



Co-funded by
the European Union



Игрови дизайн - Ресурсен документ за платформата FLeD

FLeD: Дизайн за гъвкаво обучение

Реф. номер: 2022-1-ES01- KA220-HED-0000850250

**Лина Моргадо, Ана Афонсо, Изабел Карвальо и Марибел
Пинто
LE@D, Университет Аберта, Португалия (Universidade
Aberta)**

This work © 2024 by Fled Project is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Справка за целта на проекта	Milestone 1
Тип документ	Ресурс - превод на български език
Дата на публикуване на оригиналния документ (на английски)	ноември 2024 г
автори	Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho & Maribel Pinto
Сътрудници	none
Рецензенти	Проект Консорциум
Ключови думи	Playful Experience, FLeD Tool, Toolkit

FLeD Игрови дизайн

Градината на FLeD

1. Игрови дизайн – версия 2

1.1 Въведение

Концепцията за „геймификация“ привлича все по-голямо внимание по отношение на интегрирането на игрови елементи в контексти извън игрите (Deterding et al., 2011). Чрез включване на игрови механики като точки, значки и класации, образователните дейности могат да станат по-забавни и мотивиращи. Изследвания показват, че геймификацията подобрява ангажираността и постиженията на обучаемите в различни образователни области (Namari et al., 2014). McGonigal (2011) твърди, че игровите механики могат да бъдат използвани за справяне с реални проблеми и за ангажиране на хората в смислени дейности. Salen и Zimmerman (2004), в своята книга „Rules of Play: Game Design Fundamentals“, подчертават трансформиращата сила на игрите и играенето в образователен контекст. Те акцентират върху потенциала за дълбока ангажираност и потапящи преживявания, които насърчават активното учене.

Въпреки че игровият дизайн използва игрови механизми, той го прави индиректно. Става въпрос за създаване на прости и лесни действия и ситуации, които предизвикват забавление и могат да бъдат интуитивно постигнати без особени усилия.

Игровият дизайн и игровите учебни пространства се утвърждават като влиятелни подходи в сферата на обучението, предлагайки иновативни и ангажиращи стратегии за подобряване на образователния опит. Черпейки вдъхновение от принципите на дизайна на игри и вътрешната мотивация, която игрите предоставят, тези подходи намират приложение в различни образователни контексти.

Игровият дизайн използва естетика, базирана на игри, или включва игрови елементи с ограничена приложимост в неигрови контексти, за да привлече вниманието на потребителя и да предизвика емоционална реакция (de Sousa Borges et.al., 2014). Игровите учебни пространства (Kolb & Kolb, 2010)

насърчават задълбочено учене чрез стимулиране на изследване, експериментирание и умения за решаване на проблеми, като същевременно поддържат вътрешна мотивация и усещане за автономност.

Тази перспектива се свързва с идеята, че включването на игрови елементи в образователния контекст може да засили мотивацията, креативността и сътрудничеството сред обучаемите (Hoicka et al., 2018; Gee, 2003; Csikszentmihalyi, 1990). Чрез използване на ангажиращата и мотивираща природа на играта преподавателите могат да създадат учебни преживявания, които стимулират креативността, сътрудничеството и вътрешната мотивация, водейки до по-ефективни и приятни резултати от обучението.

Игровите подходи към преподаването и ученето бяха въведени и приложени в последното десетилетие. Напоследък те намират приложение и във висшето образование и обучението за възрастни (Meij et al., 2017). По-долу ще представим предложение с цел инкорпориране на игрово преживяване в дизайна за учене чрез прилагане на учебни шаблони и когнитивно скеле от страна на преподавателите.

Предложението включва сценарий и няколко предизвикателства, които да потопят участващите преподаватели в игрово преживяване за съвместно проектиране на обучение, базирана на обърната класна стая, като си представят уебсайта FLeD като игрово пространство.

1.2 Градината на FLeD: Разкриване на магията на обърнатата класна стая

Сценарий

Преподавателите получават покана да влязат в магическо царство, наречено **Градината на FLeD**. Поканата, изпратена от уважаваната организация **FLeDQuesters** (**екипа на проекта FLeD**), разкрива, че в градината се крие трансформиращата сила на инструмента FLeD. Това е магически инструмент, който има способността да преобразува традиционните класни стаи в ангажиращи обърнати класни стаи. За да получат достъп, преподавателите трябва да се впуснат в пътешествие, изпълнено с игрови предизвикателства и магически открития. Но първо трябва да преминат през **Гъвката порта**!

- **Предизвикателство 1: Отваряне на Гъвката порта**

Преподавателите се събират пред величествената **Гъвкава порта**, където са посрещнати от **Пазителя** на загадките (**член на екипа FLeD, предоставящ инструкции – видео + инфографика**). **Пазителят**

представя предизвикателството пред преподавателите. Всеки от тях получава комплект с подсказки. След като подсказките бъдат разгадани, портата се отваря, разкривайки **Градината на FLeD** ([уебсайта на FLeD](#)).

СТЪПКИ: Предизвикателството е предварително дефинирано и интегрирано в уебсайта. То трябва да бъде изпълнено от всички членове на екипа (преподавателите) и включва две дейности:

- **A1 - "БИНГО FLeD":** Преподавателите получават КАРТА с 16 индивидуални характеристики. Всеки участник взаимодейства с другите, за да направи линия на картата, намирайки поне един участник, който отговаря на всички тези характеристики. След като направят линия, подобна на играта бинго, преподавателите подават своя отговор.

Бележка към A1: Целта е да се създаде момент на споделяне, изследване, социализация и изграждане на връзка между участващите преподаватели. КАРТАТА за БИНГОТО ще бъде достъпна и попълвана онлайн.

- **A2 – “Отваряне на портата”:** С предоставен **линк/QR код** всеки участник попълва кратка анкета. След като изпратят формуляра, получават значка и преминават към следващата фаза: достъп до пълния уебсайт на FLeD (с шаблони, инструменти, когнитивно скеле).

Бележка към A2: Целта е чрез кратка онлайн анкета с 5 до 8 въпроса да се съберат данни за предишните идеи и практики на преподавателите за реализиране на обърната класна стая.

- **Предизвикателство 2: Изследване на Градината на FLeD**

Вътре в Градината на FLeD преподавателите се озовават сред буйна зеленина, ярки цветя и магически създания, като **Безименния Мъдрец** (**когнитивното скеле**). Докато се разхождат по пътеките на градината, те откриват три различни секции: **Пътеката на обратната връзка** (Feedback Path), **Оазисът на екипната регулация** (Team Regulation Oasis) и **Дворът на предварителната подготовка** (Prior Preparation Courtyard). Тези секции представляват трите учебни шаблона на FLeD. Всяка двойка преподаватели избира един модел за изследване и се изправя пред предизвикателството съвместно да проектира сценарий за обърната класна стая.

СТЪПКИ: Предизвикателството е предварително дефинирано и интегрирано в уебсайта/платформата. То трябва да бъде изпълнено от всички членове на екипа (преподаватели) и включва две дейности:

- **A1 - "Разходка из градината":** Всеки преподавател се регистрира в платформата на FLeD. При регистрация получава значка. След това влиза в „градината“ и я изследва. Това изследване включва четене, коментиране и запознаване с трите учебни шаблона, както и взаимодействие с когнитивното скеле.
- **A2 - "Избор на кътче":** Преподавателите трябва да решат кое кътче от градината им допада най-много: **Пътеката на обратната връзка, Оазиса на екипната регулация или Двора на предварителната подготовка** (т.е. учебния шаблон, който искат да приложат в реален контекст). Те правят своя избор в платформата. След завършване на задачата получават значка.

Бележка към A2: Платформата FLeD трябва да включва възможност за избор.

- **Предизвикателство 3: Обединяване на Градината на FLeD**

След като са придобили познания от избраните секции, преподавателите се събират отново в **Оазиса на сътрудничеството (виртуалната професионална общност на FLeD)**. Тук двойките преподаватели обединяват своите опит и знания. Сега, когато преподавателите са се запознали с функциите на **платформата FLeD**, всяка двойка се заема със съвместното проектиране на план за обърната класна стая, който интегрира силните страни на избраните от тях учебни шаблони. **Платформата FLeD** служи като техен водач, помагайки им да визуализират своя план и да го съобразят с образователните си цели.

СТЪПКИ: Предизвикателството е предварително дефинирано и интегрирано в уебсайта/платформата и трябва да бъде изпълнено от всички двойки преподаватели. То включва една дейност:

- **A1 - "Обърни с мен":** Всяка двойка преподаватели се включва в съвместното проектиране на избрания сценарий за обърната класна стая, като взаимодейства с ресурсите (когнитивно скеле и платформата FLeD), споделя знания и оказва помощ на други двойки.

Бележка към A1: Целта е да се насърчи съвместното създаване и сътрудничество между участниците в проекта FLeD, както и усещането за принадлежност.

● **Предизвикателство 4: Празник на разцвета**

Преподавателите достигат до **Празник на разцвета** – събитие, на което могат да представят своите съвместно разработени сценарии за обърната класна стая. Всяка двойка демонстрира своето уникално пътешествие, подчертавайки синергията между избраните учебни шаблони и трансформиращата сила на платформата FLeD. Колегите преподаватели и екипът на **FLeDQuesters** с възхищение наблюдават презентациите, празнувайки проявената креативност и иновации. Най-впечатляващите изпълнения получават признание и **награди FLeD (значка, сертификат за признание)**.

СТЪПКИ: Предизвикателството е предварително дефинирано и интегрирано в платформата FLeD. То трябва да бъде изпълнено от всички двойки преподаватели и включва две дейности:

- **A1 - "Моят обрат":** Всяка двойка преподаватели споделя своя реализиран сценарий с другите двойки. След споделянето на сценария получават значка.

Бележка към A1: Целта е да се развие усещане за постижение у участниците.

- **A2 - "Звездите на FLeD":** Всеки участник посещава **Галерията на FLeD** и разглежда творенията на останалите участници. Всеки може да коментира сценариите и да получи значка от екипа на **FLeDQuesters** за всеки конструктивен коментар. Освен това участниците могат да присъждат **FLeD Звезда** на своите **5 любими сценария** и да видят как те се класират в **таблото на Градината на FLeD**.
- **Бележка към A2:** Социалните функции за признание, включени в платформата FLeD – като „харесвания“,

„преглеждания“ и „коментари“ – предоставят възможност за създаване на момент на признание между участниците. Това може да се изрази в класация на сценариите, където първите 5 ще бъдат показани (въз основа на броя харесвания/звезди или преглеждания). Целта е да се насърчи взаимното оценяване, споделянето на знания и чувство за постижение у участниците.

- **Предизвикателство 5: Членство в FLeDQuester**

След успешното изпълнение на сценария, преподавателите разкриват тайните на обърнатата класна стая в магическата [Градина на FLeD](#). Те се изправят пред последното предизвикателство: да станат [FLeDQuester](#)! За целта трябва да решат финалната загадка ([анкета за удовлетвореност от FLeD](#)) и да станат членове на [общността FLeDQuest](#) ([сертификат от FLeD](#)). След като станат почетни членове на [общността FLeDQuest](#), те са поканени да продължат да подпомагат развитието на градината, споделяйки своята мъдрост и вдъхновявайки другите да приемат чудесата на обърнатата класна стая, като посещават [Оазиса на сътрудничеството](#). Чрез техните усилия те се превръщат в пътеводни светлини за бъдещите [FLeDQuesters](#), осигурявайки приемствеността на игровото учене и трансформиращата сила на модела на обърнатата класна стая.

СТЪПКИ: Предизвикателството е предварително дефинирано и интегрирано в платформата FLeD. То трябва да бъде изпълнено от всички двойки преподаватели и включва две дейности:

- **A1 - " Финална загадка":** Всеки преподавател трябва да попълни анкета за удовлетвореност от преживяването във FLeD.

Бележка към A1: Целта е да се събере обратна връзка от участниците за цялостното преживяване във FLeD и да се отличи тяхното участие и принос.

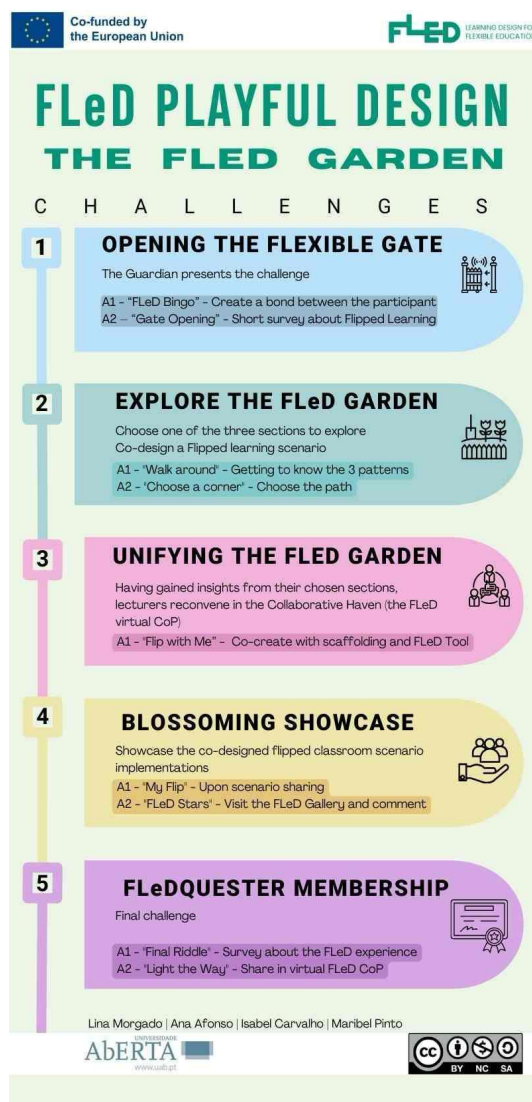
- **A2 - "Осветяване на пътя":** Участниците са поканени да разпространяват опита от FLeD сред своите колеги и да споделят знания, ресурси и въпроси във виртуалната професионална общност на FLeD.

Бележка към A2: Целта е да се включат преподавателите в разпространението на проекта FLeD и модела за гъвкаво обучение, базирано на обърнатата класна стая. Това може да бъде осъществено чрез представяне на мултипликационни

събития или чрез разработване на виртуална професионална общност (VCoP).

1.3 Инфографика на градината на FLeD

За визуализация на предложения игрови дизайн, вижте инфографиката по-долу.



2. Финални бележки

Този сценарий създава усещане за любопитство и сплотеност сред преподавателите още от самото начало. Градината предоставя спокойна и поглъщаща атмосфера, която позволява на преподавателите да изследват избраните учебни шаблони за обърната класна стая с интерес и ентузиазъм. Колаборативните елементи и използването на платформата FLeD дават възможност на преподавателите да създават съвместно изчерпателни

планове за обърнати класни стаи, водещи до значими и въздействащи образователни преживявания.

Целта е да се осигури структуриран, но игрови път за преподавателите, който да им позволи да преживеят използването на предложените учебни шаблони, процеса на когнитивно скеле и платформата FLeD в колаборативна, подкрепяща, възнаграждаваща и игрова среда. Ключов фактор е, че виртуалната Професионална общност – Оазис на сътрудничеството – се предлага като постоянна и динамична структура, която да насърчава по-колаборативни, ангажиращи, ефективни и устойчиви подходи към дизайна, подкрепени чрез споделяне на опит и добри практики от преподавателите. Това предложение за Игрови дизайн е част от Работен пакет №2 – Педагогически дизайн, в рамките на неговия Втори етап. В резултат на дейност 4 ще разработим отворен ресурс с игрови дизайн за използването на учебните шаблони и когнитивното скеле от страна на преподавателите, представен под формата на инфографика или интерактивно видео.

3. Използвана литература

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V., Reis, H. & Isotani, S.. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing (SAC '14)*. Association for Computing Machinery, (pp. 216–222). <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).

- Hoicka, E.; Alexander, J.; Wu, Z. & Thomsen, B.. (2018). *LEGO Play Well Report 2018*. 94. <https://cms.learningthroughplay.com/media/3oyhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf>
- van der Meij, M.; Broerse, J. & Kupper, F.. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: a narrative literature review, *Journal of Responsible Innovation*, 4:1, 43-63, <https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258>
- Websites
 - Pleiade Project: <https://pleiade-project.eu/>
 - URBACT Network Playful Paradigm: Towards a Playful and Sustainable Europe: <https://ied.eu/blog/presentation-of-the-urbact-network-playful-paradigm/>