

УВОД

Обучението представлява процес на усвояване, предаване и усъвършенстване на натрупани знания и опит в дадена област. Предизвикателство е усвоените знания да се развиват и използват за открития в социалната, производствената и научната област.

Днес актуалният начин за търсене на информация е чрез уеб базираните платформи в интернет. Характерно за интернет пространството е възможността за използване на препратки от едни данни към други с метода на *hypertext*, който е в основата на популярния език *HTML (Hyper Tekst Markup Language)* „Хипертекстът е текст, който съдържа хипервръзки към други документи или файлове“¹. Тази възможност предоставя лавинообразна безкрайна информация от виртуалния свят.

В съвременния дигитален свят способността за намиране и използване на информация от интернет пространството се научава още в ранните години на подрастващото поколение. Затова виртуалната култура е необходим предмет още в самото начало на обучението на детето. Познаването на правилата на интернет обществото е основата за постигане на коректност в комуникацията в дигиталния свят.

Игрите, като елемент на развлечение или обучение, са разпространени в почти всички уеб базирани платформи за комуникация в интернет. С помощта на електронната игра се симулират процеси и явления, които дават отговор как разумно да се използват и в каква насока да се развиват усвоените знания. „Да въздейства върху себе си, околните и средата човек може, ако притежава, свързани и с активното му поведение, а именно – умения, които могат да бъдат опередели не само като процедурно познание, но и като активно преобразуващо познание“².

Наблюдавайки сегашните ученици, установих, че прекият междуличностен контакт при младото поколение преминава в косвен, изразен чрез езика на дигиталния свят. Образователният процес за учениците преминава през клавиатурата и екрана на съответното цифрово устройство. А в свободното си време електронната игра е техен пръв приятел.

Удобният, интерактивен мултимедиен формат, като изразно средство на дигиталната комуникацията, навлиза във всички сфери на ежедневието ни. Тодорова и Монева в книгата „Мултимедийни технологии“ дават следното определение: „Компютърната мултимедия е комбинация от текст, графика, звук, ани-

¹ Колисниченко, Денис. HTML 5 & CSS 3. София: Изд. „Асеновци“, 2014, стр. 77.

² Димов, Петър. Електронно обучение – познание и комуникация. София: Изд. „Сиела“, 2006, стр. 9.

мация и видео, създадени в средата на компютърни програмни среди³. В настоящата книга е правен анализ на съвместното използване, начина на комбинирание и влиянието върху усвояването на учебния процес на всички визуални, звукови и графични елементи в създаването на компютърна образователна игра.

Мултимедийните елементи са основна част в създаването на специализиран софтуер за бизнес, образование, производство и развлечение. Всяко специализирано уеб приложение има свой специфичен интерфейс от елементи, които се обединяват в едно възприятие.

Актуален въпрос, който стои пред съвременните интернет професионални дизайнери и педагози, е не само как се създават статични или анимирани графични образи с интерактивни функции във виртуалното пространство, а и правилното подбиране на цвят, звук, форма и композиция. През тези мултимедийни елементи преминава комуникацията между екрана и съзнанието на потребителя, а когато се прилагат в образователни електронни модули, това е важна основа за екранното разбиране и успешното усвояване на учебния материал.

Уменията в дигиталната образователна комуникация отдавна не се изчерпват само с доброто професионално познаване и владеене на говоримия език, а изискват съчетаване на знанията с използването на дигитална техника и софтуера към него.

В настоящата книга се разглеждат и следните аспекти на образованието:

- Същност и особености на образователния процес в електронното общество.
- IT постиженията като неизменна част в съвременното преподаване.
- Новата дигитална парадигма.

Акцентираща се върху конкретната реализация на мултимедийните елементи в образователна компютърна игра, или по-точно:

- Същността на играта.
- Елементи на компютърната игра.
- Роля на компютърната игра в образователния процес.

Натрупаният опит от обучението трябва да провокира личността, да насочва мисълта към логически и самостоятелни решения.

Комуникацията обединява всички помощни елементи, използвани в учебния процес, с ефективността на преподаването. Нагледността, ясното послание, разбираемостта са задължителни във всеки образователен елемент.

Изискванията към екранното възприятие са още по-големи, тъй като липсва водещият субективен фактор, а потребителят сам трябва да ориентира мисълта си в логична посока на реакции, следвайки мултимедийните инструкции. Потребителят (дете или възрастен) остава сам с красивата графика, запленяваща анимация и най-вече с правилната комуникационна насоченост към постигане на познавателната цел.

³ Годорова, М., Хр. Монева. Мултимедийни технологии. Велико Търново: УИ „Св. Св. Кирил и Методий“, 2006, с. 3.

Факт е, че семейството, училището и обществото са отговорни за възпитанието и културното изграждане на младото поколение. Факт е, че съвременното поколение възприема света от екрана на компютъра или друго електронно устройство. Затова е важно и винаги ще бъде актуално да се обсъждат проблеми, свързани с безопасното и правилното използване на електронната среда от подрастващите.

„Деца играят въвн“ – да, но не на улицата или двора, а в необятното виртуално пространство. Това поколение има своите права, но трябва да знае и задълженията си. Образованието е необходимо да бъде адаптирано към тяхното мислене и възприемане на знанията. В същото време, за да изградим мислеща личност в съвременните интернет условия, са необходими ясни критерии за електронно образование и осигурен достъп до електронна информация.

Информационните и комуникационните технологии (ИКТ) осигуряват разнообразие от методи и средства, които разкриват нови възможности в бита и образованието. ИКТ преобразяват класната стая, като запазват класическата структура на отношенията между ученици и преподавател в атмосферата на съвременното дигитално общество.

Новото информационно поколение определя тенденцията на интегрирането на дигитализацията в сферата на образованието. Достъпът до виртуалния свят промени потребностите на подрастващите. Те се раждат, израстват и се възпитават в епоха на електронна комуникация.

Новите технологии дават възможност за бързи отговори на възникнали въпроси. Глобалната мрежа е мощно средство за търсене на информация, с възможности за виртуално общуване по всяко време. Съвременните млади хора са свикнали с бързия и удобен достъп от екрана, а интернет е средата, в която израстват утрешните специалисти. Социалната мрежа е прозорецът им към виртуалните контакти, коментари на събития и търсене на знания. Тази глобална информация е „сервирана“ в най-красивия си вид на хардуерно и софтуерно ниво. Компютърните устройства стават все по-удобни с възможности за мобилност и висока технологична сигурност. Програмистите създават все по-атрактивен и оригинален интерфейс на виртуалната среда. Всичко това намира своето приложение в компютърните игри, тъй като играта сама по себе си е отражение на действителността и мисълта на хората.

Електронната техника навлиза в бита на човека с бързи темпове – писалката и тетрадката са заменени от клавиатура и екран, книгите и учебниците са в електронен формат. Навлизането на компютърните технологии в образователния процес е предпоставка за иновации в уменията и способностите на лекторите и обучаемите.

Дигиталното образование на практика е невъзможно без прилагането на специално разработени компютърни системи и програмни средства. Създаването на специализирана софтуерна програма за обучение е плод на отговорна, научна и творческа работа на специалисти от различни браншове. Основната цел на

тези специалисти е да създадат софтуер, полезен за учителите и учениците. Оттук се определят и основните хипотези:

- Електронната образователна игра като съвременно дигитално средство за повишаване на успеваемостта на учебния процес.
- Предизвикателството пред игровата индустрия в България да създаде електронна игра за обучение. Успехът на тази мисия е в обединяване на професионалните възможности на личности и фирми от различни браншове в полза на съвременното образование на деца и възрастни.

В България обучението на софтуерни специалисти (програмисти и дизайнери) е много популярно, като българските разработчици на мултимедийни виртуални компоненти са добре известни по целия свят с професионализма си. Този потенциал е необходим на българското образование за създаване на среда за ученици и преподаватели, за конкурентоспособно модерно обучение още от първите години на образователния процес.

Съвременният учител, освен че трябва да е добър педагог и професионалист, трябва да бъде и специалист в прилагането на новите технологии в своята дейност на преподаване.

Още през 1989 г. в книгата „Компютърната игра“ авторите Малена Илиева и Виолета Цонева поставят проблема за въвеждането на компютрите и по-специално компютърните игри в образователната система. „Естествено създаване на компютърна атмосфера в духовния живот на обществото поражда един социалнопсихологически проблем, който се свежда до взаимоотношенията между училището и семейството. Наблюдава се намаляване на притегателната сила на училището, ако то изостава от средното равнище на снабденост с информационно-технически средства и ако учителите не умеят да работят с тях“⁴.

Днес преподавателите и учениците разполагат със средства и методи, базирани на съвременните технологии за провеждане на обучение, комуникация и търсене на информация.

Поставят се следните задачи:

- Организиране на подготовката на педагогическите кадри в България така, че да могат свободно и професионално да работят със специализирания комуникационен, образователен софтуер и хардуер.
- Проучване на използваните компютърни технологии в класните стаи.
- Успеваемост на възприемането и утвърждаването на знания от учениците при използване на игрови мултимедийни елементи.

Авторката си поставя за цел:

- Първо, да се покаже как **играта** (образователната компютърна игра) влияе върху интелектуалното и психологическото развитие на дадена личност – чрез наблюдение на промяната в комуникативните умения при подраст-

⁴ Илиева, М. и В. Цонева. Компютърната игра. София: Народна просвета, 1989, стр. 78.