



*ГЕЙМИФИКАЦИЯ В УЧИЛИЩАТА.
ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА
СПЕЦИАЛНИ ПРЕДМЕТИ*



Отбор: Mehano Master Minds (МММ)

/Божидар Славов, Петко Цанков, Виктор Чанев, Димитър
Петров, Виктор Стойчев/

Цел на проекта:

Да направим специалните предмети по-интересни и достъпни за учениците чрез игрови елементи.

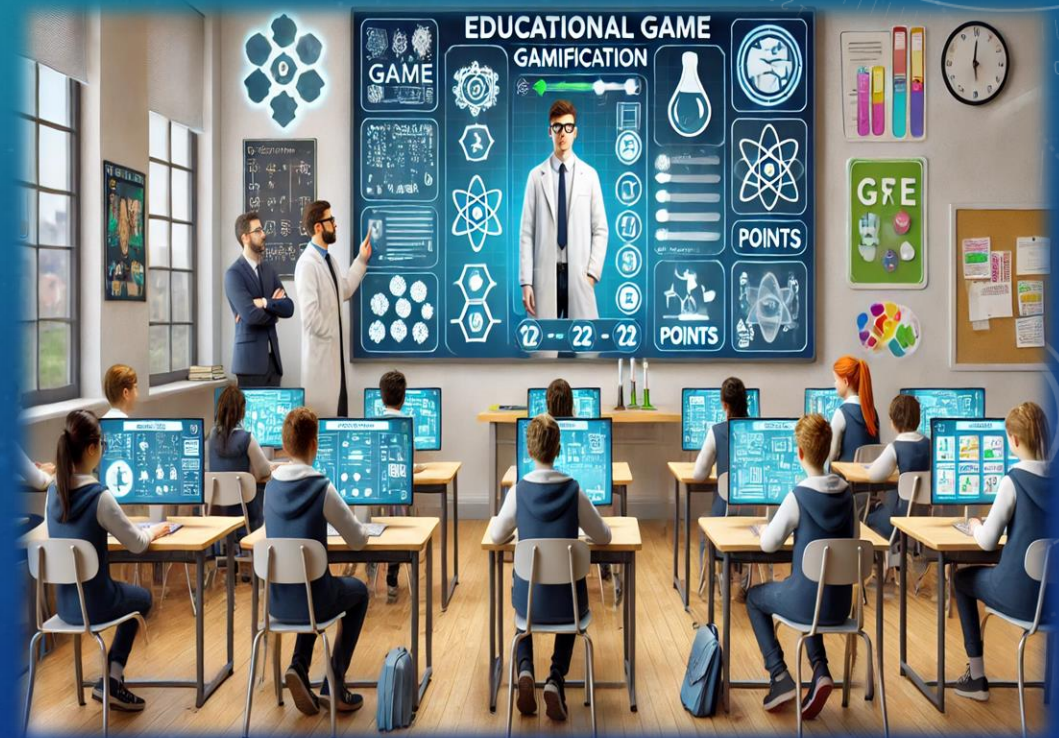


Нашият Проект: Изследване и Решение

За да разберем как учениците възприемат геймификацията, проведохме анкета сред ученици от VIII до X клас в училище. Резултатите показаха, че макар повечето ученици да са запознати с геймификационни методи, те се прилагат предимно в общообразователните предмети, а не в специализираните. Това ни мотивира да разработим иновативна програма, която да улесни работата на учителите и да направи изучаването на специализираните предмети по-интересно и ангажиращо за учениците.



QR код към линка



Предизвикателство

В нашето училище ученето на специализирани предмети като: *градивни елементи, техническо чертане, аналогова схемотехника* е предизвикателство. Обучението се провежда предимно чрез учебници, много от които вече не се издават.

Нашият проект: Digital Electric Schemes (DES) цели да промени това, като въвежда геймификация за улесняване и подобряване усвояването по специализираните предмети. Чрез иновативни игрови методи ние предлагаме съвременен начин на обучение, който е достъпен и ангажиращ за учениците.



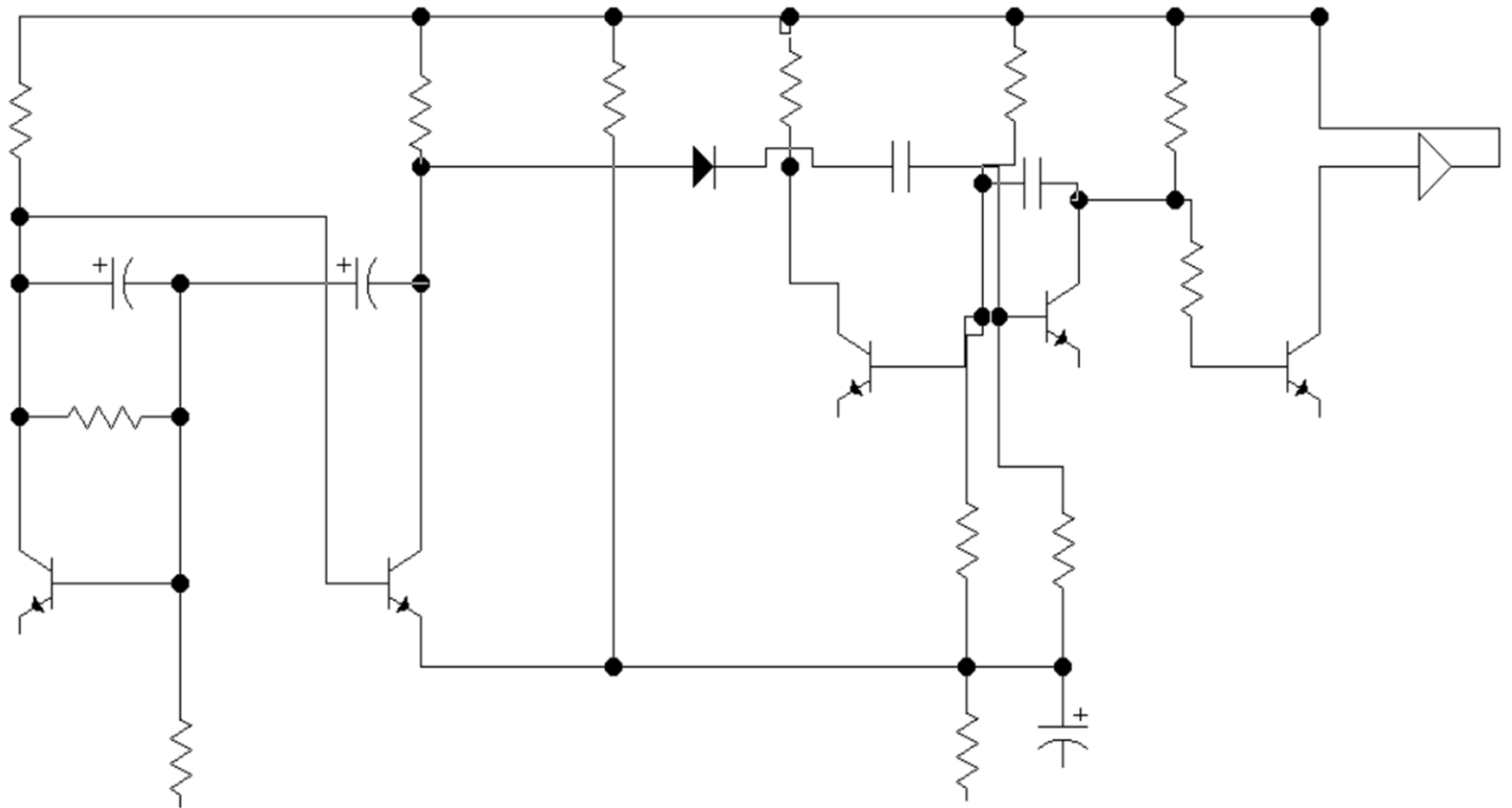
Предназначение на нашата програма

Целта на нашата програма е да превърне трудните и тежки за научаване елементи в интересен и ангажиращ процес. Чрез анимирани игри и задачи, в които учениците трябва да намират и свързват отделни елементи, вярваме, че учебният процес ще стане както забавен, така и полезен. Идеята на нашия екип е да съчетаем полезното с приятното, като направим изучаването на специализираните предмети по-достъпно и мотивиращо за учениците.



Първоначално идеята ни беше достъпна и лесна за разбиране симулационна програма за чертане и проектиране. Менторите ни посочиха, че макар идеята да е с голям потенциал, за нейното изпълнение ще е необходимо повече време, отколкото ние разполагаме.

**Ето пример за
остаряла и
неангажираща
електрическа
схема**



ПРОМ'ЯНА В ПЛАНІ

The background is a dark blue gradient with faint technical drawing elements. On the right side, there is a large circular scale with numerical markings from 80 to 210. Below it, there are several concentric circles and dashed lines, some with arrows indicating direction. In the bottom left corner, there are more circular patterns and dashed lines. The overall aesthetic is that of a technical or engineering drawing.

НОВ ПРОЕКТ...

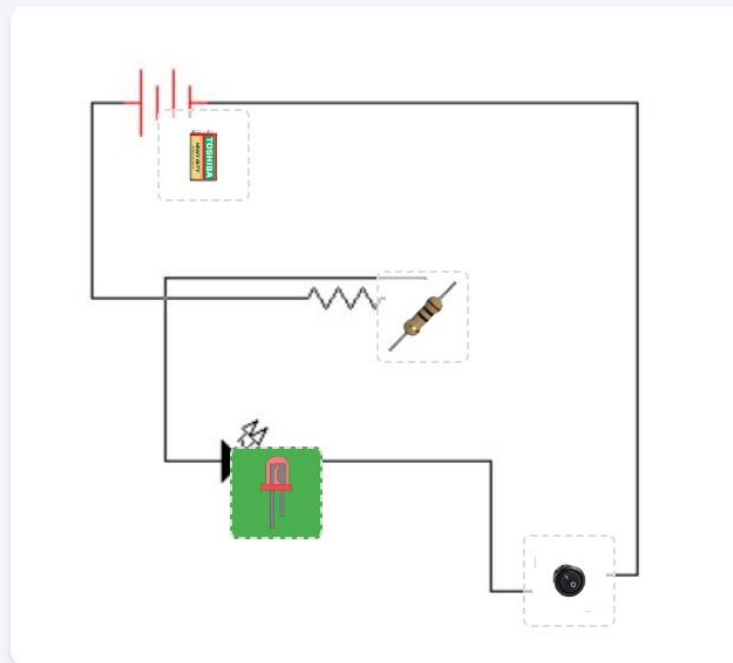
Нашата първоначална идея беше да създадем уебсайт, изпълнен с разнообразни интерактивни задачи и игри. Следвайки препоръките на нашите ментори, стигнахме до решението да се фокусираме върху една от идеите ни: интерактивна задача, която включва свързване и разпознаване на електронни елементи както графично, така и на практика. Тази малка, но ефективна игра има за цел да ангажира вниманието на учениците, като същевременно подобрява тяхната графична памет и разбиране на концепциите в електрониката.

ТРУДНОСТИ...

- Програмиране - нямаме основни знания и се учим в движение
- Промяната в плана - менторската сесия ни промени изцяло насоките

Точки: 35

Веригата работи! Поздравления!



Рестарт

Постижение: Завършена верига!

Благодарим Ви за вниманието!