

ФАКУЛТЕТ ПО ИЗЧИСЛИТЕЛНА ТЕХНИКА И АВТОМАТИЗАЦИЯ КОМУНИКАЦИОННА СИСТЕМА ЗА АНАЛИЗ И ПОВИШАВАНЕ НА КАЧЕСТВОТО В УПРАВЛЕНИЕТО НА ОБУЧИТЕЛНИ ОРГАНИЗАЦИИ

Ръководител на проекта доц. д-р инж. Тодорка Георгиева, катедра КТТ

1. Доника Николова – Сотирова - Докторант, катедра КТТ

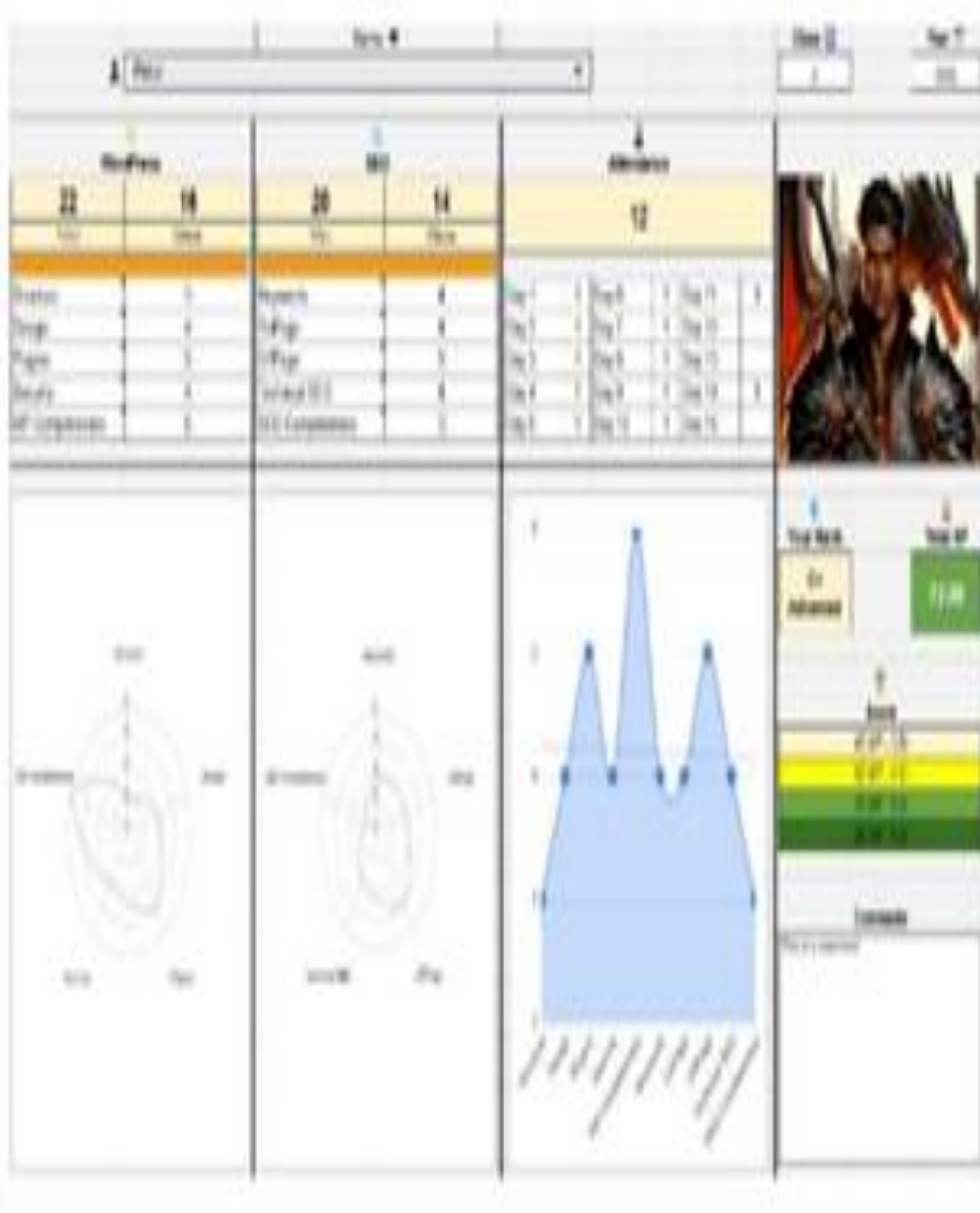
2. Инж. Владимир Вичев, Докторант, катедра КТТ

Въведение

В съвременния свят образованието заема централно място в развитието на обществото и икономиката. То е от съществено значение за формирането на знанията, уменията и компетенциите на бъдещите поколения. Бързите технологични промени, нарастващата глобализация и разнообразие на учениците и студентите, както и постоянно променящия се пазар на труда са сред основните предизвикателства пред образователната система и нейното управление.

Моделът EFQM, макар и основно насочен в бизнес сектора, има своето приложение в образованието, чрез адаптиране на определени параметри към образователната среда.

С оглед на обширните възможности за повишаване на качеството в образованието, като най-сериозен проблем може да бъде посочено ниското ниво на ангажираност на обучаващите се в учебния процес. Именно поради това основен обект в разработката е игровизацията в рамките на учебния процес, като подход за повишаване на ангажираността.



Фиг.1 Образователно табло за управление, вдъхновено от игрови интерфейси – AcademicDash

Резултати

Инструментът, както е показано на фигура 1, показва разделена структура. Отляво има интерфейс, посветен на конкретни предметни модули, използвайки WordPress и SEO като примери. Тук както преподавателят, така и ученикът могат да видят сравнителен анализ на показателите за ефективност. „ВИЕ“ представлява резултата на индивида, сравнен със средния резултат на „Други“ – предоставяйки богата на контекст перспектива за позицията на човека. Радиалните графики допълнително разделят резултатите на подтеми, предлагайки подробна информация за силните области и тези, които се нуждаят от подобрене

В педагогическата среда университетският интерфейс "AcademicDash: Student Sheet" стои като метод за съвременна образователна иновация. Интерфейсът, със своите разнообразни функционалности, предоставя платформа за количествено определяне и оценка на уменията на учениците. Подходът на аналитичното изследване на потребителските RPG интерфейси и динамичните дисплеи на видеоигрите, както е посочено в проучването, подчертава необходимостта образователните институции да адаптират и интегрират такива инструменти. Очевидно за академичните институции и преподавателите, които се стремят към съвършенство в дигиталния модел, задълбоченото разбиране на възможностите на интерфейса на AcademicDash става от съществено значение. Този инструмент не само установява нова академична насока, но също така служи като фундаментална референция, насочваща педагогическия сектор към подобрени цифрови умения и методологична еволюция.

Заклучение

В период, в който границите между дигиталната свобода и формалното обучение са все по-размити, става наложително образователните инструменти да извличат от най-ангажиращите елементи на нашите дигитални преживявания. Един такъв елемент, който се откроява, е сферата на игрите – домейн, известен със способността си да завладява, предизвиква и възнагражда своите потребители. При прехода към взаимосвързан и дигитален академичен пейзаж, авторите поставят свързан въпрос: Възможно ли е да се включи завладяващата привлекателност на игралните табла за управление в образователни платформи за повишена ангажираност на студентите? Предложеният инструмент в тази статия е създаден изрично за образователния контекст и представлява опит в тази посока.

Публикации по проекта

1. From Dungeons to Dashboards: Integrating Game-Based Character Sheet in University Environment”, M.Sotirov, D.Nikolova-Sotirova. T.Georgieva, V.Petrova. ISAS, Istanbul, Turkey

Благодарности

На ръководството на СВК при ТУ-Варна и деканат ФИТА за оказаното съдействие при подготовката на проекта.