Геймификация и микро-учене

Дизайн на краткоформатно обучение и гъвкаво оценяване за студентите от поколение Gen Z

доц. д-р арх. Мария Давчева

Център за обучителни ресурси

02.11.2026

NEW BULGARIAN UNIVERSITY

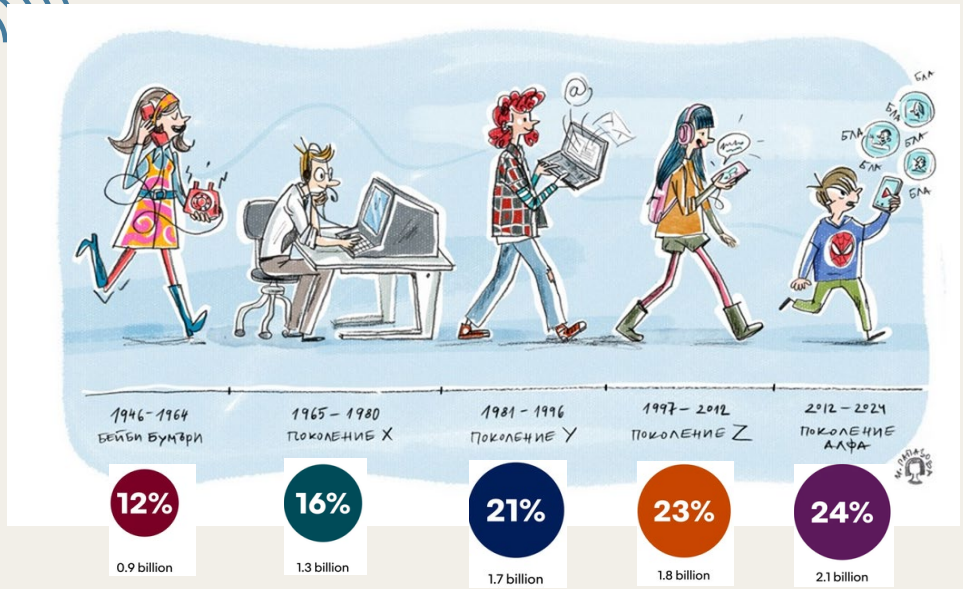
01

Темата се фокусира върху психологията на учене, педагогическия дизайн и формата на оценяване, съобразени със спецификите на поколението **Gen**eration **Z** (визуална възприятийна активност, нужда от бърза обратна връзка и практическа приложимост).

Повишаването на мотивацията за учене и ангажираността на студентите може да бъде активирана и трайно поддържана чрез принципите на **микро-ученето** (усвояване на информация на малки, силно фокусирани порции) и

геймификацията (интеграция на игрови елементи, прогрес на нива, точкова система, формираща обратна връзка).

феноменът „поколение“



поколение Y - милениъълите(1981-1996г.)
29-44 годишни- колелото BMX, интернет, достъп до информация, световна криза/ перфекционисти, дигитални пионери, гъвкави

поколение Z - зумъри (1997-2012г)
13-28 годишни, те са израснали с интернет, смартфони и социални мрежи/ адаптивни, критично мислещи, социално ангажирани

поколение Алфа (2010-2025)
15-още неродени, изцяло дигитални, хипергъвкави, трудно се вместват в пространствени и времеви рамки

Теория на американските автори Нийл Хау и Уилям Щраус – период 20-25 години, в която всяко поколение има различна визия и определя политическите, икономическите и обществените процеси в света

Представителите на Generation Z са

Дигитални
Глобални
Социални
Мобилни
Визуално ориентирани

микро-учене
геймификация
гъвкаво оценяване



46% от GenZ са в мрежата по 10 ч/ден

Влияние на инфлуен-сърите

застъпничество
разнообразие
автентичност

8 секунди задържане на внима-нието

Влияние върху покупките на своите родители

Ранна бизнес насоченост

гледат 2 пъти повече видеа от другите поколения,
поне 2 часа/ден, 68 видеа/ден

микро-учене / геймификация

Какво представляват?

• Микро-учене - Усвояване на информация на малки, силно фокусирани порции (между 2 и 7 минути). Примери са кратки видеа, инфографики или подкасти.

• Геймификация - Интегриране на игрови елементи и механики (точки, значки, нива, класации) в неигрови контекст, какъвто е учебният процес.

Комбинацията от двете дава незабавни положителни резултати.








Защо комбинацията работи толкова добре?

- **Повишена ангажираност:** Игровите елементи мотивират потребителите да завършват кратките модули.
- **По-добро задържане на вниманието:** Мозъкът обработва по-лесно малки обеми информация, съчетани с интерактивност.
- **Незабавна обратна връзка:** Потребителят веднага разбира дали е усвоил материала чрез куизове и награди.
- **Учене в движение:** Кратките формати са идеални за достъп през мобилни телефони в рамките на натовареното ежедневие.
- **Намаляване на когнитивното претоварване:** Предотвратява се умората от твърде много информация наведнъж.









Ключови елементи на работещата система

- **Точки и значки:** Визуално признание за завършен микро-модул.
- **Прогрес показатели/маркери:** Показват нагледно колко близо е потребителят до целта си.
- **Предизвикателства и мисии:** Кратка история или казус, който трябва да се реши в рамките на минути.
- **Класации:** Здравословна конкуренция/лидерство между колеги или състуденти.
- **Повторение на интервали:** Игри, които се появяват периодично, за да затвърдят и/или проверят старите знания.

Примери за приложение

- **Езикови приложения (напр. Duolingo):** Всекидневни 5-минутни уроци, съчетани с тема и нива на сложност, които са в серии от последователни дни.
- **Корпоративно обучение:** Обучения по киберсигурност или фирмени политики, представени като кратки интерактивни куизове с награди за най-бързите отдели/екипи.
- **Интегриране на нови служители/колеги:** Ежедневни малки мисии за запознаване с културата и инструментите на компанията.

Стъпка 1: Дилемата на съвременния студент

Традиционните 2-часови лекции често се сблъскват с т.нар. "икономика на вниманието". Микро-ученето не замества дълбокото научно съдържание, а го дозира. Вместо еднороден текст от 30 страници, информацията се разделя на "хапки": 3-минутно видео с тезата, последвано от инфографика с примери.



Стъпка 2: Анатомия на университетската геймификация

Във висшето образование геймификацията не е просто "игра за забавление", а инструмент за вътрешна мотивация.



- Статут: Значка "Изследовател" за студент, прочел допълнителната литература.
- Прогрес: Отключване на следваща лекция само след преминаване на кратък 3-въпросен куиз.
- Обратна връзка: Незабавни точки вместо изчакване на края на семестъра.





02

ПРИМЕРНИ ЗАДАЧИ при обучението в НБУ

Въпрос 1 (Тип: Множествен избор)
Текст на въпроса:
Студент пише есе за дигиталния маркетинг. Той намира следното изречение в научна статия на доц. Георгиев (2023 г.):
„Изкуственият интелект трансформира рекламния сектор, като автоматизира създаването на визуално съдържание.“

В своето есе студентът записва:
Според съвременните изследвания изкуственият интелект трансформира рекламния сектор, като автоматизира създаването на визуално съдържание.

Опции за отговор:
❌ А) Това е коректно цитиране, защото текстът е част от общоизвестни факти.
❌ Б) Това е парафразиране и няма нужда от посочване на автор.
✅ В) Това е плагиатство (директно копиране), защото думите са преписани едно към едно без кавии и без посочване

Обратна връзка при грешен отговор (А или Б):
„Внимание! Когато копирате текст дума по дума, той ЗАДЪЛЖИТЕЛНО трябва да бъде в кавички и да съдържа автора и годината (напр. Георгиев, 2023). Опитайте пак!“

Въпрос 2 (Тип: Множествен избор)
Текст на въпроса:
Разгледайте оригиналния текст на проф. Димитрова (2021 г.):
„Студентите, които участват в стажантски програми по време на следването си, се реализират на пазара на труда с 40% по-бързо.“

В курсовата си работа студентът е записал:
Младежите, които се включват в стажове, докато учат в университета, си намират работа с 40 на сто по-бързо (Димитрова, 2021).

Опции за отговор:
✗ А) Това е плагиатство, защото процентът (40%) е същият.
✗ Б) Това е лошо парафразиране, защото структурата на изречението е напълно идентична и са сменени само няколко думи.
✓ В) Това е отлично и коректно парафразиране, тъй като идеята е изразена със собствени думи и източникът е коректно посочен.

Обратна връзка при грешен отговор (А или Б):
„Не съвсем. Студентът е променил структурата и думите, запазвайки фактите, и най-важното – посочил е автора в скоби. Това е легитимен начин на академично писане.“

Въпрос 3 (Тип: Вярно или грешно)
Текст на въпроса:
В своята дипломна работа студент включва следното твърдение, без да посочва източник или автор:
„Нов български университет е основан на 18 септември 1991 година с решение на Великото народно събрание.“

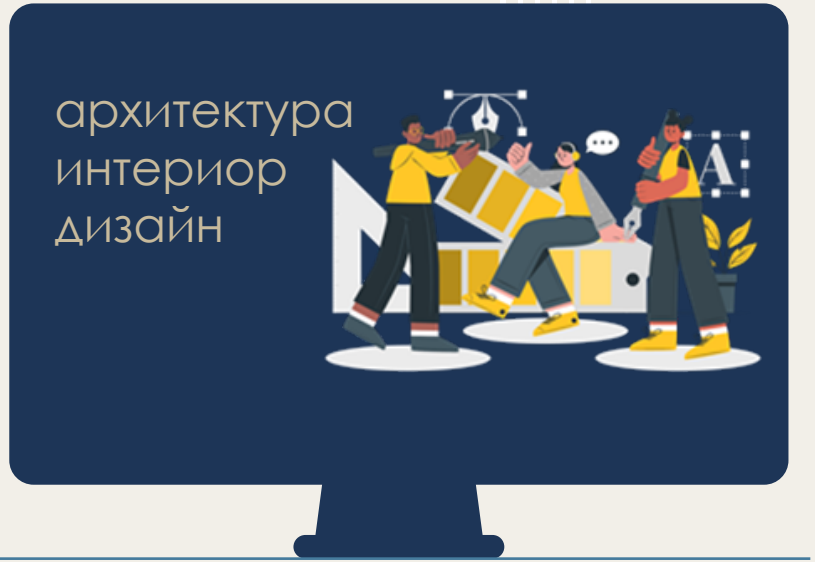
Плагиатствал ли е студентът в този случай?
Опции за отговор:
❌ А) Вярно (Да, това е плагиатство, защото не е посочен официалният сайт на НБУ).
✅ Б) Грешно (Не, това НЕ е плагиатство, защото датата на основаване на университета е общоизвестен исторически факт, който не изисква цитиране).

Обратна връзка при грешен отговор (А):
„Помислете пак! Историческите дати, географските локации и общоизвестните истини (напр. 'Земята се върти около Слънцето') нямат конкретен автор и не подлежат на задължително цитиране.“



Когато създавате теста в moodle, настройте опцията "Question behavior" на "Immediate feedback" (Незабавна обратна връзка). Така студентите ще виждат обясненията веднага след всеки отговор, което подсилва ефекта на микро-ученето.

Геймификацията в архитектурното образование превръща сложния процес на проектиране в интерактивно предизвикателство. Познат и често използван пример е интегрирането на градоустройствени симулатори (като Minecraft или Cities: Skylines) и VR базирани платформи. Всеки правилен избор носи точки, а резултатите се виждат в реално време. Всяка интерактивност дава повече варианти и засилва бързината при вземане на решения.



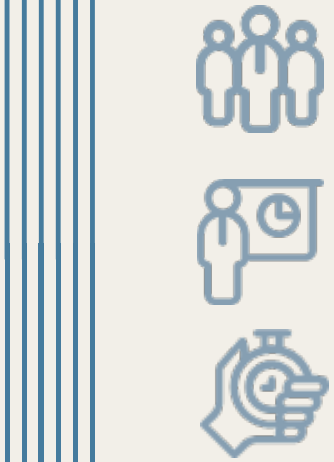
Гъвкаво оценяване

Какво представляват?

Гъвкавото оценяване е съвременен педагогически подход, при който процесът на проверка и оценка на знанията се адаптира спрямо индивидуалните нужди, темпото и стила на учене на студентите, вместо да разчита единствено на традиционния стандартизиран изпит в края на семестъра.
Основната му цел е да превърне оценяването от стресов контролен механизъм в инструмент за учене и обратна връзка.

Ключови характеристки
Избор на форма на изява, гъвкавост във времето, формиращо (етапно) оценяване, самооценяване и партньорско оценяване.

Предимства
Зачитане на индивидуалните качества,мотивация и темпо, намаляване на академичния стрес, доказано добра синергия с микор-учене и геймификация, академична честност в ерата на ИИ.



Източници

Банков, К., и др. (2021). CU CO TA (Culture, Cognition, Tactics) – Наръчник по семиотика и реклама [Учебно помагало]. Нов български университет, Издателство на НБУ, София.

Иванова, Й. (2026). Иновативни подходи за обучение на дигиталните поколения Millennials, Z и Alpha [Лекция и научен семинар]. Департамент „Телекомуникации“, Нов български университет, София.

Станишева, И. (2025). Анимацията в компютърното разработените игри и тяхното място в света на детето [Доклад от научна конференция „Дигитални технологии“ 2025]. Нов български университет, София.

Трендафилов, Д. (2022). Strategies in Intellectual Property Commercialization through Gamification Approaches [Научна публикация]. Академичен архив ePrints, Нов български университет, София.



поколение Z изисква нов подход в обучение

Да го направим!

NEW BULGARIAN UNIVERSITY