

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Игрови концепции – от идея до реализация

Доц. д-р Васил Загоров
УниБИТ



Стъпка 1

Изградено е дърво на компетенциите, което помага за идентифициране на образователните нужди.





ОБРАЗОВАТЕЛНИ ЦЕЛИ НА ПРОЕКТА

- Изграждане на ефективни стратегии за търсене на информация;
- Анализ и оценка на информация от различни източници;
- Създаване и представяне на собствено съдържание.




Стъпка 2

NaviGAMERsearcher

Направен е анализ на
съществуващите игри в
областта на
информационната
грамотност.

Advanced Search ⓘ

Search 

i.e. android AND NOT ios

Sort

Default ▾

Filters ▾

BIOACTIVE

Brought to you by the UF Smathers Libraries

Bioactive

Bioactive will test puzzle solving skills as the player searches through library databases...
[+ Read More](#)

The purpose of this game is related to problem solving and fake news disclosure...
[+ Read More](#)

Fake Content...	Playability
6%	30%
Management...	Lastability
0%	25%
Plan...	Engagement
34.2%	32.5%
Identify & Scope...	User interface
42.8%	30%
Evaluate...	Storytelling
0%	47.5%

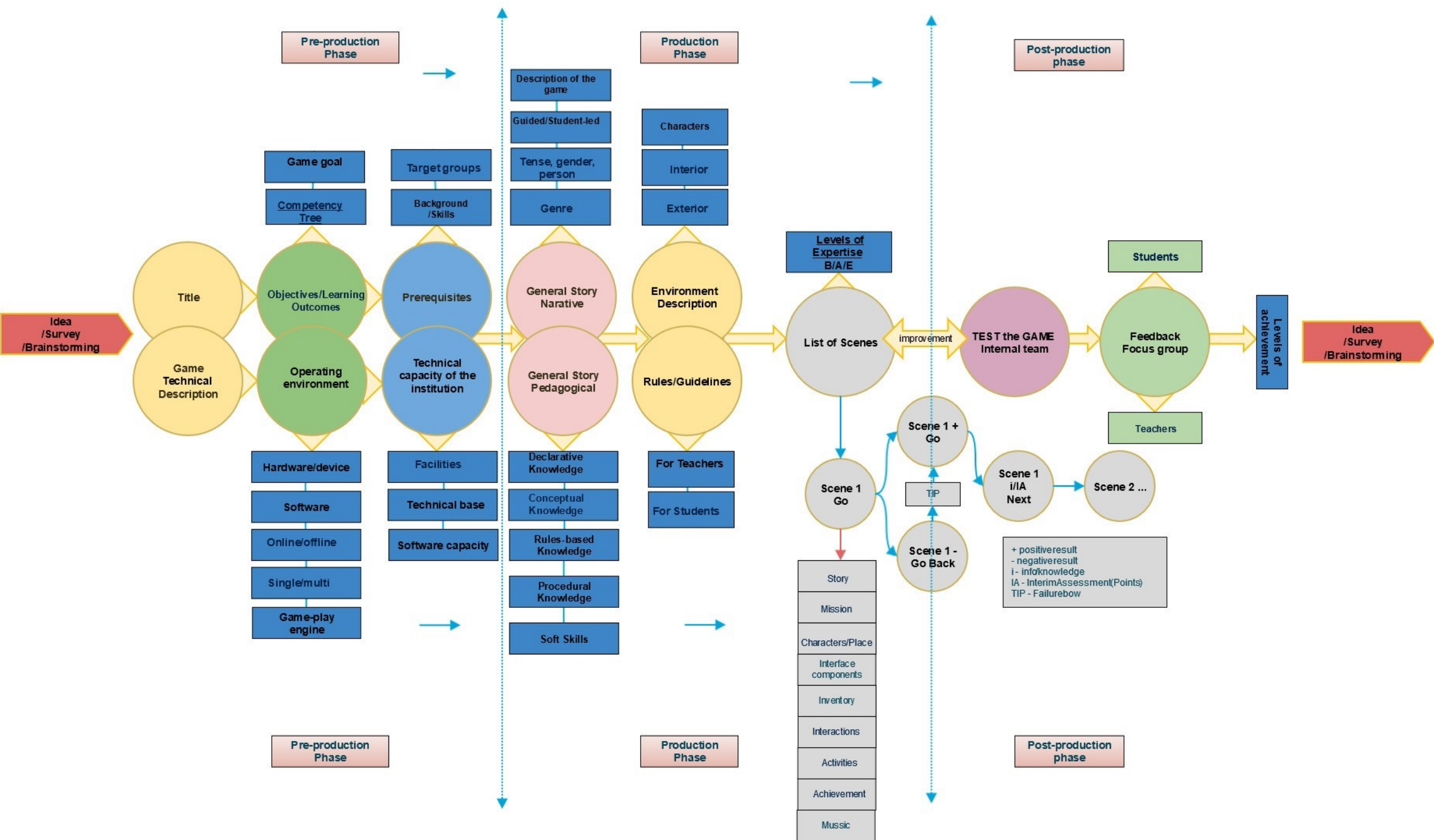
[More](#) [Play](#)



Стъпка 3

Изграждане на функционален модел за образователна игра.







Стъпка 4 ИЗГОТВЯНЕТО НА ИГРА

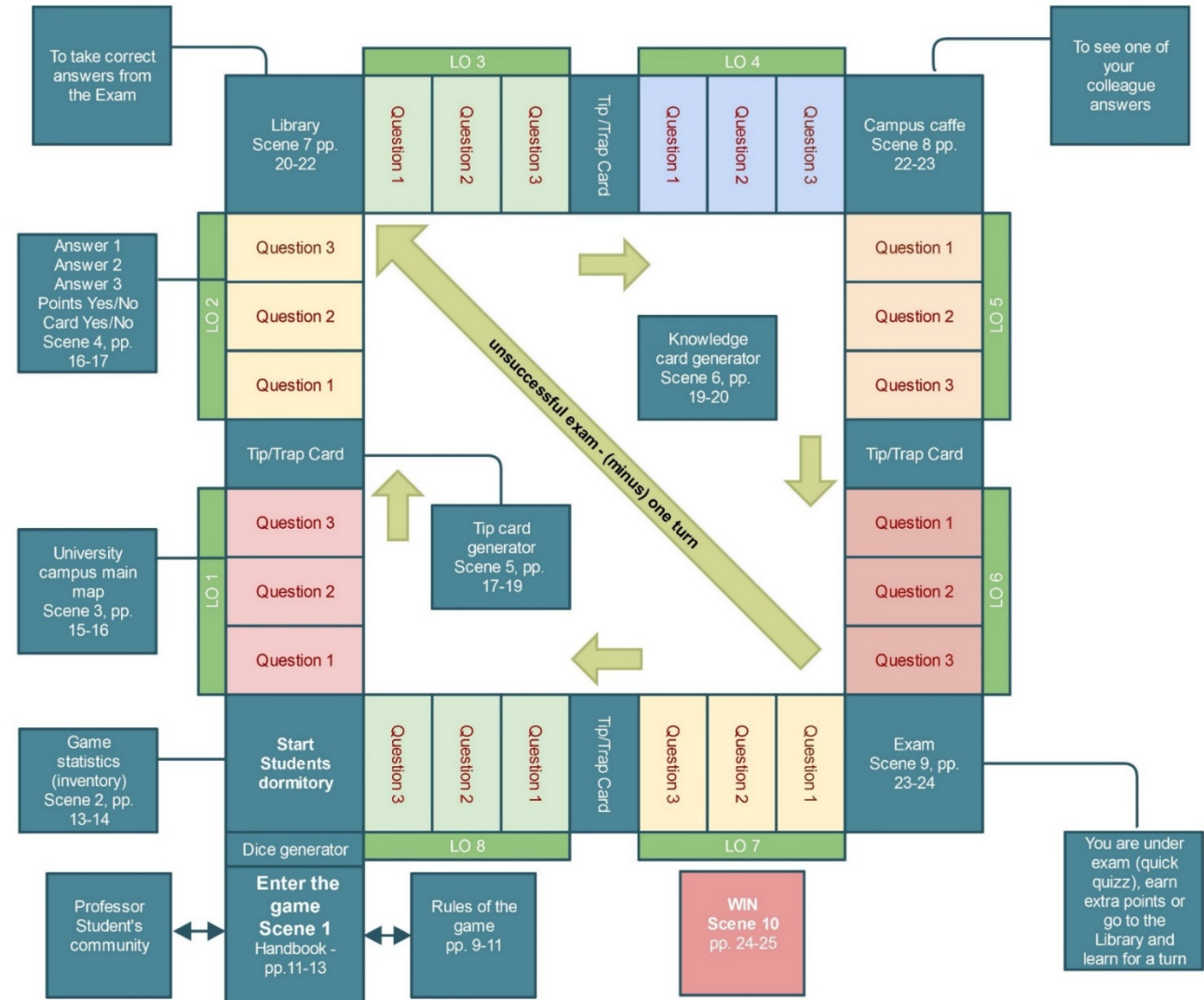
- Разработена е универсална форма за попълване на набелязаните елементи на играта;
- Разработен е сценарий на игра/игри;
- Разработени са правила на игра/игри;
- Разработена е система за анализ и контрол на функционалните елементи в играта.



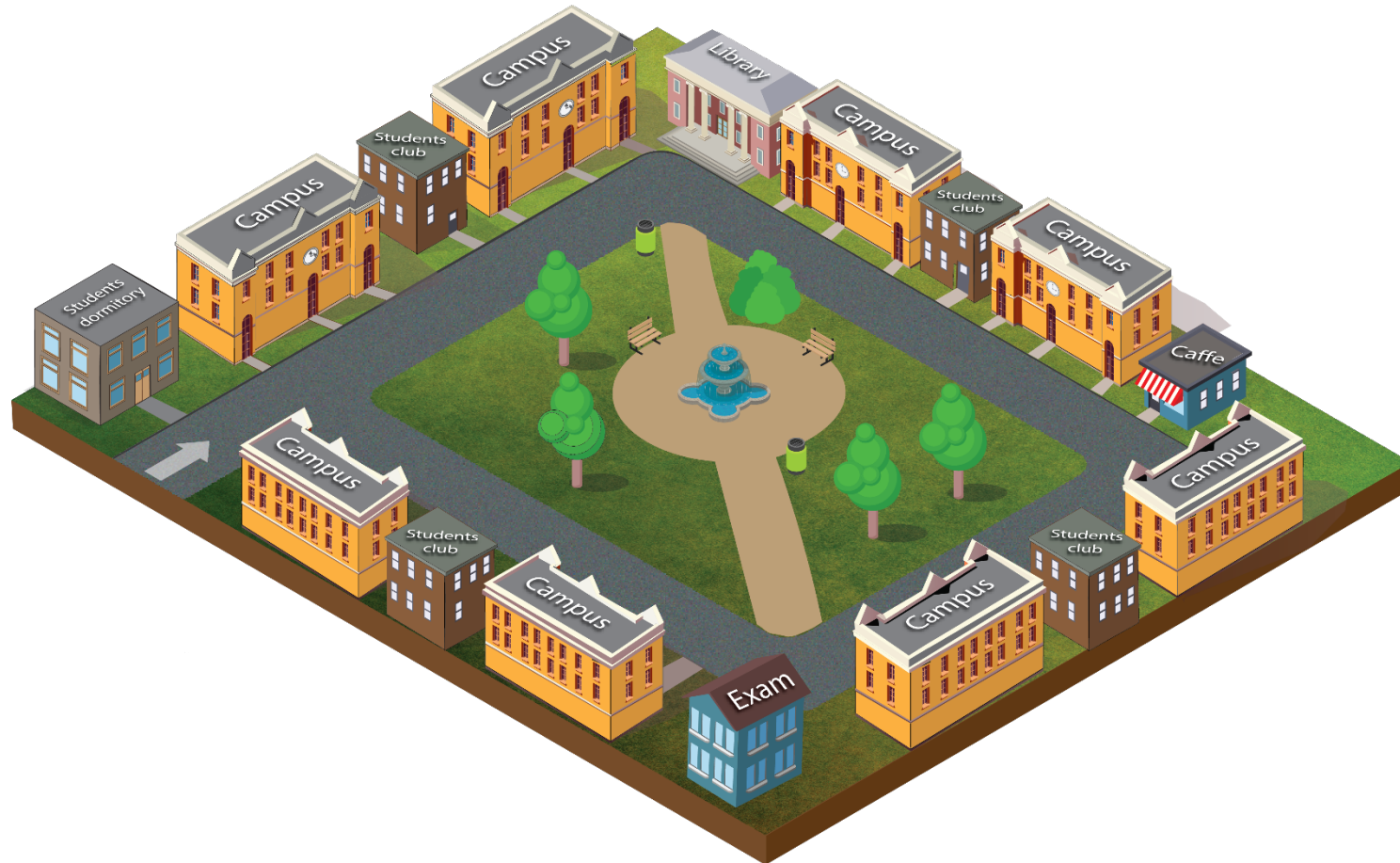
Стъпка 5

Изготвен е цикличен
модел - Игра №1

- Стратегия
- Викторина
- Походова игра

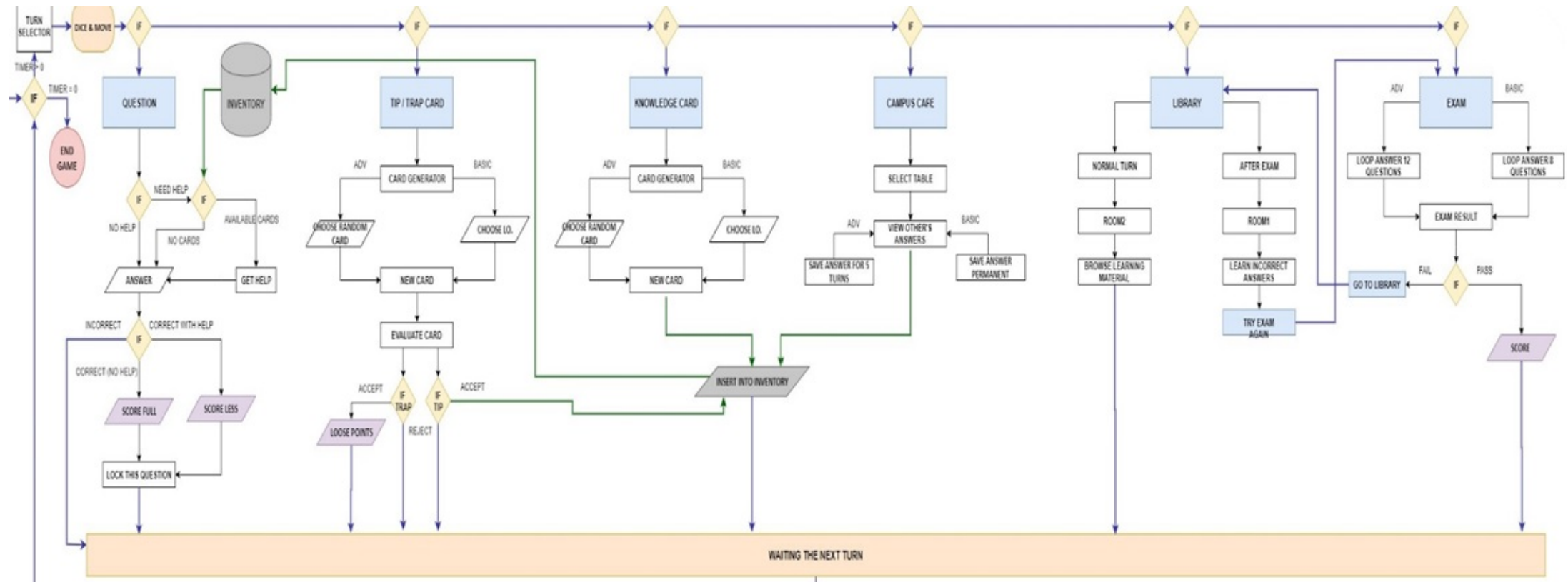


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ИНФОРМАЦИОННА ГРАМОТНОСТ: ПОДХОДИ ЗА ОБУЧЕНИЕ ЧРЕЗ ИГРИ ЗА ИЗБЯГВАНЕ НА
НЕДОСТОВЕРНО СЪДЪРЖАНИЕ NAVIGATE 2017-1-BG01-KA203-036383

Тествани са всички игрови опции



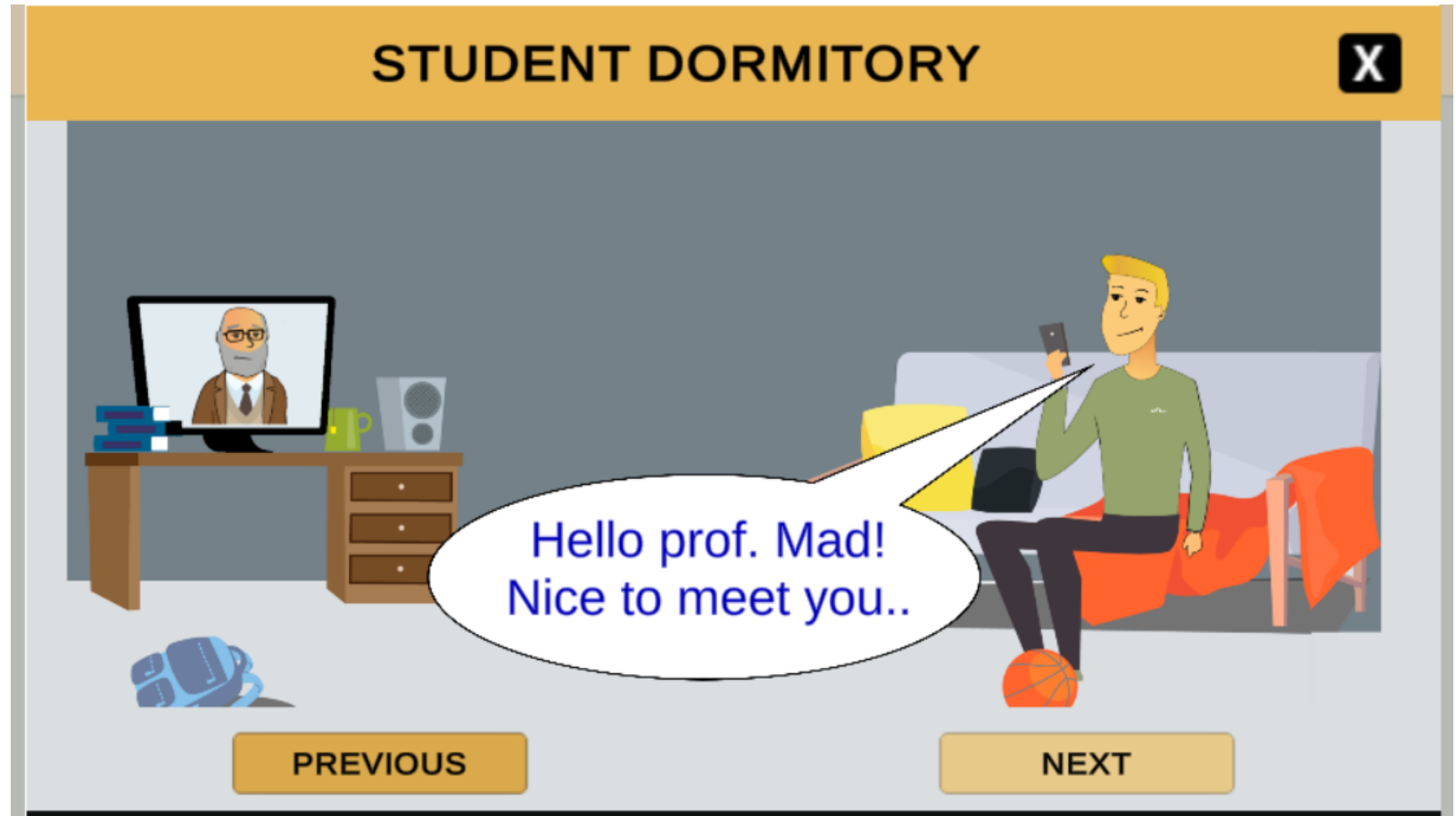


Максимално
точно и ясно са
представени
правилата на
играта.





В играта е
наблегнато на
диалогичната
форма на
общуване.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Симулира се реален образователен процес





Играчът има
възможност за
разработването
на собствена
стратегия.





Анализ на постиженията

END GAME **VASIL** **30** **17:18** **VOLUME** **PAUSE** **TURNS** **ACHIEVEMENT** **TIP CARD** **KNOWLEDGE** **INFO** **HELP**

LEARNING ACHIEVEMENT

LO1

To be aware of different scientific information resources and to be able to use subject databases and scientific research journals (Identify and Scope - Search information)

Q1: N/A Q2: **SUCCESS** Q3: N/A

You need to seriously enrich your knowledge and to develop your skills with regard to the information resources, the databases with scientific information and the implementation of basic strategies for conducting relevant information search. Please try again!

LO2

To recognize the different types of documents and to be able to find basic information on a specific topic (Identify and Scope - Search Information)

Q1: N/A Q2: **SUCCESS** Q3: N/A

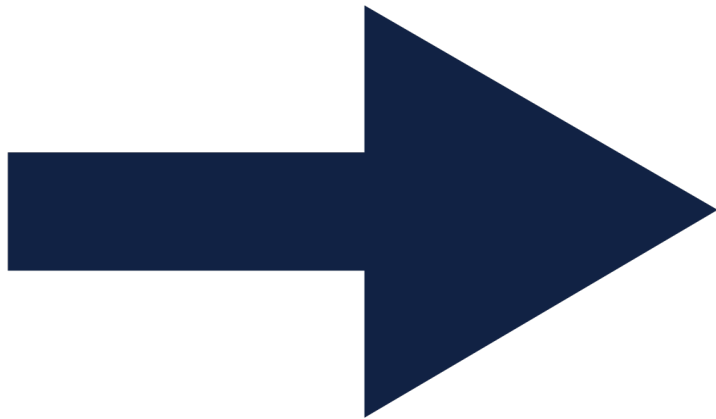
You need to revise your knowledge of the problem and identify gaps in it. Then you can try again!

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Стъпка 6

Изготвен е линеен
модел - Игра №2



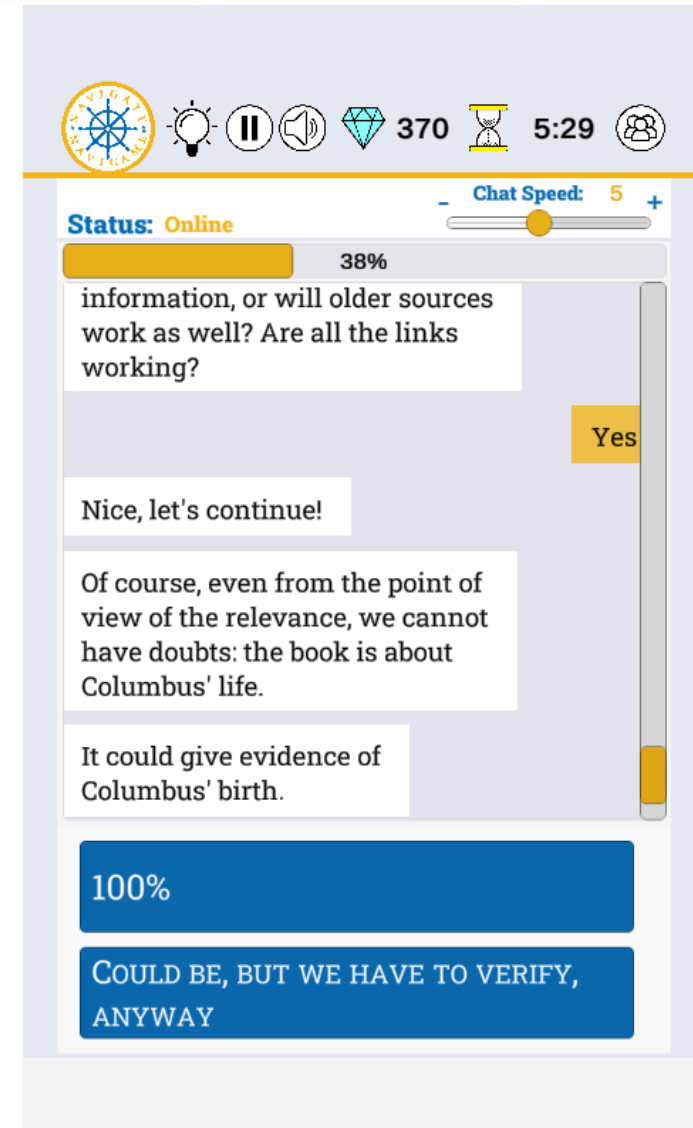


Фалшиви новини

Чат

Въпроси и отговори

Мобилна употреба



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Насърчава проучването
на конкретна тема.
Минимум усилия –
максимум знания!





Стъпка 7

Апробация и тестване

- Научните резултати са представени пред българската и световната научна общност;
- Създадени са вътрешни тест групи;
- Създадени са външни тест групи;
- Отразени са корекциите и забележките на тестерите.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!

Доц. д-р Васил Загоров

УниБИТ

v.zagorov@unibit.bg