



Co-funded by
the European Union



МЕТОДОЛОГИЯ

за безработни възрастни

Дигитално обучение, базирано на игри. Преподавай като играеш

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



Съдържание

1. Въведение	04
2. Значение на използването на методологията за преподаватели, които работят с безработни възрастни	07
2.1. Как методологията помага за работа с безработни възрастни?	07
2.2. Как да използваме електронния инструментариум ефективно в образованието и да увеличим максимално резултатите от обучението?	08
3. Възможни въздействия на електронния инструментариум върху безработните възрастни	09
4. Как материалът отговаря на специфичните нужди и интереси на безработните възрастни?	10
4.1. Разбиране на нуждите и предизвикателствата на безработните възрастни	10
4.2. Справяне с предизвикателствата и нуждите чрез електронния инструментариум	11
4.3. Как геймификацията, дигиталните инструменти и персонализацията стимулират ангажираността на обучаемите?	14
5. Предимства и ползи от използването на електронния инструментариум за учители, работещи с безработни възрастни	14

6. Как най-ефективно да се използва електронният инструментариум за преподаватели, работещи с безработни възрастни?	16
6.1. Казуси	16
6.2. Изследване	20
6.3. Най-добри практики	23
7. Препоръчителни дигитални инструменти и платформи: съвети към преподавателите за внедряване	25
7.1. Преглед на платформите, полезни допълнителни инструменти с техните примери	25
7.2. Съвети и насоки за преподавателите как да внедрят тези инструменти в учебния процес	27
8. Стратегии за преподаване, адаптирани към нуждите на безработните възрастни	29
9. Допълнителни дейности за безработни възрастни	31
10. Допълнителни ресурси	32
11. Библиография	33

1. ВЪВЕДЕНИЕ

Обща информация за методологията

Методологията на **GAMES4YOU (Game-based digital learning. Playing to teach)** е създадена, за да улесни ефективното използване на електронния инструментариум, който е предназначен **да помогне на учителите на възрастни** да подобрят учебния опит чрез геймификация и иновативни техники. Вярваме, че този електронен инструментариум, който интегрира съвременни педагогически подходи като **геймификация**, ще помогне на безработните възрастни да придобият нови знания в конкретни образователни области. Електронният инструментариум е в съответствие с основните ценности като зачитане на човешкото достойнство, свободата, демокрацията, равенството и правата на човека. Електронният инструментариум е структуриран в четири модула, което позволява на потребителите да се задълбочат в ключовите инструменти и технологии, свързани с геймификацията.

Първият модул въвежда **дигиталната геймификация за образованието за възрастни**. Вторият се занимава с **принципите и теориите** на геймификацията с цифрови инструменти. Освен това в третия модул ще бъдат **представени инструменти и технологии** за геймификация. Четвъртият модул завършва с **практически съвети**.

Тази методология е пригодена специално за **безработни възрастни**, както и за преподаватели и учители, които работят с тази демографска група. Той се грижи за **уникалните нужди и интереси** на безработните възрастни, като предлага разнообразие от персонализирани инструменти и ресурси. Тя се основава на принципите на геймификацията, които са се оказали ефективни за ангажиране на учащите и повишаване на мотивацията. Нашата цел е да предоставим на преподавателите **нови умения, свързани с дигиталната ера**, които могат да бъдат ефективно използвани в класната стая, с цел да направим тези умения преносими на пазара на труда.

Съдържанието на тази методология включва разбиране за **важността на адаптирането на методологията към конкретната целева група**, как методологията подпомага работата с целевата група и предоставяне на учителите на знанията и уменията, необходими за ефективно прилагане на методологията в тяхната преподавателска практика.

Кратко описание на целевата група

В тази методология терминът "безработни възрастни" се използва за обозначаване на хора над 18 години, без работа, търсещи стабилна професия, на разположение за работа, но не могат да намерят такава, включително такива, които могат да работят от време на време, но нямат постоянен източник на доходи.

Според Евростат (2025 г.) равнището на безработица в ЕС понастоящем е 5,7 % към февруари 2025 г., което е лек спад спрямо предходните периоди. Намаляването на равнището на безработица и подобряването на социалното приобщаване обаче са сред основните социални политики на ЕС.

Ето защо е важно да се прилагат различни методи за подпомагане на възрастните в намирането на работа, особено образователна подкрепа, и тази методология за приложение на геймификация може да се използва като една.

Съдържание на методологията

Методологията е предназначена да помогне на преподавателите ефективно да използват електронния инструментариум Games4You при работа с безработни възрастни, като предоставя ясни насоки как да прилагат геймификация и дигитални инструменти в преподаването си.

Той подчертава важността на разбирането на специфичните нужди, предизвикателства и интереси на безработните учаци и предлага практически начини за ангажирането им чрез интерактивни и персонализирани учебни преживявания.

Методологията включва стратегии за адаптиране на подходите на преподаване, за да отговорят на когнитивните, емоционалните и технологичните нужди на учащите, като гарантират, че образованието е достъпно и мотивиращо. Преподавателите ще намерят полезни цифрови платформи, препоръчителни инструменти и съвети за изпълнение, заедно с казуси, най-добри практики и изследвания в подкрепа на преподаването си.

Като цяло тази методология има за цел да подобри резултатите от обучението, да изгради цифрови умения и да направи ученето по-подходящо и преносимо в реалния живот и контекста на заетостта.

Цели на методологията

Методологията е разработена с оглед на следните цели:

- Да помогне на преподавателите да приложат по-добре 4-те модула в електронния инструментариум към целевата група, с която работят, като демонстрира и подчертае основните предизвикателства, пред които е изправена целевата група, и как електронният инструментариум може да помогне за справяне с тях.
- Да се предостави по-добра визия за това как геймификацията може да бъде приложена в различни контексти от реалния живот, като се дадат примери за използване на различни достъпни цифрови инструменти.
- Да помогне на преподавателите да повишат ангажираността на учащите в ученето.
- За да се предостави информация, могат да се научат примери и уроци от успешни преди това приложни организации или институции.
- Да помогне на преподавателите да разберат първоначалните нужди на целевата група и как да се адаптират по-добре към всяка нужда.

Ползи от методологията за целевата група

Тази методология е предназначена да подкрепи безработните възрастни, като направи ученето по-ангажиращо, практично и подходящо за техните нужди. Чрез използването на геймификация и дигитални инструменти, методологията помага за създаването на положителна учебна среда, която повишава мотивацията и изгражда полезни умения. Той предоставя дейности и примери, които са лесни за разбиране и свързани със ситуации от реалния живот, което прави ученето по-смислено.

Подходът също така подкрепя личностното развитие, като помага на учащите да придобият увереност, да подобрят дигиталните си умения и да станат по-активни в търсенето на работа. Като прави ученето приятно и целенасочено, методологията насърчава възрастните да останат ангажирани с учебното си пътуване и да се подготвят по-добре за бъдещи възможности за работа.

2. ЗНАЧЕНИЕ НА ИЗПОЛЗВАНЕТО НА МЕТОДОЛОГИЯТА ОТ ПРЕПОДАВАТЕЛИ, КОИТО РАБОТЯТ С БЕЗРАБОТНИ ВЪЗРАСТНИ

За да отговорят успешно на индивидуалните изисквания и трудности на своите обучаеми, **преподавателите трябва да използват методология, създадена специално за тяхната целева аудитория.** Учителите могат да проектират и прилагат индивидуални учебни преживявания и да увеличат вероятността за ефективни резултати от обучението, като разбират уникалните нужди и характеристики на своите обучаеми.

2.1. КАК МЕТОДОЛОГИЯТА ПОМАГА ЗА РАБОТА С БЕЗРАБОТНИ ВЪЗРАСТНИ?

Подходът на електронния инструментариум е създаден изключително за **преподаватели да взаимодействат с безработни възрастни**, население, което има особени трудности, когато става въпрос за учене. Използвайки този подход, преподавателите могат да създадат приветлива и приобщаваща класна стая, която отговаря на уникалните нужди и интереси на всеки обучаем. Методологията помага на учителите да взаимодействат ефективно с определена целева група по различни начини. Първо, той осигурява **структура за разбиране на уникалните нужди и трудности, с които се сблъскват безработните възрастни**, което позволява създаването на персонализирани учебни преживявания. Този процес може да включва използване на различни инструменти за оценяване и оценка за събиране на данни за обучението на обучаемите, които след това информират за създаването на тези персонализирани преживявания.

Второ, електронният инструментариум **предоставя на преподавателите набор от методи и подходи за включване и вдъхновяване на своите обучаеми.** Това включва използването на интерактивни методи за учене и обучение, основани на участието, като геймификация и симулация, за да се култивира подкрепяща и приобщаваща образователна среда.

В крайна сметка електронният инструментариум **предоставя на преподавателите набор от инструменти и ресурси за оценка на ефективността на техните преподавателски практики и подобряване на техните методи.** Това включва използването на различни методи за оценяване и оценка за събиране на информация за обучението на обучаемите, която впоследствие може да повлияе на бъдещия учебен опит.

2.2. КАК ДА ИЗПОЛЗВАМЕ ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТАРИУМ ЕФЕКТИВНО В ОБРАЗОВАНИЕТО И ДА УВЕЛИЧИМ МАКСИМАЛНО РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ОБУЧЕНИЕТО?

За да подобрят учебния опит на обучаемите, преподавателите трябва да използват електронния инструментариум по подходящ и ефективен начин. Електронният инструментариумът е универсален инструмент, който е базиран на технологии и предоставя на преподавателите гъвкава, подкрепяща и приобщаваща учебна среда, персонализирайки учебния опит за обучаемите.

Чрез внимателно включване на електронния инструментариум, преподавателите могат да увеличат ангажираността, мотивацията и академичните постижения на обучаемите, като използват следните приложения и подходи:

- **Използвайте технологиите за подобряване на учебния опит:** Електронният инструментариум предоставя на преподавателите възможности за интегриране на комбинации от цифрови инструменти и платформи, които създават динамично образователно изживяване за обучаемите, укрепвайки обучението на обучаемите.
- **Предоставяйте редовна обратна връзка и оценки:** Предоставянето на обратна връзка с помощта на широкия набор от инструменти и методи в електронния инструментариум, позволява на преподавателите да проследяват представянето на обучаемите, да дават конструктивна обратна връзка и да признават подобренията.
- **Възможност за сътрудничество и ангажираност:** Възможността да работите заедно в групи и дискусии е начин за насърчаване на ангажираността. Използването на интерактивните и ангажиращи инструменти в електронния инструментариум ще насърчи сътрудничеството, позволявайки на обучаемите лесно да работят заедно.
- **Създайте индивидуални учебни планове:** Електронният инструментариумът позволява на преподавателите да създават учебни планове, които са съобразени с нуждите и интересите на индивидуалните обучаеми. Това създава по-добро и по-подходящо учебно изживяване за обучаемите по време на тяхното учебно пътуване.
- **Използвайте геймификация и симулации:** Геймифицирането и симулирането на учебни преживявания с електронния инструментариум ще създаде увлекателни и завладяващи учебни преживявания, които привличат обучаемите в съдържанието и помагат за подобряване на разбирането на концепциите.

- **Насърчаване на самостоятелното обучение:** Електронният инструментариумът предоставя инструменти и техники, които насърчават обучаемите да поемат контрол върху обучението си, което вдъхва независимост и отговорност.

Използвайки този набор от стратегии, преподавателите могат да увеличат максимално възможностите, налични чрез електронния инструментариум за ориентирано към обучаемия учебно изживяване, което насърчава положителните резултати и устойчивата мотивация.

3. ВЪЗДЕЙСТВИЕ НА ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТАРИУМ ВЪРХУ БЕЗРАБОТНИТЕ ВЪЗРАСТНИ

Обучаемите могат да **изградят разнообразен набор от умения**, включително технически умения (като използване на офис софтуер) и меки умения (като преговори), което прави автобиографията и профила си в LinkedIn да се открояват, увеличавайки шансовете им да бъдат наети.

Обучаемите могат да **завършат програми за обучение, без да бъдат ограничени от време, цена или местоположение**, което им помага да премахнат бариерите пред достъпа до образование и обучение, като допълнително поддържат непрекъснат учебен процес и се подготвят по-добре за пазара на труда.

Обучаемите могат **да станат компетентни в ангажирането с технологиите**, да научат подходящи дигитални умения (като използване на LinkedIn и имейл за професионални цели) и директно да общуват с работодатели онлайн, значително разширявайки потенциалните си възможности за работа и надграждайки възможностите си за кариера.

Обучаемите вероятно ще **имат увереност в способността си да успеят**, да осигурят устойчивост, докато преминават през препятствията при търсенето на работа, въпреки отхвърлянето или разочарованието, и в крайна сметка ще бъдат ангажирани да се учат през целия живот, което води до по-положителни, успешни възможности за работа.

С новите умения и увереност, изградени чрез електронния инструментариум, обучаемите могат да **намерят подходяща работа**, увеличени доходи, подобро психично здраве и качество на живот, което им осигурява положителна перспектива за бъдещето. Електронните инструменти за геймификация, с инструменти като MOODLE, Kahoot!, Classcraft и TalentLMS, помагат на целевата група да научи умения, да получи достъп до обучение, да преодолее технологичните бариери и да остане мотивирана чрез практически стъпки.

Въздействието включва придобиване на конкурентни умения, премахване на образователните бариери, технологични умения, повишено самочувствие и подобрена пригодност за заетост, което **води до лична стабилност и благополучие.**

Академичните източници засилват ефективността на този подход, като гарантират, че безработните възрастни могат да използват електронни инструментариуми, за да увеличат шансовете си за успешно справяне с безработицата.

4. КАК МАТЕРИАЛЪТ ОТГОВАРЯ НА СПЕЦИФИЧНИТЕ НУЖДИ И ИНТЕРЕСИ НА БЕЗРАБОТНИТЕ ВЪЗРАСТНИ?

4.1. РАЗБИРАНЕ НА НУЖДИТЕ И ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА НА БЕЗРАБОТНИТЕ ВЪЗРАСТНИ

Безработицата може да причини разочарование и трудности в различни аспекти на живота. Възрастните, които се борят да намерят работа, може да се нуждаят от финансова подкрепа, достъпност на здравеопазването, професионално обучение, възможности за повишаване на квалификацията, кариерно консултиране и търсене на работа. През този период могат да възникнат предизвикателства като цифровото разделение, технологичните пречки, ниската мотивация и ангажираност, дискриминацията, ограничените източници на обучение и работа в мрежа. В този раздел искаме да подчертаем **необходимостта от обучение на умения и предизвикателствата на технологичните въпроси, мотивацията и ангажираността.**

Проучване на Eurofound относно съдържанието на работните места показва, че в европейските страни задачите стават все по-малко рутинни и преминават към независими и основани на вземане на решения. Очаква се в бъдеще изискванията **за работа все повече да се фокусират върху междуличностни умения като комуникация и работа в екип.** Освен това резултатите от проучването на Cedefop относно уменията и работните места показват, че много работници в цяла Европа са се самооценили като недостатъчно квалифицирани по време на наемането, което показва, че техните умения не отговарят напълно на техните изисквания за работа (Cedefop, 2018, стр. 98). Това предполага необходимостта възрастните **да култивират умения, свързани с работата,** включително технически компетентности като цифрова грамотност, професионално обучение и т.н. и меки умения, за да отговорят на очакванията на работодателите и да увеличат шансовете за пригодност за заетост в днешния конкурентен пазар на труда.

Бързата промяна към автоматизация и цифрови икономики доведе до значителни несъответствия в уменията, като много безработни възрастни не са подготвени за нови професии. Например, индустриите все повече изискват **дигитални умения, анализ на данни и възможности за обслужване на клиенти**, дори за позиции от начално ниво. В неотдавнашен анализ на търсенето на цифрови умения на пазара на труда в ЕС над половината от работниците съобщават, че им липсват цифровите компетенции, необходими за техните работни места, като търсенето на такива умения се увеличава във всички сектори, а не само в областта на ИКТ (Cedefop, European Skills and Jobs Survey, 2021 г.).

Повишаването на квалификацията е от съществено значение не само за намиране на работа, но и за адаптиране към променящите се изисквания на работното място, като например дистанционна работа или хибридна среда. Безработните възрастни, които не получават целево обучение, рискуват да останат безработни или непълно заети в нискоквалифицирана, нестабилна заетост.

Емоционалните препятствия, като обезсърчение от отказ от работа или липса на бързи резултати, допринасят за слаба ангажираност и висок процент на отпадане от програмите за обучение. Безработицата често подкопава самоефективността и мотивацията, защото възрастните гледат на обучението като на откъснато от действителните резултати от работата или са претоварени от неуспехи. Този проблем се изостря от монотонността на традиционното образование, което може да не успее да привлече вниманието или да насърчи постоянството. **Ангажирането на безработни възрастни изисква техники, които възстановяват увереността и правят ученето приятно**, особено за хора, които са били безработни от дълго време или са били отхвърляни няколко пъти.

4.2. СПРАВЯНЕ С ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА И НУЖДИТЕ ЧРЕЗ ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТАРИУМ

В електронния инструментариум ясно определяме основните дефиниции, принципи и теории за геймификацията, за да помогнем на хора от различен произход да разберат термина и концепцията зад този метод. Той обяснява как геймификацията подобрява ученето чрез елементи като награди и предизвикателства и защо тези инструменти са ефективни (напр. стимулиране на допамина за поддържане на интереса).

Наличието на задълбочени познания ще помогне на целевата група да разбере как работи методът и да бъде стимулирана да го приложи в самообучението си, тъй като нов начин се различава от традиционното обучение и обучение.

Целевата група може да използва инструментите, предложени в електронния инструментариум, за да създаде свои собствени учебни модули, модифицирани според собствените си нужди и желания.

За да развият умения и повишаване на уменията, обучаемите могат:

- Прочетете раздела за теория в електронния инструментариум и документацията (от [https:// www.interaction-design.org/literature/topics/gamification](https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification)), за да разберете как точките, значките и предизвикателствата стимулират ученето.
- Създавайте **интерактивни тестове** в Quizizz или Kahoot!, за да научите умения като писане на автобиография или комуникация. Например, създайте тест на Kahoot! за уменията за интервю, задаване на въпроси като "Кой е най-добрият начин да отговорите на въпрос за слабост?" и използване на точки за проследяване на напредъка.
- Използвайте TalentLMS **за достъп до геймифицирани курсове** за цифрови умения (като използване на Excel) или меки умения (като управление на времето) и завършете модули с геймифицирани предизвикателства, като например решаване на клиентски сценарии.

Пример: Обучаемият иска да работи в продажбите. В TalentLMS той/тя може да премине геймифициран курс по умения за продажби, да изпълнява ролеви сценарии (като убеждаване на клиент) и да печели точки за постигане на целите.

За да получат достъп до образование и обучение, обучаемите могат:

- Посетете MOODLE или Canvas, **за да вземете безплатни или евтини курсове**. Намерете геймифицирани модули, като упражнение за умения за търсене на работа, и учете със собствено темпо.
- Използвайте Nearpod **за достъп до интерактивни уроци с тестове и анкети**, които отговарят на вашия график. Например, вземете урок в Nearpod за умения за водене на преговори, като учите по 20 минути на ден.
- Използвайки ръководството за електронен инструментариум, използвайте ClassDojo, **за да създадете лични учебни цели**, като изпълнение на 5 упражнения за комуникационни умения, с виртуални награди, които да ви поддържат мотивирани.

Пример: Обучаемият е зает да се грижи за семейството си и има време да учи само вечер. В Canvas той/тя може да вземе геймифициран курс по дигитални умения, да изпълнява кратки тестове в свободното си време и да използва телефона си.

За да се справят с технологичното разделение и технологичните бариери, обучаемите могат:

- Използвайте Kahoot! или Quizizz **за лесно въвеждане в обучението без високи дигитални умения**, тъй като и двете платформи имат много удобни за потребителя интерфейси и са много лесни за използване. Просто следвайте инструкциите стъпка по стъпка в електронния инструментариум, за да създадете акаунт и да започнете!
- Използвайте Mentimeter, **за да практикувате упражнения за геймифицирани дигитални умения**, като например създаване на визуални диаграми или сътрудничество в Google Документи, като отговаряте на интерактивни въпроси.
- Използвайте предложенията за електронен инструментариум и посетете местната библиотека или читалище, **за да получите безплатен достъп до своите компютри и Wi-Fi**, давайки достъп до MOODLE или TalentLMS, дори когато няма интернет у дома.

Пример: Обучаемият има само телефон и не е запознат с технологиите. Въз основа на електронния инструментариум, той/тя използва Kahoot! за да научите професионални умения за писане на имейли чрез прости тестове, след което отивате в библиотеката, за да получите достъп до MOODLE и да вземете курс в LinkedIn.

За да повишат мотивацията и ангажираността, обучаемите могат:

- Използвайте Classcraft, за да създавате учебни задачи, сякаш са част от **ролева игра**, например, "повишете нивото", като изпълнявате предизвикателства като задачата за умения за интервю и печелете точки или награди за изпълнение на задачи.
- Използвайте Credly, за да печелите признати цифрови значки, като завършвате учебни модули на платформи като TalentLMS или MOODLE, и останете мотивирани, **като споделяте постиженията си** в LinkedIn.
- Участвайте в интерактивни упражнения на Mentimeter, **за да поддържате нещата ангажиращи**, като например отговаряне на геймифицирани въпроси за управление на времето и преглед на резултатите в класация на живо.

Пример: Обучаемият се чувства обезсърчен, след като е бил отхвърлен от няколко работни места. В Classcraft той/тя може да си постави за цел да изпълни три задачи за комуникационни умения, печелейки виртуални награди, когато бъдат постигнати, помагайки му/тя да продължи да учи.

4.3. КАК ГЕЙМИФИКАЦИЯТА, ДИГИТАЛНИТЕ ИНСТРУМЕНТИ И ПЕРСОНАЛИЗИРАНЕТО СТИМУЛИРАТ АНГАЖИРАНОСТТА НА ОБУЧАЕМИТЕ?

Геймификацията ангажира обучаемите, като използва елементи на играта като точки, значки и класации, както в Kahoot! и Classcraft, стимулирайки освобождаването на допамин, за да поддържа интереса и усилията. Той създава вътрешна **мотивация чрез забавни предизвикателства** с ниско напрежение, които насърчават постоянната ангажираност.

Дигитални инструменти като MOODLE, Canvas, Quizizz и TalentLMS стимулират обучаемите чрез интерактивни, **удобни за потребителя платформи, които предоставят незабавна обратна връзка, адаптивни материали и интерактивно, ангажиращо съдържание**. Освен това инструменти като Nearpod и Mentimeter използват анкети в реално време, викторини и други интерактивни функции, които привличат вниманието, позволяват активно участие и подпомагат задържането, като поддържат ученето стимулиращо и запомнящо се.

Персонализираните дейности помагат за ангажирането на обучаемите, като приспособяват съдържанието към целите и нивата на всеки индивид. Това може да се захранва от ClassDojo и Blackboard. Персонализираните задачи и задачи, като сценариите в TalentLMS, **повишават уместността и чувството за собственост**, стимулирайки дълбока ангажираност в процеса на обучение.

5. ПРЕДИМСТВА И ПОЛЗИ ОТ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТ ЗА УЧИТЕЛИ, РАБОТЕЩИ С БЕЗРАБОТНИ ВЪЗРАСТНИ

Електронният инструментариум предлага големи възможности за преподаватели, които подкрепят безработни възрастни, като им предоставя ангажиращо и стимулиращо учебно изживяване. Електронният инструментариум е интерактивна и **гъвкава платформа, която насърчава ученето и растежа**. Използвайки електронния инструментариум, преподавателите могат да създадат ангажираща, подкрепяща учащите и ефективна образователна среда въз основа на нуждите на тази група възрастни.

Електронният инструментариум предлага на преподавателите и техните безработни възрастни учещи следните предимства:

- **Повишаване на мотивацията:** Електронният инструментариум осигурява стимулиращо и приятно учебно изживяване, мотивирайки безработните възрастни да видят процеса като вълнуващо, възнаграждаващо и стимулиращо преживяване и да останат мотивирани, ангажирани и ангажирани в обучението си.
- **Повишаване на резултатите на обучаемите:** Електронният инструментариум насърчава подобряването на важните академични и професионални резултати за безработните възрастни чрез ефикасно и ефективно обучение, подпомагайки тяхната пригодност за заетост и развитие на умения.
- **Ефективна комуникация и сътрудничество:** Електронният инструментариум е споделен инструмент, насърчаващ ясната комуникация за улесняване на сътрудничеството между преподавателите и безработните възрастни, като по този начин дава възможност на обучаемите и преподавателите да предоставят обратна връзка и да формулират ясно своите нужди и притеснения.
- **Адекватна гъвкавост и адаптивност:** Електронният инструментариумът е проектиран да бъде гъвкав и адаптивен, за да отговори на многото различни нужди и обстоятелства на безработните възрастни, което позволява подходящо и персонализирано учебно изживяване.
- **Повишена независимост:** Електронният инструментариум насърчава независимостта на безработните възрастни, тъй като им позволява да поемат отговорност за обучението си чрез опит да създадат свои собствени цели и като управляват собствения си напредък, подкрепяйки повишената независимост и автономност по време на учене.

Електронният инструментариум предлага на учителите гъвкавост, за да помогне за създаването на интерактивно и приобщаващо учебно пространство за безработни възрастни. С набор от дейности и възможности за насърчаване на сътрудничеството, електронният инструментариум помага за повишаване на мотивацията и ангажираността.

Мотивацията и ангажираността водят до по-добри резултати от обучението, като подкрепят възрастните активно да се ангажират и развиват умения, които са от значение в живота им. Той също така подкрепя личностното им развитие, като им помага да развият увереност в ученето и подготовката за бъдеща работа.

6. КАК ДА ИЗПОЛЗВАМЕ НАЙ-ЕФЕКТИВНО ЕЛЕКТРОННИЯ ИНСТРУМЕНТАРИУМ ЗА ПРЕПОДАВАТЕЛИ, РАБОТЕЩИ С БЕЗРАБОТНИ ВЪЗРАСТНИ?

В този раздел ще споделим няколко казуса, изследвания и примери за най-добри практики, които **подчертават внедряването на електронни инструменти за геймификация**. Тези примери илюстрират значителните ползи, свързани с геймификацията, и предоставят конкретни и управляеми начини за отделни лица и групи да използват стратегии за геймификация и свързаните с тях инструменти в цифровите учебни условия.

6.1. КАЗУСИ

SkillUp: Овластяване на италианците за дигитална кариера

SkillUp е изцяло финансирана онлайн програма за обучение, която учи млади италианци на възраст 18-34 години, които са безработни, непълно заети или NEET (не са в заетост, образование или обучение), уменията, необходими за кариера в дигиталния и технологичния сектор. SkillUp има за цел да се справи с недостига на цифрови умения в Италия и в съчетание с 70% от хората да имат цифрови умения до 2025 г., той предоставя безплатно обучение с пътища за директна заетост, за да помогне на младите хора да процъфтяват на днешния пазар на труда.

SkillUp се ръководи от Generation Italy, организация с нестопанска цел, основана от McKinsey & Company, заедно с Fondazione Adecco, и е подкрепена от ANCI (Национална асоциация на италианските общини). SkillUp се финансира от италианското министерство на труда и социалната политика. Тази 14-седмична редовна програма се предлага онлайн на студентски групи. Към днешна дата 11 групи са го завършили и са планирани 15 допълнителни групи.

SkillUp е отворен за всички отговарящи на условията кандидати и не е необходим предишен опит или образование. От всички студенти се очаква да преминат кратък онлайн тест за логическо разсъждение и да имат мотивационно интервю, за да получат достъп до програмата. Всички завършили получават гарантирано интервю за работа с една от 800+ партньорски компании на SkillUp, което показва висок потенциал за перспективи за работа.

Учебната програма на SkillUp е предназначена да предостави на присъстващите умения, готови за работа в дигитални роли, чрез съчетаване на техническо и професионално обучение. Преподава програмиране на Java, Python и JavaScript за разработка на уеб и мобилни приложения; използване на инструменти и езици като SQL, Excel и Python за анализиране на данни; и умения за дигитален маркетинг, като оптимизация за търсачки (SEO) и социални медии. Той също така включва въвеждащи модули за киберсигурност и облачни изчисления (AWS, Azure), за да се признаят промените в технологиите в индустрията. Тъй като работодателите търсят кандидати, които също притежават силни меки умения, SkillUp разработи възможности за изграждане на техните умения за комуникация, сътрудничество и решаване на проблеми чрез семинари за автобиографии и симулационни интервюта.

Учебната програма се предоставя чрез експериментално, практическо, базирано на проекти обучение, при което участникът ще извършва реална работа, изграждайки уебсайт или анализирайки данни, например. Той се предоставя чрез виртуална платформа с комбинация от модули на живо и записани, интерактивни упражнения, редовна подкрепа от ментор и модел на съвместна кохорта. За да премахне бариерите и да се свърже с работодателската мрежа, мисията на SkillUp е да повиши квалификацията на младите хора в Италия с търсени умения, да намери смислена работа и да допринесе за дигиталната трансформация на Италия.

LevelUp – Британска програма за дългосрочно безработни възрастни

LevelUp е иновативна програма за обучение за геймификация, базирана в Обединеното кралство, която е предназначена да помогне на възрастни на възраст над 30 години, които са дългосрочно безработни (много от които изпитват социални, образователни и икономически бариери). Разработен от Catch22, социално предприятие, фокусирано върху пригодността за заетост, в сътрудничество с LearnPlay Foundation, водещ доставчик на решения за дигитално обучение, LevelUp превръща традиционното обучение за готовност за работа в забавна програма в стил игра.

Геймификацията на процеса на обучение помага на участниците да изградят своите дигитални умения, като ги мотивира да придобият увереност и устойчива заетост, като същевременно допринася за по-широките усилия на Обединеното кралство за борба с безработицата и цифровото изключване като част от различни инициативи, включително Стратегията на Обединеното кралство в областта на цифровите технологии.

Програмата предлага иновативен подход към готовността на работната сила, като се оформя като виртуално пътешествие, където участниците могат да изпълнят "куестове", за да развият необходимите умения. Куестовите включват писане на автобиографии, практика за интервюиране или развиване на дигитални умения, от които работодателите се нуждаят на съвременното работно място, включително Microsoft Office, Google Workspace и основни платформи за кодиране. Участниците могат да печелят точки опит (XP), да отключват значки за постижения и да се състезават помежду си в класациите - всичко това, за да насърчат мотивацията и чувството за постижение при завършване на дейности. Всеки куест включва интерактивни симулации, които изрично отразяват начина, по който хората взаимодействат на работното място, и използването на виртуални ментори в подкрепа на учебния процес, за да се гарантира достъпност и възможности за всички учащи.

Програмата се предоставя на изцяло онлайн платформа и е завършена изцяло виртуално, за да осигури гъвкаво и самостоятелно изживяване, за да се приспособи към редица лични ситуации - тази гъвкавост е особено полезна за тези, които се ориентират в конкуриращите се очаквания за семейството, работата и живота.

Учебната програма на LevelUp съчетава умения, фокусирани върху работата, с основна дигитална грамотност и професионално развитие. Техническите компоненти на учебната програма се фокусират върху инструменти, свързани с работното място, като управление на електронна таблица, имейл комуникация на работното място или въвеждане на уеб разработка или умения за въвеждане на данни, подготвяйки ги за работа в администрацията, обслужването на клиенти или техническата поддръжка.

Има и много меки умения, вградени в куестовите, като управление на времето, работа в екип и гъвкавост, които предлагат на потребителите симулации на реални дейности като извършване на симулации на клиентски обаждания или преминаване през планиране на проекти. Геймификацията на материала гарантира, че ученето е забавно, което е наистина полезно за елементите на устойчивост и изграждане на самоефективност, които са доста важни за демографската група от възрастни, които често се връщат на работа след дълго отсъствие от работа.

В своя пилотен проект LevelUp имаше силно въздействие: 80% от възрастните, които започнаха програмата, завършиха програмата, и над 50% от възрастните, които завършиха програмата, намериха работа или стажове в рамките на три месеца след завършване на програмата.

Комбинацията от геймификация с гъвкава подкрепа осигурява нюансирано разбиране на уникалната несигурност и предизвикателства, пред които са изправени дългосрочно безработните възрастни, освен че позволява на потребителите да намерят начини да преодолеят проблемите, да възвърнат увереността си и потенциално да внушат независима икономическа самодостатъчност във все по-дигитално работно място в различните сектори.

Click Start by TechUPWomen – Дигитални умения за жени в технологиите

Click Start е инициатива в Обединеното кралство, ръководена от TechUPWomen, работеща в партньорство с университета в Дърам и Catch22, за да помогне на жените, които са изправени пред бариери пред заетостта и имат малък или никакъв опит с цифровите технологии, да влязат в технологичната работна сила. Чрез възприемане на геймифициран подход за обучение, Click Start трансформира курса за обучение за дигитални умения в интерактивна, ангажираща дейност, позволявайки на жените да изградят увереност в своите дигитални умения и пригодност за заетост. Тази инициатива отговаря на предизвикателството, изложено в цифровата стратегия на Обединеното кралство за справяне с неравенството между половете в технологиите и подобряване на нивата на цифрово приобщаване в Обединеното кралство.

Click Start е изцяло онлайн, фокусира се върху жени с ограничен или никакъв технически опит и предлага безопасно пространство за жените да усвоят умения, свързани с работата. Жените се учат, като изпълняват практически предизвикателства, получават значки за постижения и провеждат менторски сесии, които превръщат обучението в нещо осезаемо и не толкова обезсърчително. Форматът за геймификация осигурява увереност в способността да се учи, премахва безпокойството от ученето, поддържа ангажираността чрез проследяване на напредъка и изгражда общност с конкуренция между връстници и споделени цели.

При изпълнението на програмата Click Start около 80% от жените, които се ангажират, завършиха курса и много от тях се преместиха в роли в областта на технологиите, включително разработка на софтуер, дигитален маркетинг и анализ на данни, всички с наистина силни резултати в заетостта.

Учебната програма на Click Start предлага практични, подходящи за индустрията технически умения за роли от начално ниво, заедно с професионално развитие. Техническото обучение предоставя основни умения за кодиране на езици като Python или HTML/CSS за уеб разработка, знания за дигитален маркетинг като SEO и управление на социални медии и грамотност за данни с помощта на инструменти като Excel или Google Analytics.

Учебната програма включва и запознаване с технологиите за работното място. Например, участниците ще научат за платформи за управление на проекти като Trello и комуникационни платформи като Slack. Меките умения като решаване на проблеми, сътрудничество и професионална комуникация се изследват по време на програмата, като се използват симулирани преживявания на работните места и обратна връзка от ментори. Кариерната подкрепа включва изготвяне на автобиографии и провеждане на интервюта, така че участниците да са добре подготвени, когато започнат да кандидатстват за работа.

Успехът на учебната програма, постигането на процент на завършване и намиране на работа по-високо от първоначалните ѝ цели, идва чрез геймификация, което прави обучението забавно, достъпно и ангажиращо. Геймификацията създава мотивация чрез видими награди, представляващи напредъка на постиженията по структуриран път.

Основният фокус на Click Start върху общността прави приобщаващо и удобно за учащите да изследват тези уникални препятствия, пред които са изправени жените при повторното навлизане на работната сила или прехода към технологична кариера. Както се вижда от процента на завършване на Click Start и доказаните стажировки на работа, геймификацията може да бъде мощен метод за преоткриване на образованието за възрастни и за подкрепа на целевата аудитория, изправена пред болезнена уязвимост, да бъде икономически независима и да участва в дигиталната икономика.

6.2. ИЗСЛЕДВАНИЯ

Геймификация в незадължителните часове по английски език за възрастни

Геймификацията, използването на елементи на игрите в образователния контекст, е доказано успешно за повишаване на ангажираността и мотивацията в доброволните часове по английски като втори език за възрастни. Систематичен преглед на изследователи от Университета в Хаен, Испания, заключава, че стратегиите за геймифицирано обучение могат да решат някои проблеми с непосещаването и мотивацията в доброволните програми за обучение на възрастни. Геймифицираните учебни дейности организират и включват игри като точки, значки, класации и съвместни и интерактивни предизвикателства и оформят по-висока степен на учебен стрес при възрастните учащи.

Геймифицираните доброволни образователни програми за възрастни могат да насърчат посещаемостта на учащите, които иначе биха могли да посещават само няколко пъти и в крайна сметка да оформят ангажмента да станат обучаеми на английски език през целия живот.

Прегледът идентифицира, че възрастните учащи, които имат други задължения (като работа и семейство), се радват на геймификацията, тъй като това "премахва" проблема с необходимостта от учене. В доброволните курсове по английски език се използват и докладват дейности като викторини за развитие на речника, ролеви игри за стимулиране на разговорната практика и използване на дигитални тестове (с незабавна обратна връзка), за да се намали тревожността от ученето и че те искат да продължат да участват.

Геймифицираните доброволчески програми обикновено се улесняват или се опосредват чрез цифрови платформи като Kahoot, Quizlet и понякога поръчкови разработки, а с тях възрастните обучаеми могат да наблюдават напредъка си в обучението, както и да се наслаждават на "спечелване" награди (или трофеи) за учене и маркиране на постиженията, което действа за мотивиране на възрастните учащи, тъй като те имат разнообразна учебна история. Прегледът заключава, че подобни стратегии наистина подобряват посещаемостта и капацитета на обучаемия за английски език, когато го използват за автентична комуникация.

В допълнение към фактора ангажираност, геймификацията насърчава прагматичното усвояване на езика, свързано с нуждите на възрастните. Елементите, които съставляват учебната програма, обикновено включват задачи, които се фокусират върху умения, свързани с работното място, като писане на професионални имейли, посещение на срещи или докладване на културни факти за това да говориш английски в определен контекст.

Чрез виртуална симулация и екипни предизвикателства се насърчава чувството за общност сред връстниците и се насърчава работата в екип. Прегледът на Jaén посочва, че има доказателства, че геймифицираните учебни контексти водят до по-добри нива на задържане и устойчива мотивация, тъй като обучаемите имат свобода на действие в напредъка чрез учебни задачи, които смятат за постижими и удовлетворяващи.

Успехът на геймификацията като учебен компонент във факултативните часове по английски език демонстрира приноса, който може да има за образованието на възрастни, особено за участниците, които учат по лични или професионални причини. Чрез създаване на завладяващо и подкрепящо учебно изживяване, тези програми дават възможност на възрастните да се ангажират с развитието на уменията по английски език, което им предлага глобален опит и възможности през целия им живот.

Базирана на игри интервенция за безработни млади възрастни в Норвегия

Забележително проучване на изследователи от Университета в Ставангер, Норвегия, изследва базирана на игри интервенция на позитивна психология, предназначена да помогне на безработни млади хора на възраст 18-30 години. Проучването, което беше публикувано в JMIR Human Factors през 2024 г., описва как младите търсещи работа често изпитват ниско самочувствие и самоефективност по време на опита при търсене на работа и използват появата на игрите, за да помогнат на младите търсещи работа да изградят устойчивост, да повишат мотивацията и да подобрят пригодността за заетост в среда, която може да бъде мащабирана по-широко.

Програмата за интервенция, която е разработена след консултация с дизайнери и разработчици, използва уеб-базирана интервенция, която включва разнообразни "куестове", които позволяват на участниците да се включат в развитието на умения за готовност за работа. Участниците работиха върху разработването на автобиографии, уменията за интервюта и дигиталната грамотност, включително използването на ключови професионални инструменти като Microsoft Office или прост софтуер за управление на проекти. Участниците спечелиха точки опит (XP), отключиха постижения и се ангажираха с виртуални ментори, които засилиха тяхната мотивация и опит чрез игралната структура. Цялостният разказ на играта се фокусира върху личностното израстване и начина на мислене за растеж, насърчавайки потребителите да приемат предизвикателствата като възможности. Тестовите за използваемост показаха, че участниците са много ангажирани, забавляват се с помощта на интервенцията, въпреки че някои изразиха загриженост, че някои компоненти на игрите са твърде сложни и отвличат вниманието от основната цел на интервенцията.

Тестовите за използваемост показаха, че участниците са много ангажирани, забавляват се с помощта на интервенцията, въпреки че някои изразиха загриженост, че някои компоненти на игрите са твърде сложни и отвличат вниманието от основната цел на интервенцията.

Учебната програма на интервенцията обединява съответните принципи на позитивната психология, по-специално устойчивостта и поставянето на цели, с практически умения, които се смятат за важни на пазара на труда. Въпреки че имаше голям фокус върху техническите умения и способности, участниците бяха обучени и на меки умения, например комуникация, гъвкавост и умения за решаване на проблеми, чрез участие в симулации на различни ситуации на работното място.

Тематичният анализ от проучването разкри характеристиките на геймифицираната интервенция, помогнала в няколко области; За да се намали безпокойството при търсене на работа, геймифицираният компонент помогна за ангажиране на участниците чрез проследяване на напредъка във времето и накрая мотивира участниците да имат увереност в изпълнението на задачите, поставени чрез осребряеми елементи и завършване на етапи.

Въпреки че обратната връзка е изключително положителна, беше отбелязано, че трябва да се обърне по-голямо внимание, за да се гарантира, че дизайнът на играта е в съответствие с резултатите от интервенцията, за да се избегне загубата на образователна полза. Като цяло, като се има предвид пилотната фаза на програмата, резултатите показаха положителни показатели, че участниците са по-мотивирани и ще се чувстват по-готови за работа.

Тази интервенция, базирана на игри, илюстрира потенциалната способност на игровите интервенции за заетост да повлияе на безработните младежи. Предоставяйки завладяващо, ориентирано към потребителя изживяване, програмата успя не само да ангажира младите хора в процеса на намиране на работа, но и да увеличи способността на участниците да се ангажират и да се ориентират в пазара на труда с повишена увереност.

За да предложи социално въздействие чрез смесената рамка, проучването призовава за систематичен процес на проектиране, който да балансира между резултатите от развлеченията и образованието, което може да подпомогне бъдещи дигитални интервенции за маргинализирани и уязвими групи от населението.

6.3. НАЙ-ДОБРИ ПРАКТИКИ

Геймифицираното обучение започна да оказва влияние върху ангажираността на възрастните учащи, особено при несвързаните възрастни учащи, което позволява развитието на уменията да се чувства възнаграждаващо и по-малко заплашително. Проучванията показват, че проектът S4EG Еразъм+ и игровата интервенция VitaNova са били ефективни за култивиране на меки умения, изграждане на устойчивост и подобряване на бъдещата пригодност за заетост. Има доказателства, подкрепящи, че добре проектираната геймификация може да подобри мотивацията и да предостави на обучаемите уменията, необходими за пазара на труда.

Преподавателите и дизайнерите на програми, разработващи програми за геймифицирано обучение, трябва да се придържат към тези най-добри практики:

- **Елементи на играта, базирани на задачи:** Когато проектирате игрови дейности, включват умения от "реалния свят" като писане на автобиография, дигитална грамотност, подготовка за интервю, тези задачи са в съответствие с пригодността за заетост.
- **Опростете и подобрете достъпността:** Създайте удобни за потребителя, интуитивни интерфейси, които са приобщаващи и лесни за използване за обучаеми с различни нива на цифрови умения.
- **Осигурете различни учебни преживявания:** Осигурете предизвикателства за учащите да изпълняват със собствено темпо, заедно с други предизвикателства, които трябва да изпълнят, за да гарантирате, че обучаемите се ангажират с тези идеи достатъчно, за да гарантират, че обучението се променя.
- **Изградете общност и подкрепа:** Включете партньорско сътрудничество или приятелско състезание, наставничество или кариерен коучинг също могат да намалят чувството за изолация и да им помогнат да останат мотивирани.
- **Разпознавайте напредъка по смислен начин:** Уверете се, че нещо се дава за постижения под формата на значки, сертификати или възможности за работа. Това помага да се засили значението на приноса на учащите.
- **Смесване на цифрови и човешки елементи:** Помислете за превръщането на геймифицираната цифрова платформа в рамка, която е подобрена с човешка подкрепа, групови сесии или възможности за обратна връзка, за да обогати изживяването.
- **Вземете данни и итерирайте (повтаряйте):** Използвайте данни, събрани от обучаемите, и техните данни за представяне, за да подобрите и приложите промените итеративно. Това помага да се поддържа развитието на програмата.

Като вземат предвид тези гледни точки, програмите за геймифицирано обучение могат да създадат ангажиращи, предизвикателни, обогатяващи и в крайна сметка ефективни учебни пространства и преживявания за възрастните учащи, за да постигнат лична и професионална цел сред натоварените си графици.

7. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНИ ДИГИТАЛНИ ИНСТРУМЕНТИ И ПЛАТФОРМИ: СЪВЕТИ ЗА ПРИЛАГАНЕ КЪМ ПРЕПОДАВАТЕЛИ

7.1. ОБЗОР НА ПЛАТФОРМИТЕ, ПОЛЕЗНИ ДОПЪЛНИТЕЛНИ ИНСТРУМЕНТИ С ПРИМЕРИ

Classcraft

Classcraft започна като онлайн платформа за геймификация, за да улесни ангажираността на обучаемите в образователна среда. Въпреки това, той лесно е адаптиран за работа в контекст на учене за възрастни, като обучение на работната сила и развитие на меки умения.

Сайтът, който създава образователни преживявания като завладяващи ролеви приключения, позволява на учащите да изпитат образованието като "герои", изпълняващи образователни "куестове" на образователна тематика. Той създава възможности за безработните възрастни да учат и развиват умения и увереност в структура, която се счита за подкрепяща и съвместна.

Classcraft също така позволява на учителите да изграждат базирани на разкази учебни модули, наречени "Куестове". Всяко "търсене" включва задачи (изпълнение на задачи, гледане на учебно съдържание, участие в дискусии и т.н.), които движат завладяваща сюжетна линия през целия модул. Този процес позволява на обучаемия да преследва ангажиращо, целенасочено учене и развитие, особено за възрастни, които са по-възрастни и може да са уплашени или неспособни да преследват традиционния учебен опит.

Classcraft поставя участниците в групи, които подкрепят работата в екип и сътрудничеството, тъй като много възрастни може да не са ангажирани и мотивирани да учат самостоятелно. Това може също да доведе до партньорска подкрепа и отчетност по отношение на изпълнението на задачите. Освен това Classcraft позволява проследяване на поведението, като участие, навременност и положително взаимодействие, които в крайна сметка са критично поведение за развиване на меки умения (напр. комуникация, надеждност, емпатия и т.н.), които по своята същност са ценени в професионалния контекст.

Визуалното проследяване на напредъка на Classcraft, ясно дефинираните системи за възнаграждение и екипната механика работят особено добре за безработни възрастни. Възрастните учащи ценят способността да виждат действителния напредък, докато изпълняват квестове и печелят награди за своя принос. И тъй като тези бариери често са свързани с предишни образователни трудности, използването на постиженията в съвместна и приветлива среда може да повиши постоянството и мотивацията на учащите.

Геймифицираният процес на обучение на Classcraft, съчетан с изграждане на умения в реалния свят, дава възможност на възрастните учащи да увеличат пригодността си за заетост и по-добър преход към работната сила.

Кахут!

Кахут! е вълнуваща, базирана на игри платформа за обучение, която променя начина, по който обучението и образованието се предоставят, в силно интерактивно, бързо и забавно изживяване. Кахут! се използва широко в училищата, корпоративното обучение и образованието за възрастни, което позволява на учители и обучители да създават викторини, проучвания и предизвикателства, за да мотивират учащите.

Кахут! е особено подходящ за безработни възрастни, като повишават готовността им за работа, развиват цифрови умения и изучават нов език или нови умения. Кахут! осигурява въздействие и интерес по забавен и ангажиращ начин, като прави развитието на уменията и обучението приобщаващи и достъпни.

Кахут! може да се използва и за самостоятелно обучение в реално време. Обучителите могат да назначат тест, докато представят сесия, а обучаемите ще отговорят на теста на своите смартфони или компютри в реално време и ще изпитат състезанието. Докато тестът на живо е директен и незабавен, Kahoot! може да се използва за асинхронни тестове, позволявайки на обучаемите да преминават през теста със собствено темпо, което е от полза за дистанционно обучение или за собствения им гъвкав график на обучение.

Може да бъде забавно и вълнуващо, включващо хартиени точки, ограничения на таймера, отбелязани точки и играчи в класацията, геймифициране на обучението и оказване много привлекателно за ангажиране на възрастни, които може би вече изпитват бариери пред ученето и да направят ангажимента достъпен за тях.

За безработни възрастни, Kahoot! има уникален начин за вдъхване на самочувствие и участие в дейности, свързани с изграждане на умения, чрез използване на приятелска конкуренция и незабавна обратна връзка.

Гъвкавостта на Kahoot! е идеална за голямо разнообразие от обучителни цели, като например обучение за работа с Microsoft Office, подобряване на езиковите умения или подготовка за интервю за работа. Като прави ученето забавно и възнаграждащо, той отговаря по-специално на нуждите на безработните възрастни, като им дава възможност да научат важни умения и да продължат към работа в работната сила, като се чувстват по-мотивирани и способни.

7.2. СЪВЕТИ И НАСОКИ КЪМ ПРЕПОДАВАТЕЛИ ЗА ВНЕДРЯВАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИТЕ

Геймифицираните платформи, като Classcraft и Kahoot!, могат да бъдат много полезна технология за **създаване на ангажираност и придобиване на умения** при възрастни в програми за готовност за работа, особено безработни възрастни. Чрез внимателно геймифициране на учебния опит, преподавателите ще могат да отговорят на нуждите на обучаемите, да увеличат техния дискурс и да постигнат подходящи резултати от реалния свят.

Следните най-добри практики, които са насочени към развитието на работната сила, ще гарантират, че геймификацията е проектирана и приложена целенасочено, подходяща и ефективна.

Преподавателите трябва да започнат, като знаят **демографските данни, целите и специфичните особености на своите обучаеми**. В случая на безработните възрастни, те обикновено включват различни възрастови групи, различни нива на образование и дигитална грамотност, очаквания за получаване на работа и многото пречки да не сте много мотивирани, тревожни и да нямате структурирано обучение.

Преподавателите трябва **да установят ясни учебни цели за програмата**, включително какви практически умения искат да развият, като създаване на професионална автобиография, практикуване на умения за интервю и по-обща меки умения като сътрудничество с други, устна комуникация и управление на времето. Всички геймифицирани елементи, като квестове, ХР и класации, трябва да се свързват с целите, което ще помогне за укрепване на компетенциите в реалния свят. Създаването на геймифицирано изживяване, което работи за възрастни учащи, изисква **персонализиране**.

Преподавателите трябва да вземат предвид възрастта, избора на аватар, езика и разказите, така че дейностите да са свързани с обучаемия. Ако обучаемите не могат да видят себе си в сценариите, които се играят на геймифицираната платформа, каквато и да е геймификация, дейност, базирано на игри обучение или игра, ще бъдат безсмислени. Например, куестовите на Classcraft могат да включват ситуации, подобни на ориентация, в които обучаемите трябва да работят в екип, за да завършат проект на работното място или съвместно да отстранят ситуация с обслужване на клиенти. По същия начин те могат да направят Kahoot! тест, който оценява знанията им за уебсайтове за търсене на работа или създатели на автобиографии. Колкото повече **дейността се основава на реални задачи**, които обучаемите ще изпълняват много скоро, толкова по-ангажираща и смислена е дейността. Дори заявленията за работа или оценките на уменията могат да бъдат проектирани така, че да ги накарат да се чувстват реални и подходящи за обучаемия. При условие, че са достатъчно обмислени, Classcraft и Kahoot! могат да бъдат приятни и целенасочени начини за учащите да учат и уверено да прилагат уменията си за пригодност за заетост.

При прилагането на всяка нова технология, включително геймификацията, **определената методология е от основно значение**. Като начало, преподавателите трябва да възприемат постепенен подход, въвеждайки един инструмент в даден момент и оценявайки как учащите взаимодействат с всеки инструмент, тъй като се признава, че не всички обучаеми имат еднакво ниво на дигитална грамотност. Опреснителното обучение чрез основно обучение, което за предпочитане се предлага онлайн, е полезна практика, както и определяне на ясни инструкции, които да следват как да получат достъп и да се придвижват в платформата. Непрекъснатата поддръжка, виртуална или лице в лице, обикновено предоставя на обучаемите възможност успешно да изпълняват задачи за геймификация индивидуално, паралелно и/или в групи.

Офлайн или екипни предизвикателства в Classcraft или състезателни викторини в Kahoot! могат **да насърчат чувството за общност** с други учащи, като същевременно **намалят изолацията**. Следователно добавянето на аспекти на социализацията към учебните дейности е съизмеримо с ангажирането и свързването на обучаемите. Преподавателите могат допълнително да поддържат мотивацията на обучаемите, като незабавно признават техните постижения чрез някои цифрови значки, сертификати за печат или дори престорени интервюта за работа. Използването на дигитални инструменти и предоставянето на реална човешка подкрепа, като кариерен коучинг или фасилитация на групови форуми, допринася за по-подкрепяща и положителна учебна атмосфера. Подпомагането на безработните възрастни да поддържат мотивацията в учебните си дейности им помага да постигнат малки до големи кариерни цели.

8. СТРАТЕГИИ ЗА ПРЕПОДАВАНЕ, АДАПТИРАНИ КЪМ НУЖДИТЕ НА БЕЗРАБОТНИТЕ ВЪЗРАСТНИ

Обучителите на възрастни могат да използват електронни инструменти за геймификация, включително инструменти като MOODLE, Kahoot!, Classcraft, TalentLMS и ресурси от уебсайтове, препоръчани в модулите, **за да приспособят своите методи на преподаване**, за да отговорят на когнитивните, емоционалните и технологичните нужди на безработните възрастни. Стратегиите за обучение трябва да бъдат внимателно разработени, за да се съобразят с характеристиките на обучаемите, като различен образователен произход, емоционална нестабилност и технологични ограничения, за да им помогнат да развият умения и да навлязат отново на пазара на труда. По-долу е даден подробен анализ на стратегиите, които препоръчваме и обосновката за избора им.

За да отговорят на когнитивните нужди, преподавателите могат **да прилагат стратегии за персонализиране на учебното съдържание** чрез цифрови инструментариуми/уебсайтове като TalentLMS и Canvas. Те могат да проектират геймифицирани курсове със сценарии от реалния живот, като симулации на обслужване на клиенти, за да развият критично мислене и кариерни умения. Учителите могат също да използват Quizizz, за да предоставят интерактивни тестове за дигитални умения, с незабавна обратна връзка, за да помогнат на обучаемите да консолидират обучението си. Този подход може да помогне на безработни възрастни с широк спектър от когнитивни способности, от тези без основни умения до тези, които трябва да надградят своя опит.

Персонализирането позволява съдържанието да бъде съобразено с техните способности, като гарантира уместност и ефективност, като набляга на обучението за умения, които са подходящи за изискванията на работата. Учителите могат също така да насърчават активното учене, като **провеждат групови дискусии** след викторини на Quizizz, насърчавайки аналитичното мислене, тъй като този подход помага на обучаемите да прилагат знанията в реални ситуации, увеличавайки задържането и приложението.

По отношение на емоционалните нужди, учителите могат **да прилагат стратегии за създаване на подкрепяща и мотивираща учебна среда**, като използват софтуер като Classcraft, за да превърнат класната стая в ролева игра, където обучаемите получават виртуални награди за изпълнение на задачи, като писане на професионални имейли. Те могат също така да присъждат цифрови значки чрез Credly, когато обучаемите завършат модули по MOODLE, увеличавайки чувството за постижение.

Освен това учителите могат да използват Mentimeter като платформа за провеждане на геймифицирани сесии с въпроси и отговори, **насърчавайки обучаемите да споделят чувствата си и да изграждат връзки**. Тази стратегия беше предложена, тъй като безработните възрастни често се сблъскват с обезсърчение и загуба на увереност поради неуспехи в търсенето на работа.

Елементите на геймификацията стимулират вътрешната мотивация, докато подкрепящата среда намалява тревожността и насърчава устойчивостта. Учителите трябва също така да включват съвместни дейности на Blackboard и да използват ClassDojo, за да празнуват постиженията, да създават усещане за общност и да помагат на обучаемите да се чувстват включени в учебното си пътуване.

За технологични нужди учителите могат **да приемат постепенна стратегия за развитие на дигитални умения**, като започнат с удобни за потребителя инструменти като Kahoot!, който предоставя прости тестове за запознаване на обучаемите с технологиите. Учителите могат да интегрират геймифицирани уроци за дигитални умения, като например създаване на профил в LinkedIn в Nearpod с инструкции стъпка по стъпка за изграждане на увереност. С напредването на обучаемите учителите могат да преминат към по-сложни платформи като Blackboard.

За да се справят с проблемите с достъпа, учителите могат да запознаят обучаемите с MOODLE в библиотека или читалище, като същевременно предоставят видео уроци в Canvas, за да подкрепят използването на инструмента. Това е добро решение, тъй като много безработни възрастни нямат устройства, интернет или дигитални умения. Постепенното развитие гарантира, че обучаемите не са претоварени, докато достъпът до подкрепа и визуални насоки помага за преодоляване на технологичните бариери, увеличавайки ангажираността и ученето.

Обучителите на възрастни могат да използват електронния инструментариум, за **да прилагат стратегии за обучение** като персонализиране на съдържание в TalentLMS и Canvas, създаване на подкрепяща среда чрез Classcraft и Credly и развиване на прогресивни дигитални умения с Kahoot! и Nearpod.

Тези стратегии бяха препоръчани, тъй като те точно отговарят на нуждите на безработните възрастни, от различни когнитивни нива, емоционална нестабилност до технологични ограничения, помагайки на учащите да развият умения, увереност и готовност да навлязат отново на пазара на труда, както и да гарантират, че учителите оптимизират учебния опит.

9. ДОПЪЛНИТЕЛНИ ДЕЙНОСТИ ОТНОСНО БЕЗРАБОТНИ ВЪЗРАСТНИ

- **Използвайте игри и пъзели**, за да направите интервюто забавно и полезно. Те им помагат да мислят по-добре и по-бързо.
- **Вземете онлайн курсове** на уебсайтове като edX, Coursera или Khan Academy, за да научите нови теми и да подобрите уменията си.
- **Гледайте уроци в YouTube**, за да научите почти всичко със собствено темпо.
- **Присъединете се към безплатни уебинари**, за да получите съвети и знания от експерти.
- **Научете нов език**, за да развиете комуникативните си умения и да отворите нови възможности за работа.
- **Бъдете доброволец** в хранителни банки или в екологични групи. Изглежда добре в автобиографията им и помага на общността.
- **Посещавайте събития в индустрията**, за да се срещнете с професионалисти и да научите повече за тяхната област.
- **Присъединете се към онлайн общности**, за да задавате въпроси, да споделяте идеи и да останете мотивирани.
- **Слушайте подкасти**, за да се учите от реалния опит на други хора.
- **Опитайте да играете ролеви игри** с приятел или група в същата ситуация, за да изиграете интервю за работа, за да практикувате отговаряне на въпроси в реална обстановка.
- **Правете дейности за решаване на проблеми** като решаване на пъзели, работа по практически задачи или обмисляне на трудни ситуации, за да подобрите критичното си мислене.

10. ДОПЪЛНИТЕЛНИ РЕСУРСИ

Gallucci, O. A. (2024, May 23). *Gamifying interview prep: Puzzles, games, and strategy* [Blog post].

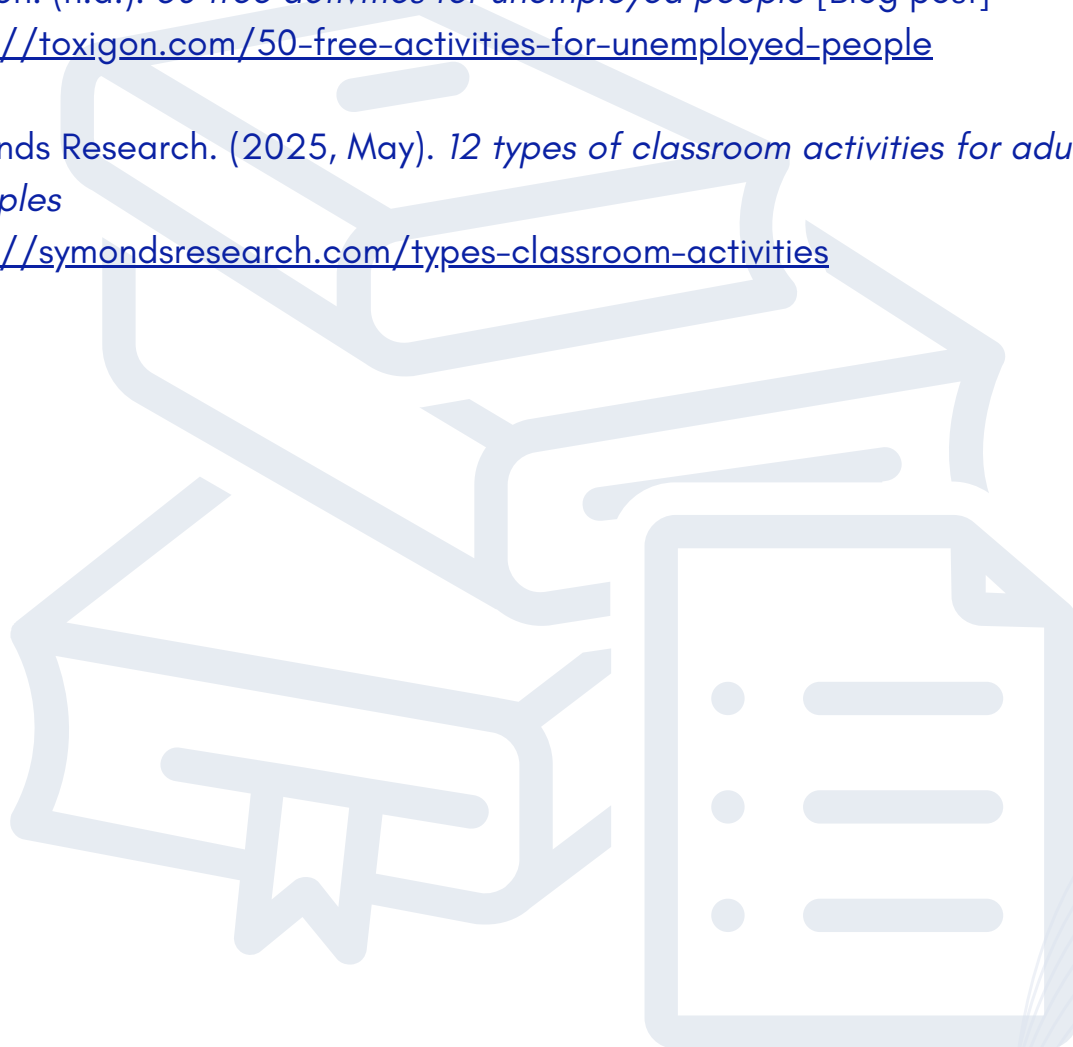
<https://oliviagallucci.com/gamifying-interview-prep-puzzles-games-and-strategy>.

Toxigon. (n.d.). *50 free activities for unemployed people* [Blog post]

<https://toxigon.com/50-free-activities-for-unemployed-people>

Symonds Research. (2025, May). *12 types of classroom activities for adults and examples*

<https://symondsresearch.com/types-classroom-activities>



11. БИБЛИОГРАФИЯ

Arcos-Molina, A. J., & Hidalgo-Ariza, M. C. (2024). Gamification and game-based learning to support English language learning: A systematic review. University of Jaén CREA Repository. <https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/7eb6afac-46fc-4d01-9035-3055b80e8b18/content>

Cedefop. (2015). Job-related adult learning and continuing vocational training in Europe: A statistical picture (Cedefop Reference Series No. 103). Publications Office of the European Union. https://www.cedefop.europa.eu/files/3077_en.pdf

Digital SkillUp. (n.d.). About Digital SkillUp. Digital Skills and Jobs Platform. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/about/digital-skillup>

European Commission. (2025, April 3). Unemployment statistics. Eurostat. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-euro-indicators/w/3-01042025-bp>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (n.d.). Classcraft convierte la clase en una aventura épica [Classcraft turns the classroom into an epic adventure]. https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica

National Skills Coalition. (2022, May 17). *New report: 92% of jobs require digital skills; one-third of workers have low or no digital skills due to historic underinvestment, structural inequities* [Press release]. <https://nationalskillscoalition.org/news/press-releases/new-report-92-of-jobs-require-digital-skills-one-third-of-workers-have-low-or-no-digital-skills-due-to-historic-underinvestment-structural-inequities/>

Straand, I. J., Følstad, A., & Bjørnstad, J. R. (2024). Exploring a gaming-based intervention for unemployed young adults: Thematic analysis. JMIR Human Factors, 11, Article e44423. <https://doi.org/10.2196/44423>



Co-funded by
the European Union



Безплатен лиценз

Продуктът е разработен тук като част от проекта по програма "Еразъм+" "Дигитално обучение, базирано на игри. Игра за преподаване ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" е разработена с подкрепата на Европейската комисия и отразява изключително мнението на автора. Европейската комисия не носи отговорност за съдържанието на документите

Изданието получава лиценз Creative Commons CC BY- NC SA



Този лиценз ви позволява да разпространявате, ремиксирате, подобрявате и надграждате произведението, но само некомерсиално. При използване на произведението, както и извлечения от това трябва

1. Трябва да се посочи източникът и линк към лиценза и да се споменат възможни промени. Авторските права остават за авторите на документите.
2. Произведението не може да се използва за търговски цели.
3. Ако прекомпозирате, конвертирате или надграждате произведението, вашите приноси трябва да бъдат публикувани под същия лиценз като оригинала.

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.