

СЪДЪРЖАНИЕ

Увод	5
ПЪРВА ГЛАВА	
ПАРАДИГМА НА УЧИЛИЩНОТО ОБРАЗОВАНИЕ. ОБРАЗОВАТЕЛНАТА СИСТЕМА В БЪЛГАРИЯ. ОБУЧЕНИЕ В ДИГИТАЛНА СРЕДА	13
1.1. Теория на парадигмите в образованието	13
1.2. Българската образователна система.....	20
1.3. Дигитално обучение в извънучилищна среда	27
1.4. Форми на обучение в дигитална среда	30
1.5. Предизвикателството на дигиталната образователна среда. Проблеми и решения	33
1.6. Съвременни средства за обучение в дигитална среда	39
1.7. Основни видове средства, използвани за електронно обучение	40
1.8. Основни принципи на електронните средства за обучение.....	43
1.9. Функции на електронните материали	44
ВТОРА ГЛАВА	
КОМУНИКАЦИОННИ ЕЛЕМЕНТИ В ДИГИТАЛНА СРЕДА. ИГРАТА КАТО ОБРАЗОВАТЕЛЕН КОМПОНЕНТ	47
2.1. Комуникация – предмет, цел, етапи, видове, модели.....	47
2.1.1. Предмет и цел на комуникацията	48
2.1.2. Видове данни, използвани в комуникационния процес	50
2.1.3. Видове комуникация.....	52
2.1.4. Етапи на комуникационния процес	54
2.1.5. Модели на комуникацията	56
2.2. Видове електронни игри. Игровите елементи на комуникация и тяхната трансформация в дигитална среда	57
2.2.1. Видове електронни игри.....	58
2.2.2. Сериозни игри	59
2.2.3. Комуникационни елементи на компютърната игра.....	62
2.2.4. Невербална, вербална и паравербална форма на комуникация в електронната игра.....	63
2.2.5. Символите като комуникационни елементи в електронната игра	67
2.2.6. Графичният и дигиталният дизайн като комуникационен елемент в компютърните игри.....	69
2.2.7. Цветовете в компютърните игри	74

2.2.8. Музиката като комуникационен елемент в образователните компютърни игри.....	75
2.3. Образователните електронни игри.....	78
2.3.1. Блок схема на образователна компютърна игра.....	79

ТРЕТА ГЛАВА

ОБРАЗОВАТЕЛНА ЕЛЕКТРОННА ИГРА. ПРАКТИЧЕСКИ ИЗВОДИ ОТ АНКЕТИ И ИНТЕРВЮТА С УЧЕНИЦИ И ПРЕПОДАВАТЕЛИ.

БЪЛГАРСКИЯТ ОПИТ В СЪЗДАВАНЕТО НА ЕЛЕКТРОННИ ИГРИ.....	82
---	-----------

3.1. Образователна компютърна игра „Административните области на България“	82
3.1.1. Сценарий на играта	83
3.1.2. Приложение на компютърната игра „Административните области на България – природа, история и култура“	86
3.1.3. Изисквания към образователните компютърни игри	88
3.2. Образователната електронна игра в учебния час в IV и VII клас. Анкети и разговори с учениците от тези класове.....	93
3.2.1. Образователната компютърна игра „Административните области на България – природа, история и култура“ в час по човек и природа в IV клас	94
3.2.2. Образователната компютърна игра „Административните области на България – природа, история и култура“ за учениците в VII клас	99
3.2.3. Анализ на отговорите от анкети, проведени с ученици от IV и VII клас	101
3.3. Подготовка на българските учители за приложение на дигитални, уеб базирани методи на преподаване.....	112
3.3.1. Анализ на отговорите от преподаватели на въпроси, свързани с дигиталното образование	115
3.4. Българският опит в дигиталния свят на електронните игри. Анализ на анкети на деца, които се обучават в SoftUni Kids. Мнения на представители на фирми, които разработват учебни платформи и игри в България.....	118
3.4.1. Анализ на отговорите от анкети, проведени с деца между 10 и 15 години, които се обучават в SoftUni Kids.....	120
3.4.2. Български фирми, създатели на електронни игри.....	124

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	129
------------------------	------------

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА.....	141
-----------------------------------	------------

ИНТЕРНЕТ ИЗТОЧНИЦИ	146
---------------------------------	------------

ПРИЛОЖЕНИЯ	148
-------------------------	------------