

ИЗИСКВАНИЯ КЪМ РАЗРАБОТЧИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНА ОБУЧАВАЩА ИГРА

Екипът, разработващ компютърната обучаваща игра следва при проектирането и разработката на прототипа ѝ, при анализа на изискванията си, да прилага посочените в таблица 1 показатели.

Методическо правило за тегло на отговора при оценяването

- 0 – Не отговаря на основното изискване на показателя
- 1 – Частично отговаря на основното изискване на показателя
- 2 – В значителна степен отговаря на основното изискване на показателя
- 3 – Напълно отговаря или надхвърля основното изискване на показателя

Таблица 1. Категория показатели за разработване на компютърна обучаваща игра

Категория показатели
1. Педагогически показатели
Съответствие с учебните цели по дадена дисциплина
Затвърждаване на стари знания и формиране на нови
Развитие на знания и умения (компетентности)
Точност и достоверност на учебното съдържание
Прогресия и надграждане
Интерес и забавление
Вътрешна мотивация
Обратна връзка и награди
Съответствие с възрастта
Стимулиране на активно учене
Инклузивност
Проследимост на когнитивния резултат
Насърчаване на критично мислене и задълбочено разбиране
Възможност за промяна на тематичния предмет
Съответствие с потребностите на обучаеми със специални образователни потребности
Икономическа достъпност
2. Психологически показатели
Предпоставка за мотивираност на обучаемия за игрови процес на обучение
Предпоставка за интерес у обучаемите по предметната област
Предпоставка за удовлетвореност
Предпоставка за възникване на положителни емоции
Предпоставка за преодоляване на несигурността и неувереността
Предпоставка за търпимост и толерантност
3. Социални показатели
Стимулиране на сътрудничество

Обратна връзка за преподаватели и обучаеми
Възможности за съревнование
4. Естетически показатели
Утвърждаване на естетически принципи
Утвърждаване на естетични норми/ценности
5. Етични показатели
Установяване на общоприети етични норми
6. Технически показатели
Съответствие с широко използваните текущи версии на клиентски агенти (Chrome, Firefox, Edge, Internet Explorer, Safari, Opera)
Съответствие с основните класове мобилни и настолни устройства (<i>смартфон, таблет, смартчасовник, фаблет, мобилен компютър, настолен компютър</i>), съотнесено към съответните им операционни системи (<i>фамилии Windows/Linux/Mac OS</i>)
Устойчивост на разработката и бъдеща поддръжка
Съответствие с минималните технически параметри за компютърни системи, използвани в образователната сфера
Разработена подсистема за помощ и ръководство
Ефективност, при наличие на виртуални съветници, за препоръки и насоки в игровия процес
Езикова поддръжка на интерфейса
Независимост от времево ограничение
Поддържане на различни екранни резолюции
Степен на въздействие върху зрителните възприятия на човека
Степен на въздействие върху звуковите възприятия на човека
Ефективност на избраната наградна игрова стратегия
Ефективност на динамичната и в реално време обратна връзка
Възможност за многопотребителски режими
Възможност за въвеждане на настройки
Възможности за съхраняване на текущото игрово състояние
Ефективност на системата при избягването на сринове и забавяния
Степен на защита и сигурност на лични данни
Степен на предоставена функционалност за обучаеми със специални образователни потребности
Качество на аналитичните инструменти

Дата: 25.03.2025

Ръководител на организационен комитет:.....

/проф. Цветослав Цанков/