

Проект: „Приобщаваща класна стая „Играя и зная”

Проектът „Приобщаваща класна стая „Играя и зная” е проект с идентификатор МУ19-ПФ-023 от конкурсната сесия за научноизследователски проекти 2019-2020 г. към фонд „Научни изследвания“ при Пловдивския университет "Паисий Хилендарски"- Млади учени и докторанти.

Проектът има интердисциплинарен характер и включва съдържание и дейности от приоритетните области информатика, ИКТ и Специална педагогика.

Целта на проекта е разработване и апробиране на дигитално образователно приложение за мобилни устройства, в което да се включват образователни игри, дейности, информация и познавателни задачи от направленията „Дигитална креативност”, „Природни науки” и „Екологично образование и здравословен начин на живот“ за ученици със специални образователни потребности, както и информация и указания, насочени към учителите и родителите.

Основните задачи са:

1. Проучване на научна литература и игрово-базирани интелигентни приложения за ученици със СОП на български и английски език.

2. Обособяване на приоритетите и планиране на дидактичното съдържание за формиране на познавателни и специфични умения, развивани чрез игрите.

3. Анализ на изискванията, софтуерна спецификация и валидация по стандарта на IEEE.

4. Разработване на теоретичен модел и софтуерна архитектура на приложението.

5. Разработване на първа версия на прототипа на приложението.

6. Включване на теми за използването на дигиталните мобилни приложения в лекционен курс „Подходи и стратегии за обучение на деца със специални образователни потребности в процеса на изучаване на природата и обществото“ и „Методика на изучаване на човекът и природата за ученици със специални образователни потребности“.

7. Провеждане на експерименти и усъвършенстване на прототипа, разработен през първия етап.

8. Апробиране и тестване в реална среда.

9. Разширение на приложението за мобилни устройства.

10. Подготовка на публикации и системна документация.

Очаквания резултат е да се създаде оригинален електронен ресурс, базиран на решение с актуална и иновативна технология, който да осигури подобряване на условията за достъп до качествено образование на всички ученици. Продуктът ще бъде използван и в обучението на нашите студенти в учебните дисциплини, които екипът на проекта преподава.

Основни резултати от проекта са:

- Разработен е теоретичен модел на среда за игрово-базирано обучение.
- Предложен и последователно изпълнен подход за реализиране на средата.
- Разработена е подходяща архитектура на средата
- Разработен е графичен интерфейс за работа с мобилни устройства
- Разработен е набор от игри, интегрирани в игротеката на средата: Животните около нас; Растителни и животински храни; Диви и

домашни животни; Хранителна верига; Планетите от Слънчевата система; Стани богат „Слънчева система“; Групи животни.

- Прототипът на игрово-базираната среда е апробиран и тестван в реален учебен процес.

Резултатите от проекта са обобщени и представени в 13 публикации.

Срокът на изпълнение на проекта: 24 месеца.

Участниците в проекта от Педагогически факултет са:

Доц. д-р Ани Христова Епитропова – ръководител на проекта

Луcreция Събинова Чаушева – студент, участник

Общата сума за проекта е 10000 лв.