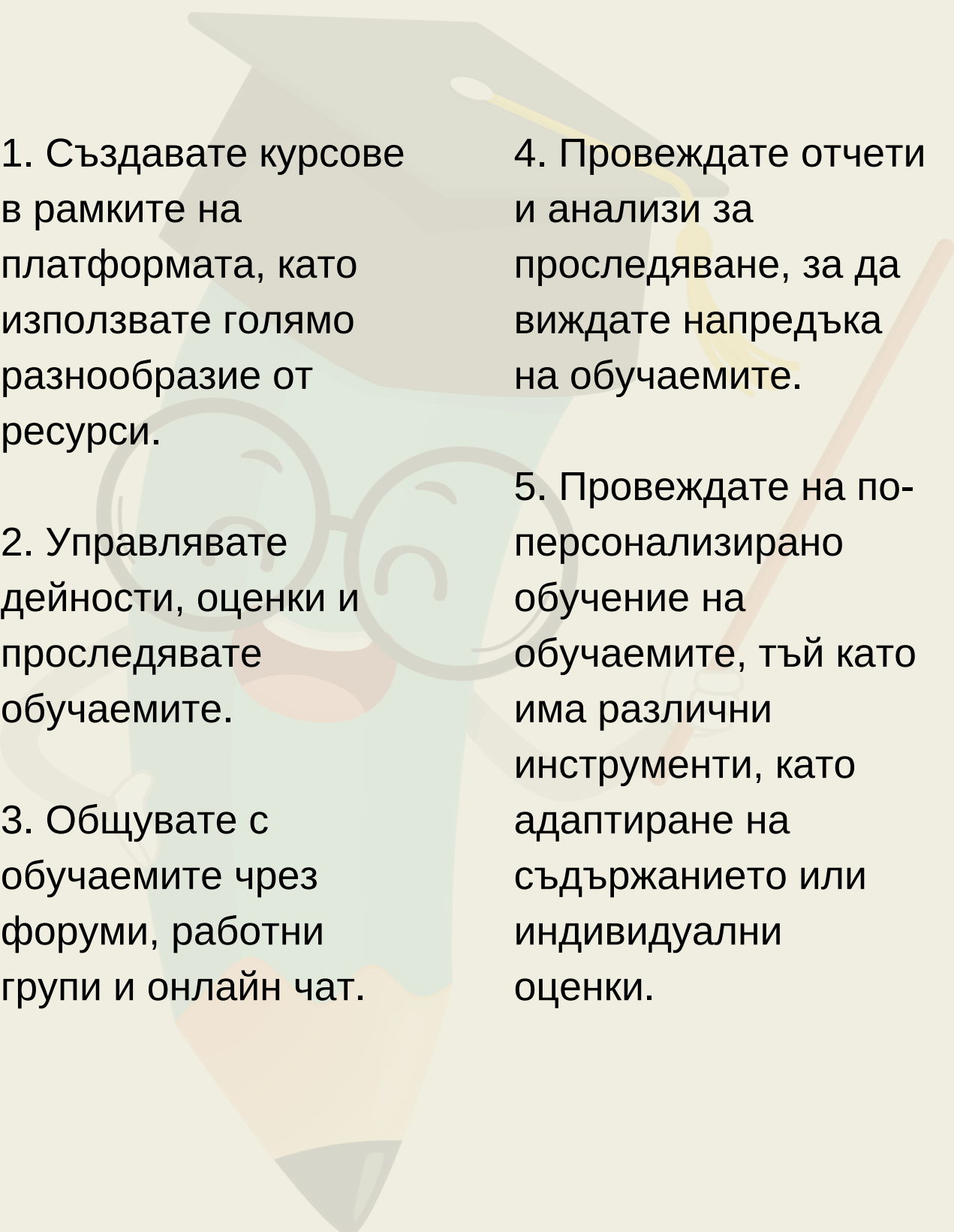


4. КОМУНИКАЦИЯ С ОБУЧАЕМИ

1. За да насърчи комуникацията между обучаеми и ученици, администраторът може да отвори опцията "създаване на чат" в главното меню като средство за комуникация.

BLACKBOARD ПОЗВОЛЯВА ДА

Учители/администратори:

- 
1. Създавате курсове в рамките на платформата, като използвате голямо разнообразие от ресурси.
 2. Управлявате дейности, оценки и проследявате обучаемите.
 3. Общувате с обучаемите чрез форуми, работни групи и онлайн чат.
 4. Провеждате отчети и анализи за проследяване, за да виждате напредъка на обучаемите.
 5. Провеждате на персонализирано обучение на обучаемите, тъй като има различни инструменти, като адаптиране на съдържанието или индивидуални оценки.

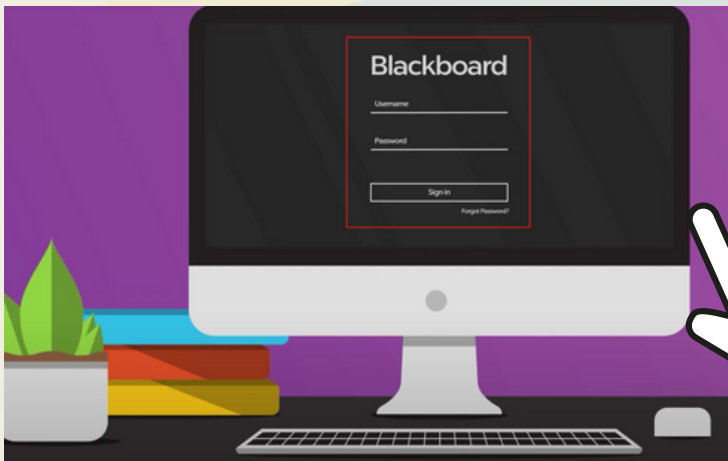
КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ BLACKBOARD?

Обучаеми:

1. РЕГИСТРИРАЙТЕ СЕ В ПЛАТФОРМАТА BLACKBOARD

1. Създайте акаунт:

- Първо, трябва да влезете в уебсайта Blackboard Learn на съответната институция.
- Регистрирайте се в дясната част на екрана като студент с вашия имейл и парола.



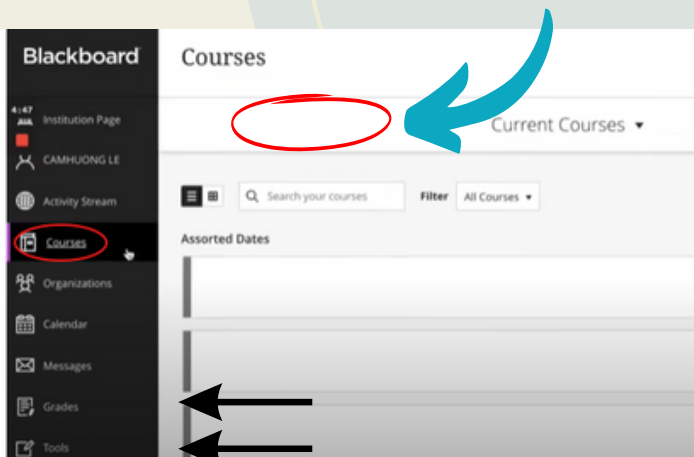
2. ДОСТЪП ДО КУРС

1. Вход:

- Използвайте потребителското си име и парола, за да влезете.

2. Потърсете курса:

- Ще трябва да изчакате учителят да добави съдържанието и да го добави към курса, преди да можете да започнете да го използвате. От лявата страна на екрана ще видите цялата информация от оценки до инструменти.

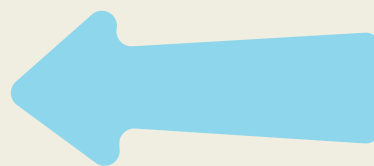
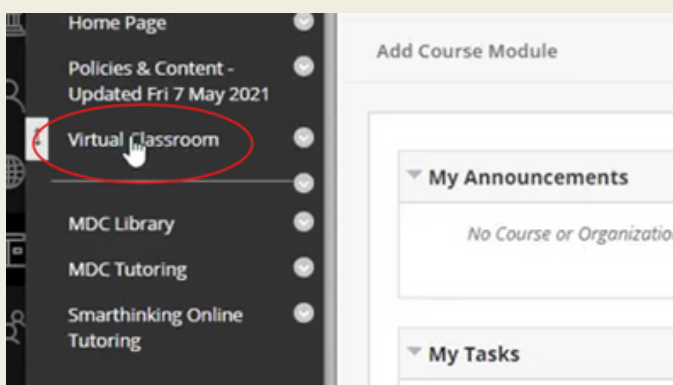


КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ BLACKBOARD?

Обучаеми:

3. Достъп до курса:

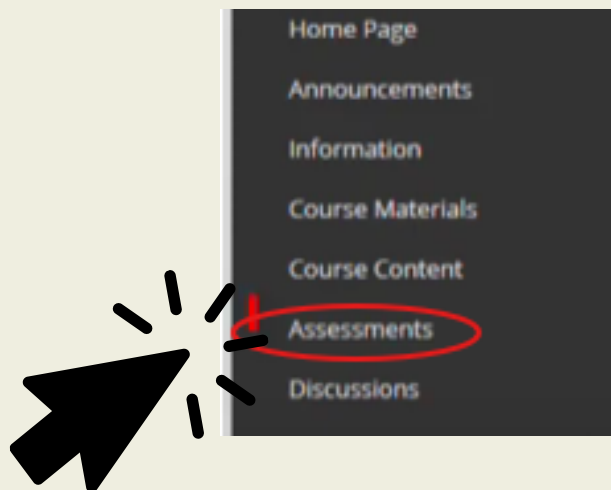
- След като влезете в курса, ще имате достъп до него чрез секцията "виртуална класна стая".
- След като намерите курсовете, в които участват, ще имате достъп до тях чрез секцията "курсове". Там можете да изберете раздела на учителя, дата, завършени курсове.



3. КАЧВАНЕ НА ЗАДАНИЕ

1. Достъп до задачата:

- Учениците, като избират инструменти и задачи от дясната страна на екраните си, ще могат да публикуват задачи чрез раздела "Задачи".



4. ОПЦИИ ЗА КОМУНИКАЦИЯ

1. Студентите ще имат достъп до чатовете чрез раздела "изглед на курса". Студентите ще намерят онлайн чат, форуми.

BLACKBOARD ПОЗВОЛЯВА ДА

Извод:

Blackboard е полезен за учащите, и особено за преподавателите, защото е интуитивен за използване и централизира учебните материали, заданията, оценяването и комуникациите на една платформа, улеснявайки управлението на обучението и виртуалното взаимодействие.

Canvas е интересна система за управление на обучението (LMS), която предлага динамична и ангажираща опция за учене. Тази уеб-базирана платформа за обучение може да се използва онлайн, присъствено или в хибридни класове.



- За да получат достъп до тази платформа, потребителите трябва да се регистрират със своя имейл акаунт или могат да създадат акаунт, свързан с техните социални мрежи (Facebook, twitter...) и паролата си.
- Това, което прави продукта една от най-добрите платформи, е нейната достъпност за всички възрасти. Интерфейсът на уебсайта на Canvas е много интуитивен. Както за учениците, така и за учителите има фиксирано странично меню, което ни помага да не се изгубим и винаги да се намираме на страницата.

КАК ДА ИЗПОЛЗВАТЕ CANVAS?

Що се отнася до **секцията на преподавателя**, работното пространство е широко и просто

- Трябва да погледнете лявото странично меню и оттам да влезете в "курсове", раздел "създаване на курс".
- След като курсът е създаден и студентите са включени, различните модули, които го съставят, могат да бъдат добавени, за да се добави информацията вътре.
- Има различни инструменти за работа, например синхронни класове, качване на файлове, връзки... и други дейности като въпросници или групова работа.
- От менюто можете също да получите достъп до обучаемите в класа и да видите дали са активни в момента или какви задачи са предали.

Като **обучаем** начинът да се регистрирате е традиционно познат - чрез имейл или социални мрежи и парола.

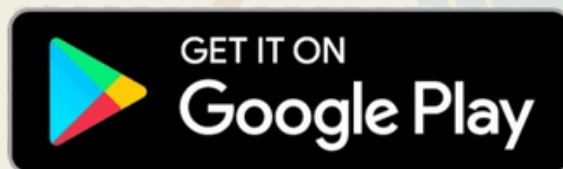
- Менюто се появява, и от лявата страна на екрана, където ще видите курсовете, в които сте записани, и оттам ще имате достъп до различни елементи като файлове, получени оценки, дискуссионни форуми...

ПРЕДИМСТВА НА CANVAS

Един от най-благоприятните моменти на този LMS е, че има различни приложения:

- Canvas Student за ученици
- Canvas Teacher за учители
- Canvas Parent за родителите - да проследят развитието на децата си в курса.

Тези приложения могат да бъдат изтеглени от Play Store на системата Android или App Store на системата iOS.



2. Специализирани платформи за геймификация:

Специализираните платформи за геймификация са софтуер, който позволява на определени организации да проектират и интегрират подобни на игри, по-скоро интерактивни елементи в сектори като образованието. Това е начин за комбиниране на образователен инструмент с интерактивен и забавен.

Quizizz, например, е онлайн софтуерна платформа, която използва изкуствен интелект за генериране на забавни викторини за участниците. Целта е да се направи ученето по-забавно и ефективно. Дейностите се генерират от съдържание, което може да бъде предложено директно от учителя. Софтуерът използва елементи на геймификация като точки за класиране и значки, за да мотивира участниците. Нещо повече, фактът, че резултатите са директно достъпни, означава, че грешките могат да бъдат разпознати и видени директно, което позволява на потребителите да подобрят собствените си знания.

Quizizz

Kahoot! е облачна платформа за викторини, идеална както за ученици, така и за учители. Поради своя игрив характер, продуктът позволява да се създават нови тестове от нулата, като по този начин предлага възможност за персонализиране на учебния опит по креативен начин, съобразен с нуждите на обучаемите.

С над 40 милиона вече налични игри, Kahoot! предлага бърз и лесен достъп до широк спектър от образователно съдържание, което го прави особено подходящ за хибридно или дистанционно обучение, където времето и ресурсите са ограничени.

Интерфейсът на Kahoot! е интуитивен: след като бъде създаден тест, играчите могат да се присъединят, като въведат ПИН код чрез мобилното приложение. Използвайки устройството си като дистанционно управление, те могат лесно да отговорят на въпросите, показани на екрана. В края на викторината класацията награждава участниците с най-висок резултат.

Въпреки че Kahoot! е проектиран предимно за образователни цели, може да се използва и за просто забавление. Идеята зад него е да учите, докато се забавлявате, въпреки че естеството на въпросите клони повече към подсилване, отколкото към задълбочаване. Въпреки това, учителят или модераторът на играта има пълен контрол върху темпото на теста, което позволява необходимите обяснения и паузи, когато е необходимо.

Kahoot!

Classcraft е платформа за геймификация, която помага за разработването на класове чрез онлайн ролева игра, спомагайки за подобряване на средата в класната стая, като доближава технологиите до образованието по всеки предмет и за всяка възрастова група.

Въз основа на отборни ролеви игри, в началото на всяка игра, учениците създават своя аватар, като избират професия (воин, магьосник или сенатор), която ще им даде различни сили. Създават се групи от 4-5 играчи, които трябва да работят заедно, за да придобият ползите. Действията, предприети от учениците в играта, са отразени в реалния живот, в техните оценки. Те могат да бъдат отрицателни или положителни. Чрез геймифициране на класа, съдържанието на всеки предмет се работи по по-приятен за учениците начин.

Един от най-положителните аспекти на тази платформа е, че учениците не трябва да се регистрират с имейл адреса си, тъй като могат да го направят с помощта на код, предоставен от учителя, като по този начин предлагат повече сигурност, особено в случай на непълнолетни. Друг положителен аспект е, че чрез персонализиран кодекс законните настойници могат да получат достъп до напредъка на децата си.

Доказано е, че с използването на тази платформа учениците изпълняват задачи по-редовно, че средата в класната стая се е подобрила и че участието на учениците се е увеличило. Можем да потвърдим, че Classcraft е силно препоръчителна платформа за преподаване.



Classcraft

3.1.2. Софтуер за геймификация

Софтуерът за геймификация се фокусира върху създаването на интерактивно и забавно съдържание.

1. Софтуер за разработка на игри:

Софтуерът за разработка на игри е основен инструмент за създаване на видеоигри. Предлагат се функционалности за графичен дизайн, програмиране, 3D анимация и управление на звука, което прави възможно разработването на игри за различни платформи. Достъпни за начинаещи благодарение на многобройни уроци и активна общност, тези софтуерни пакети улесняват бързото създаване на прототипи и разработването на сложни игри. Те позволяват творческите идеи да бъдат превърнати в завладяващи, интерактивни изживявания, още повече, че софтуерът е лицензиран безплатно и лесен за изтегляне.

ТЕМАТИЧНИ ПРИМЕРИ:

- Професионално развитие (напр. виртуални семинари за развитие на мениджмънта)
- Езиково и културно обучение (напр. игри за изучаване на езици с реалистични диалози, виртуални пътувания за опознаване на различни култури)
- Обучение по здравословни и безопасни условия на труд (напр. промоция на здравето чрез забавни дейности, симулации за управление на извънредни ситуации)
- Техническо и ИТ обучение (напр. програмиране и кодиране на игри)
- Творческо и артистично развитие (напр. музикални и театрални проекти в игрова форма, игри за насърчаване на творчеството)

КАК ДА СЪЗДАДЕМ ИГРИ ЗА ОБУЧЕНИЕ НА ВЪЗРАСТНИ?

1. Мозъчна атака и разработване на концепции:

- Определете целевата група: Кой ще играе играта? Какви интереси и нужди има тази целева група?
- Разработете идея за игра: Каква концепция се харесва на целевата група? Например образователна, симулационна или забавна игра.

2. Планиране и проектиране:

- Механика и правила на играта: Определете как работи играта, какви правила се прилагат и какви цели трябва да постигнат играчите.
- История и герои: Разработване на завладяваща история и интересни герои.
- Графики и звук: Създаване/набавяне на графики, анимации и звуци, които отговарят на темата и стила на вашата игра.

3. Техническа реализация:

- Език и платформа за програмиране: избор на подходящ език за програмиране на играта (напр. JavaScript, Python) и платформа (напр. веб, мобилен).
- Инструменти за разработка на игри: Използвайте инструменти и двигатели като Unity, Unreal Engine или Godot, за да улесните разработката.
- Създаване на прототипи: Създайте прототипи на играта, за да тествате основните механики.

4. Тестване и обратна връзка:

- Бета тестване: направете малка групова тестова игра, за да откриете евентуални грешки и да съберете обратна връзка.
- Корекции и подобрения: Използвайте обратна връзка, за да подобрите играта/да коригирате проблеми.

5. Издателска дейност и маркетинг:

- Изберете платформи: Изберете платформи за публикуване на играта (напр. Steam, App Store, Google Play).
- Поддръжка: Организирайте и предложете поддръжка след пускането.

НЯКОИ ГРАФИЧНИ ИНСТРУМЕНТИ ЗА РАЗРАБОТКА НА ИГРИ

Софтуерът за разработка на игри помага на отделни разработчици, компании за игри и образователни институции да създават, разпространяват и осигуряват приходи от игри. Тези решения често предлагат допълнителни функции като анализ на поведението на потребителите, маркетингови и социални функции. Той осигурява среда за разработка за създаване на игра с минимум работа. Той се грижи за всичко: изображения, видеоклипове, анимации, сцени, звукови ефекти, физика на играта и др.

Unity е предназначен за екипи или индивидуални разработчици, които искат да създават 2D или 3D продукти с първокласна графика.



- Има безплатна версия с интегрирана мини-игра, която може да бъде изтеглена и изпробвана, преди да се ангажирате с по-големи проекти и абонамент.
- Има пробни версии на платените планове, както и две безплатни версии, една за студенти (под 16 години) и друга за лица, които са направили по-малко от \$100 000 приходи или финансиране през последната година.
- Unity има активна общност, в която се споделят съвети, които могат да помогнат за проектиране на играта и цялостното разработване на играта.
- Игрите, разработени с Unity, са без лиценз и поддържат множество платформи, включително виртуална реалност.
- Като цяло Unity е подходящ за повечето случаи на употреба, независимо от размера и разработчика, независимо дали е нов или опитен.

Unreal Engine е универсална и мощна графичен среда, която е подходяща както за екипи, така и за индивидуални разработчици, които искат да създават 2D или 3D заглавия с първокласна графика.



- Използва се от професионалисти в индустрията, обикновено не от начинаещи. Unreal обаче стартира Blueprints, инструмент за визуални скриптове, който помага на непрограмисти.
- Предназначен е за кандидати, които се стремят предимно към 3D визуализация на ниво А и са готови едновременно с това да учат програмиране.
- Този редактор на игри е съчетан с безплатен пазар на активи, управляван от Epic Games (компанията майка) и потребителската база на Unreal Engine. В допълнение към възможностите си, силните страни на Unreal са обширната документация, голямата общност и безплатните уроци.
- Безплатен е за изтегляне и използване, докато играта ви спечели повече от \$1 милион. След това се дължи лицензионна такса от 5%.
- В крайна сметка това е най-мощният производител на игри в този списък, но също така изисква максимална ангажираност от своите потребители.

С **Construct**, 2D игрите могат да се разработват без никакви познания по програмиране. Javascript поддържа ви помага да се запознаете с програмирането на игрите.



- Javascript не е обвързан с конкретен игрови енджин, така че наученото може да се използва и другаде.
- Има чист уеб интерфейс, който може да се стартира от всеки браузър. Когато се зареди, работи дори без активна интернет връзка.
- Construct описва себе си като най-добрата среда за 2D игри. Освен това има редица 3D функции, включително многомерни обекти и мрежово модифициране.
- Този игрови енджин също така улеснява добавянето на разширени анимации. Физическият двигател, вграденият редактор на изображения, персонализираните сблъсъци, отличното намиране на пътя и т.н. го правят любим както за начинаещи, така и за експерти.
- В допълнение, безплатните и платените добавки подобряват игровото изживяване. Всички тези предимства са съчетани с незабавни визуализации без дълги забавяния и отдалечени добавки, които можете да получите на различни устройства чрез сканиране на QR кодове.
- Construct има безплатна версия със значителни ограничения, която може да бъде изпробвана без плащане или регистрация. Игрите, създадени с Construct, са 100% без лиценз и без споделяне на печалбата.

2. Геймифициран софтуер за обучение:

Тези платформи са предназначени за корпоративно обучение, въвеждане на нови служители и развитие на умения. Те правят обучението по-гъвкаво и достъпно, като същевременно използват елементи на играта, за да поддържат интереса и мотивацията на обучаемите.

TalentLMS е платформа за управление на електронното обучение (LMS), която позволява на компаниите, образователните институции и обучаващите организации лесно да създават, управляват и разпространяват програми за обучение. Благодарение на интуитивния си интерфейс, потребителите могат да проектират курсове чрез интегриране на различни видове съдържание, като видеоклипове, презентации, документи и интерактивни тестове. Функциите за геймификация, като значки, точки и класиране, увеличават ангажираността на обучаемите, като правят учебния процес по-забавен. Нещо повече, TalentLMS предоставя подробни инструменти за отчитане и анализ за проследяване на напредъка на обучаемите и оценка на ефективността на програмите за обучение. Платформата е достъпна и на различни устройства, което позволява гъвкаво дистанционно обучение.



3.1.3. Полезни инструменти за геймификация

Инструментите за геймификация са специфични приложения, предназначени да добавят игрови елементи към конкретни задачи, като например създаване на значки, викторини или проследяване на напредъка, често като допълнение към съществуващи платформи или софтуер.

1. Създатели на значки и сертификати:

Значките и сертификатите удостоверяват постиженията на обучаемите. Те са начин за удостоверяване на придобитите умения.

Credly е онлайн платформа, специализирана в удостоверяването и валидирането на умения чрез дигитални значки. Използван от компании, образователни институции и сертифициращи органи, Credly дава възможност за създаване, управление и разпространение на значки, които удостоверяват придобитите умения, завършено обучение или професионални постижения. Дигиталните значки са визуални и формални представяния на уменията, включително информация за това, което е постигнато, от кого и как. Тези значки могат да се споделят в социалните мрежи или да се интегрират в професионални профили като LinkedIn. По този начин Credly улеснява официалното признаване на уменията, които могат лесно да бъдат споделени. В допълнение, платформата предлага инструменти за анализ и проследяване на въздействието на значките и програмите за сертифициране, което позволява на организациите да измерват ефективността на своите инициативи за развитие на уменията. Действително, има реално продължение на използването на тази платформа.

The logo for Credly, featuring the word "Credly" in a stylized, orange, cursive font.

2. Инструменти за викторини и анкети:

Тези инструменти улесняват създаването на викторини, анкети и въпросници с възможности за обратна връзка в реално време. Това са дейности, които активно включват участниците.

Mentimeter е интерактивна онлайн платформа, която трансформира презентациите в ангажиращи, съвместни преживявания. Използван от учители, обучители, лектори и професионалисти, той е платформа за включване на интерактивни въпроси, анкети на живо, викторини и други интерактивни елементи в презентации. Участниците могат да взаимодействат в реално време от всяко устройство, свързано с интернет, улеснявайки ангажираността и участието. Резултатите се показват незабавно, предлагайки незабавна обратна връзка. Нещо повече, изключително интуитивният интерфейс на Mentimeter го прави лесно достъпен за възможно най-широк кръг от хора и ситуации.



3. Инструменти за интерактивно представяне:

Тези инструменти позволяват създаването на интерактивни слайдове, насърчавайки сътрудничеството между хората, като същевременно предлагат интуитивна функционалност.

Nearpod е интерактивна образователна платформа, която позволява на учителите да създават и споделят завладяващи уроци със своите ученици чрез онлайн сътрудничество.

Той има за цел да подобри интерактивността и ангажираността в класната стая. Nearpod включва мултимедийни елементи като видеоклипове, викторини, анкети, симулации и дейности за виртуална реалност в уроците.

Nearpod също така предлага инструменти за сътрудничество, като дискусии в клас и интерактивни бели дъски, улесняващи активното участие. Учителите могат да проследяват напредъка на работата на учениците с незабавни, подробни отчети. Освен това е достъпен както за класна стая, така и за дистанционно обучение.



- Инструменти за проследяване на напредъка и анализ:

Тези инструменти позволяват напредъкът на обучаемите да бъде наблюдаван директно, като предоставят директна обратна връзка за насърчаване на напредъка.

ClassDojo е платформа за комуникация и управление на класната стая, предназначена да засили връзката между учители, ученици и родители. Това е глобална общност от над 50 милиона учители и семейства, работещи заедно около ученето. Той позволява на учителите да наблюдават и управляват поведението на учениците, като присъждат положителни или отрицателни точки, персонализирани според специфични критерии като участие или уважение. ClassDojo също така улеснява комуникацията и споделянето чрез видеоклипове, снимки, незабавни съобщения и съобщения в класа, което позволява на родителите да бъдат информирани за напредъка на децата си и училищните дейности. Учениците могат да създават цифрови портфолиа, за да споделят работата и проектите си, предлагайки директна видимост за родителите и учителите.

Достъпен от компютри, планети и смартфони, ClassDojo е лесен за използване и с фокус върху сигурността и поверителността на данните. Всъщност това е софтуер, който подобрява ангажираността на учениците, засилва комуникацията между родители и учители и улеснява управлението на класната стая по интерактивен и сигурен начин.



ClassDojo

3.1.4. Критерии за избор на технологии за геймификация

При избора на технологии за геймификация трябва внимателно да се оценят няколко критерия, за да се гарантира тяхната пригодност и ефективност в образователен контекст. Всеки от критериите играе решаваща роля при определянето на това колко добре инструментът за геймификация може да подобри учебния опит, да мотивира обучаемите и да се интегрира в съществуващите образователни рамки. Като се фокусират върху тези критерии, преподавателите могат да вземат информирани решения, които максимизират ползите от геймификацията в техните преподавателски практики. Критерии като:

Привеждане в съответствие с целите на обучението

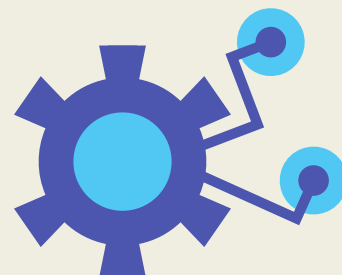
Привеждането в съответствие с учебните цели е от основно значение при избора на технологии за геймификация. Това привеждане в съответствие гарантира, че характеристиките и механиката на инструментите за геймификация ефективно поддържат конкретни образователни цели, като в крайна сметка подобряват ангажираността и резултатите от обучението.



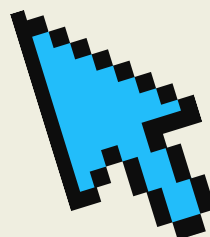
От съществено значение е ясно да се определят целите на обучението. Те могат да включват учебни цели като подобряване на усвояването на знания, насърчаване на критичното мислене или подобряване на сътрудничеството между обучаемите. Например, целта може да бъде да се развият аналитични умения чрез насърчаване на обучаемите да оценяват различни гледни точки по дадена тема.

След като целите на обучението са установени, следващата стъпка е да се оцени как технологията за геймификация може да улесни тези цели. Основните характеристики, които трябва да имате предвид, включват:

- **Точкови системи и значки:** Много платформи за геймификация, като **Kahoot!**, използват точкови системи, които възнаграждават потребителите за техните постижения. Печеленето на значки за конкретни постижения може да мотивира обучаемите да се ангажират по-задълбочено със съдържанието и да се стремят към непрекъснато подобрене.



- **Предизвикателства и квестове:** Технологии като **Classcraft** позволяват на потребителите да предприемат квестове, които включват решаване на проблеми от реалния свят или приемане на предизвикателства, свързани с учебната програма. Този подход насърчава критичното мислене и работата в екип, като прави ученето по-интерактивно и ангажиращо.



- **Незабавна обратна връзка:** Инструменти като **Edmodo** предоставят обратна връзка в реално време за тестове и задачи. Тази незабавна обратна връзка помага на обучаемите да разберат напредъка си, да идентифицират области за подобрене и съответно да коригират стратегиите си за обучение.



Освен това гарантирането, че технологиите за геймификация са в съответствие с установените педагогически рамки, може да повиши тяхната ефективност. Например, картографирането на дейности в рамки като таксономията на Блум може да помогне да се гарантира, че технологията насърчава редица когнитивни умения, от основно припомняне до мислене от по-висок порядък.

Привеждането на технологиите за геймификация в съответствие с учебните цели е от съществено значение за максимизиране на тяхното въздействие. Като гарантират, че функциите и механиката на тези технологии поддържат ясно дефинирани цели, потребителите могат да подобрят ангажираността и да създадат по-ефективно и приятно учебно изживяване.

Лесна употреба

Лекотата на използване е критичен фактор при избора на технологии за геймификация, тъй като влияе както върху ангажираността на потребителите, така и върху цялостната ефективност. Удобният за потребителя интерфейс е от съществено значение, тъй като позволява както на преподавателите, така и на обучаемите да навигират в платформата без усилие. Интуитивният дизайн намалява кривата на обучение, позволявайки на потребителите да се съсредоточат върху съдържанието, вместо да се борят с технологията. Например, платформи като Quizizz и Kahoot! са проектирани с опростена навигация, което гарантира, че потребителите могат бързо да имат достъп до функции, да създават тестове и да преглеждат резултатите без излишни усложнения.

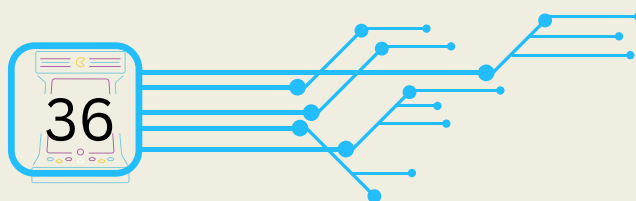
В допълнение към дизайна на интерфейса, ефективните процеси на обучение и въвеждане са от решаващо значение. Инструментите за геймификация трябва да предлагат изчерпателни уроци, ръководства и ресурси, които помагат на потребителите бързо да станат опитни. Например, Classcraft предоставя материали и видеоклипове за въвеждане, които насочват учителите и учениците през неговите функции, улеснявайки плавния преход към геймифицирано обучение.

Постоянната подкрепа също е от съществено значение. Технологиите, които осигуряват стабилно обслужване на клиентите, онлайн помощни центрове и форуми на общността, значително подобряват потребителското изживяване. Например платформи като Edmodo предлагат обширни ресурси и подкрепяща общност, където потребителите могат да задават въпроси и да споделят опит, създавайки среда, благоприятна за учене и сътрудничество.

Цена и достъпност

Цената и достъпността са жизненоважни съображения при избора на технологии за геймификация. Разбирането на общите разходи за притежание е от решаващо значение; това включва първоначални разходи за покупка, абонаментни такси и всякакви допълнителни разходи, свързани с обучение или поддръжка. Всеки трябва да прецени дали финансовата инвестиция е в съответствие с бюджетните му ограничения.

Достъпността е преплетена с цената. От съществено значение е да се гарантира, че избраната технология е достъпна и налична за всички студенти. Платформите, които предлагат безплатни или стъпаловидни модели на ценообразуване, могат да поемат различни бюджети. Например Kahoot! предлага безплатна версия с опция за надграждане за първокласни функции, което я прави достъпна за широк кръг потребители.

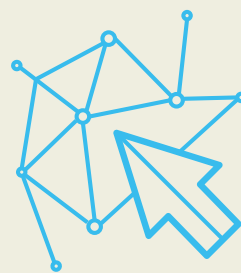


Освен това помислете дали технологията може да се използва на множество устройства, включително смартфони, планшети и компютри, за да се улесни обучението в различни среди. Тази гъвкавост увеличава достъпността, позволявайки на потребителите да взаимодействат със съдържанието, когато им е удобно.

Интеграция и съвместимост

При избора на технологии за геймификация съвместимостта и интеграцията са решаващи фактори, тъй като те установяват колко ефективно инструментът работи с настоящите платформи и образователни системи. Ефективната стратегия за геймификация трябва да работи в унисон със съществуващите образователни технологии, системи за управление на съдържанието и системи за управление на обучението (LMS). Поради тази оперативна съвместимост учителите могат да използват геймифицирани компоненти като класации, значки и викторини, без да се намесват в текущите си работни процеси.

Примери за системи, които предоставят възможности за интеграция с различни приложения на трети страни, са Edmodo и Google Classroom. Това поддържа учебната среда единна, като същевременно позволява на учителите да добавят геймифицирани елементи към своите класове. Друг важен компонент е капацитетът за споделяне на данни между системите; успешните инструменти за геймификация трябва да позволяват импортиране и експортиране на данни, което да дава възможност на учителите да наблюдават развитието и да оценяват резултатите на няколко платформи. Тази функция подобрява целия образователен процес, като предлага подробни данни за представянето и участието на обучаемите.

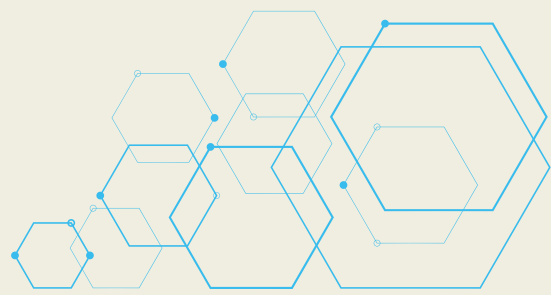


Мащабируемост и гъвкавост

Мащабируемостта и гъвкавостта са от решаващо значение за развитието на технологията за геймификация и адаптиране към променящите се образователни нужди. Мащабируемата система може да се справи с нарастващ брой потребители, независимо дали в една класна стая или в цялата институция. Това е особено важно за бизнеса и образователните институции, които имат място за разширяване или които изискват технологията в различни условия.

Classcraft и подобни платформи могат лесно да се разраснат, за да поемат допълнителни потребители и са направени да поддържат различни размери на класове. Поради своята мащабируемост, учителите могат да използват техники за геймификация както в големи, така и в малки групи, без да губят въздействието си. Също толкова важна е гъвкавостта, която позволява на учителите да променят процеса на геймификация, за да отговаря на конкретни учебни цели и да се приспособи към различни философии на преподаване. С използването на технологии, които предоставят персонализирани функции, преподавателите могат да адаптират учебния процес към нуждите на своите ученици. Примери за тези функции включват различни формати на материали, конфигурируема динамика на играта и различни системи за стимулиране.

Платформата за геймификация също трябва да улесни надстройките и подобренията. Технологията трябва да бъде достатъчно гъвкава, за да приспособи нови функции и функционалности, които допълват развиващите се педагогически тенденции с промяната на образователните практики. Тази гъвкавост гарантира, че техниките за геймификация продължават да бъдат приложими и успешни за постигане на учебните цели.

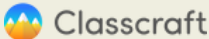


В заключение, изборът на технологии за геймификация в образователен контекст изисква внимателно разглеждане на множество критерии, за да се гарантира тяхната ефективност и съответствие с образователните цели. Като се фокусират върху привеждането в съответствие с целите на обучението, лекотата на използване, цената и достъпността, интеграцията и съвместимостта, както и мащабируемостта и гъвкавостта, преподавателите могат да вземат информирани решения, които подобряват учебния опит. Тъй като образователният пейзаж продължава да се развива, използването на правилните инструменти за геймификация може да насърчи по-дълбока ангажираност, да насърчи критичното мислене и да подкрепи разнообразните нужди от обучение, като в крайна сметка допринесе за по-динамична и ефективна образователна среда.



Всички инструменти за обучение и техните предимства

Инструмент за обучение	Предимства
 MOODLE	MOODLE помага за управлението на онлайн учебни пространства, адаптирани към нуждите на учители, ученици и администратори - платформа за обучение с отворен код, която позволява лесно създаване и управление на онлайн курсове. Тя предлага функции като тестове, форуми и дневници за оценки и е силно персонализируема, за да отговаря на различни образователни нужди.
 Blackboard	Blackboard е полезен за учащите и особено за преподавателите, защото е интуитивен за използване и централизира учебните материали, заданията, оценяването и комуникацията на една платформа, улеснявайки управлението на обучението и виртуалното взаимодействие.
 Canvas	Тази уеб-базирана платформа за обучение може да се използва за онлайн, присъствени или хибридни занятия.
 Quizizz	Учителите могат да създават персонализирано съдържание, докато елементи на геймификация, като точки и значки, поддържат ангажираността на участниците. Незабавната обратна връзка помага на учащите да идентифицират грешки и бързо да подобрят знанията си.

Инструмент за обучение	Предимства
 Kahoot!	Kahoot позволява на потребителите да създават персонализирани тестове от нулата, което осигурява персонализирано и креативно учебно преживяване. Тази гъвкавост помага за адаптиране на съдържанието към специфичните нужди на учениците, правейки обучението по-ангажиращо и интерактивно.
 Classcraft	Classcraft помага за разработването на класове чрез онлайн ролева игра, като по този начин подобрява средата в класната стая, с което доближава технологиите до образованието по всеки предмет и за всяка възрастова група. Друго предимство е, че учениците не е необходимо да се регистрират с имейл адреса си, тъй като могат да го направят, използвайки код, предоставен от учителя, като по този начин предлагат по-голяма сигурност, особено за непълнолетни.
 TalentLMS	TalentLMS позволява на организациите лесно да създават, управляват и разпространяват обучителни програми. Поддържа различни типове съдържание, като видеоклипове, презентации и интерактивни тестове. Функциите за геймификация, като значки, точки и класации, повишават ангажираността на обучаемите. Платформата предлага и подробни инструменти за отчитане за проследяване на напредъка и оценка на ефективността на обучението.

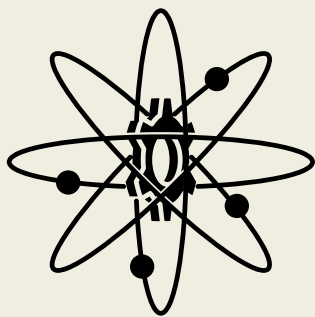
Инструмент за обучение	Предимства
 Credly	Credly е онлайн платформа, която позволява на организациите да създават, управляват и разпространяват дигитални значки, за да признават умения, постижения и завършено обучение. Тези значки могат лесно да се споделят в социалните медии и професионални профили като LinkedIn. Credly предоставя и инструменти за проследяване на въздействието на значките и програмите за сертифициране, помагайки на организациите да измерват ефективността на своите инициативи за развитие на умения.
 Mentimeter Mentimeter	Mentimeter подобрява презентациите, като включва анкети на живо, викторини и интерактивни въпроси. Продуктът позволява на участниците да се ангажират в реално време от всяко устройство, свързано с интернет, насърчавайки сътрудничеството и активното участие. Резултатите се показват мигновено, осигурявайки незабавна обратна връзка както на презентаторите, така и на участниците.
 nearpod Nearpod	Nearpod предлага мултимедийни функции като видеоклипове, тестове, анкети и виртуална реалност в уроците, подобрявайки ангажираността. Включва инструменти за сътрудничество, като дискусии и интерактивни дъски за активно участие. Учителите могат да проследяват напредъка на учениците с отчети в реално време и е достъпен както за обучение в клас, така и за дистанционно обучение.

Инструмент за обучение	Предимства
 ClassDojo ClassDojo	ClassDojo позволява на учителите да наблюдават поведението на учениците чрез персонализирани точки за участие или уважение. Платформата позволява комуникация чрез видеоклипове, снимки, съобщения и обявления, като държи родителите информирани. Освен това, учениците могат да създават дигитални портфолиа, за да споделят работата си, предлагайки прозрачност и директен достъп до напредъка както за родители, така и за учители.



БИБЛИОГРАФИЯ





Уеб връзки:

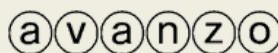
- <https://www.classdojo.com>
- <https://nearpod.com>
- <https://www.mentimeter.com>
- <https://info.credly.com>
- <https://www.talentlms.com>
- <https://unity.com/fr>
- <https://quizizz.com/?lng=fr>
- <https://www.gamify.com/what-is-gamification>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification>
- <https://www.ispring.es/blog/what-is-lms>
- <https://medium.com/@projectmanagementandleadership/game-development-tools-and-software-1601420437bc>
- <https://www.bbc.com/future/article/20121204-can-gaming-transform-your-life>
- <https://help.blackboard.com/Learn/Student>
- <https://www.instructure.com/canvas>
- https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/
- https://help.blackboard.com/Learn/Student/Ultra/Getting_Started/Log_in_to_Learn

Библиография:

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
- Kapp, K. M. (2012). Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. Computers in Human Behavior, 71, 525-534.
- Molina, B. (2023, 20 noviembre). Blackboard qué es y cómo funciona: Todo lo que necesitas saber. Digital Experience School. <https://www.dexs.es/blackboard-que-es-como-funciona-pros-contras/>
- Romero, M., & Barberà, E. (2011). E-learning and Gamification: The New Trend in Education. International Journal of Engineering and Technology, 3(1), 135-139



Co-funded by
the European Union



Безплатен лиценз

Продуктът е разработен тук като част от проекта по програма "Еразъм+" "Дигитално обучение, базирано на игри. Игра за преподаване ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" е разработена с подкрепата на Европейската комисия и отразява изключително мнението на автора. Европейската комисия не носи отговорност за съдържанието на документите

Изданието получава лиценз Creative Commons CC BY- NC SA.



Този лиценз ви позволява да разпространявате, ремиксирате, подобрявате и надграждате произведението, но само некоммерсиално. При използване на произведението, както и извлечения от това трябва

1. Трябва да се посочи източникът и линк към лиценза и да се споменат възможни промени. Авторските права остават за авторите на документите.
2. Произведението не може да се използва за търговски цели.
3. Ако прекомпозирате, конвертирате или надграждате произведението, вашите приноси трябва да бъдат публикувани под същия лиценз като оригинала.

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.