

РЕЗЮМЕТА НА ПУБЛИКАЦИИТЕ

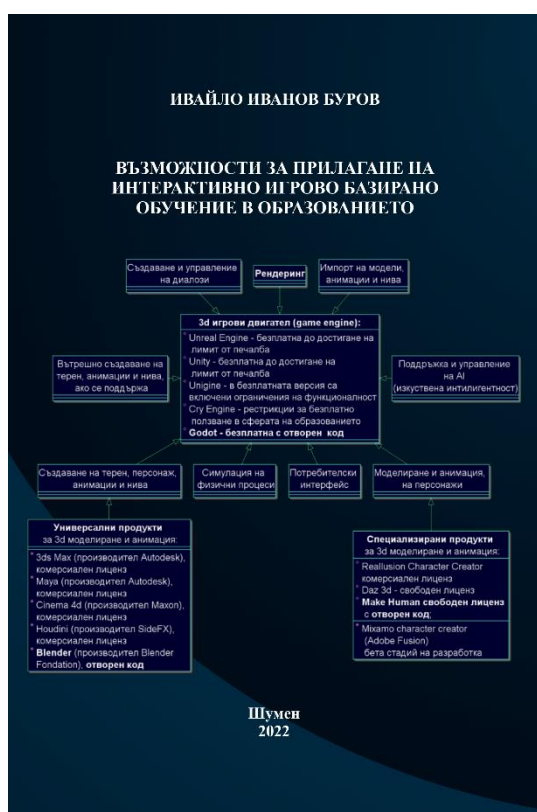
на доц. д-р Ивайло Иванов Буров

за участие в обявения от Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“ в ДВ, бр. 82/14.10.2022 г. конкурс за заемане на академична длъжност „професор“ в област на висше образование 1. Педагогически науки, професионално направление 1.2. Педагогика (Теория на възпитанието и дидактика – Информационни и комуникационни технологии в обучението и работа в дигитална среда).

I. МОНОГРАФИИ:

1. Хабилитационен труд:

Буров И. *Възможности за прилагане на интерактивно игрово базирано обучение в образованието.* Университетско издателство „Епископ Константин Преславски“ 2022 г. ISBN 978-619-201-659-31 160 стр.



Резюме:

В монографичния труд са представени резултатите от изследване, насочено към възможността за прилагане на интерактивното обучение, базирано на дигитални игри и игровизацията в обучението. Систематизирани и анализирани са резултатите, отчетени от различни изследователи, разгледани са принципите и подходите при създаване на игрово съдържание, изборът на програмни продукти и софтуерни решения за реализацията му, предложени са модели за създаване на игрово съдържание. Анализирани са факторите, възпрепятстващи успешното прилагане на игровото обучение. Представени са собствени интерактивни игрови решения и адаптация на съществуващи такива.

Конкретиката на тези решения и кодът за изграждане им в интегриран пакет за 3D игрово обучение са предмет на разглеждане в следващия монографичен труд „Изграждане на дигитална среда за интерактивно 3d игрово обучение. Разработка и интеграция на интерактивни 3d решения“.

2. Публикувана монография, която не е представена като основен хабилитационен труд

Буров И. Изграждане на дигитална среда за интерактивно 3D игрово обучение. Разработка и интеграция на интерактивни 3d решения. Университетско издателство „Епископ Константин Преславски“ 2022 г. ISBN 978-619-201-661-6, 152 стр.



Резюме:

Публикуваните материали в този монографичен труд са естествено продължение на изследванията, представени във „Възможности за прилагане на интерактивно игрово базирано обучение в образованието“ (Буров 2022). Докато в предното изследване фокусът е поставен върху възможностите за прилагане на интерактивно игрово базирано обучение в образованието, публикуваните тук материали са свързани с представянето на собствени интерактивни игрови решения и адаптация на съществуващи такива с отворен код и конкретни подходи по тяхната реализация и адаптация.

Конкретиката на тези решения и кодът за изграждането им в интегриран пакет за 3D игрово обучение са базирани на продукти с отворен код, като за игрови двигател е избран Godot Engine – игрови двигател с отворен код и MIT лиценз, позволяващ използването му

както при създаване на приложения с отворен код, така и в комерсиални решения. MIT лицензът също позволява свободна модификация на кода на самия игрови двигател за оптимизация или вграждане на допълнителни функционалности.

Въпреки че общата тематика е с педагогическа насоченост, основната идея тук е експерименталните резултати да бъдат в полза на изследователи, запознати с ИТ технологиите и насочили вниманието си към създаването на дигитални образователни игри. Представените решения са свободни за модификация, оптимизация и надграждане, с цел свободното и успешно популяризиране на съвременните дигитални игрови подходи в обучението.

II. СТАТИИ:

1. Буров И. Обучението на база дигитални игри като част от компютърно базирано обучение или като компютърно подпомаганото обучение. Сборник научни трудове „Компетентностният подход като алтернатива пред предизвикателствата на 21. век“, 2022, ISBN 978-619-201-677-7, с. 52 – 54.

Резюме: В статията са представени данни от изследвания, свързани с игровото обучение. Разгледано е обучението, базирано на дигитални игри, произхода и разпространението му. Адаптирана на български език е „Интегрирана дизайнерска рамка за обучение, базирано на игри“, първоначално създадена от Plass, Homer, Kinzer през 2015 г.

2. Буров И. Още за адаптирането на интерактивни игрови елементи в триизмерна среда за целите на обучението. Годишник на Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“ т. XXVI D, 2022 г. ISSN 1314 – 6769, с. 346 – 352. и в Е-списание "Образование и развитие" ISSN 2603-3577 Брой 8, 12.2021 г., с. 11,-117 (online).

Резюме: Тази статия е продължение на статията „Разработване и адаптиране на интерактивни игрови елементи в триизмерна среда за образователни цели“ и споделя опит, свързан с адаптирането на съществуващи интерактивни решения в 3D среда за образователни цели. Представеният материал може да бъде полезен за разработчици, учители, докторанти и студенти, които са приели предизвикателството да работят в област, изискваща опит в диапазон от 3D моделиране и анимация до програмиране в избрана среда.

3. Буров И. С какво обучението на база дигитални игри е по-различно. Защо повечето от обучителните игри не са толкова привлекателни колкото развлекателните видеоигри. Сборник научни трудове „Компетентностният подход като алтернатива пред предизвикателствата на 21. век“, 2022, ISBN 978-619-201-677-7, с. 55 – 58.

Резюме: Обект на изследване в настоящата статия се явява обучението, базирано на дигитални игри. Представени са придобили популярност обучителни ресурси, насочени в интерактивното, мултимедийно и игрово обучение. Направен е кратък анализ онези ресурси, претендиращи за игрови. Анализирани са онези липсващи фактори, налични във видеоигрите и същевременно липсващи в тези, насочени към обучението. Споделен е опит от наблюдения, споделен и индивидуален.

4. Буров И. От таксономията на Бартъл към алгоритмично определяне на типа играч в образователните игри. Е-списание "Образование и развитие" Брой 9, 12.2022 г. ISSN 2603-3577, с. 153 – 158 (online).

Резюме: Лидерите в игровата индустрия са достигнали висоти в похватите за задържането на играеция в тяхната игрова платформа, нещо което не може да се каже за дигиталните игри, насочени към обучението. В комерсиалните игрови продукти това се прави за популяризирането на играта, събиране на повече играеци, задържането им за по-дълго в игровите платформи, в много от които същевременно се предлагат за закупуване артефакти, оръжие и ресурси, помагачи за успешното приключване на мисията. За разлика от тези комерсиални игрови платформи, в дигиталните игри, насочени към обучението, основната цел е задържането на вниманието на обучавания върху игрово базираното учебно съдържание. В настоящата статия се разглеждат похвати, използвани в комерсиалните игрови продукти, които могат да бъдат приложени при създаване на игрово съдържание за учебни цели.

5. Буров И. Насоки при създаването на сюжет и сценарий в разработката на сериозни образователни игри. Е-списание "Образование и развитие" Брой 9, 12.2022 г. ISSN 2603-3577, с. 146 – 152 (online).

Резюме: Един от основните пропуски, който се забелязва в голяма част съществуващите дигитални игри, насочени към обучението е частичната или пълна липса на сюжет и сценарий. Създаването на сюжет и сценарий изисква познаването на утвърдени вече в практиката правила, информираност относно успешни сюжетни реализации в игровата индустрия, инвестиция на времеви и човешки ресурси по създаването им и наличие на съответните възможности по реализацията им.

Реализацията на успешни сюжетни линии и сценарии се явява трудно изпълнимо предизвикателство за малки тимове или индивидуални разработчици на образователен софтуер, поради което в повечето случаи сюжетните линии и съответните сценарии или се пренебрегват, или се свеждат до опростена реализация, към което младото поколение, привикнало към модерните развлекателни игри има най-често негативно отношение.

В статията последователно са описани необходимите стъпки за създаването на сюжет и съответстващ му сценарий при изграждане на игрово учебно съдържание, на база на съществуващи практики в кинематографията и игровата индустрия.

6. Буров И., Бурова И. Изграждане на експерименталния модел за разработка на учебно съдържание за активно взаимодействие като мост между интерактивните методи в обучението и дигиталните игрови решения, Сборник научни трудове „Компетентностният подход като алтернатива пред предизвикателствата на 21. век“, 2022, ISBN 978-619-201-677-7, с. 59 – 68.

***Резюме:** Статията обхваща материали, явяващи се резултат от съвместни изследвания при изграждане на докторантски проект с разработване на игрови решения, насочени в областта на обучението по предприемачество в прогимназиален етап 5-7 клас, заложен в задачите на изследването. От гледна точка на придобития опит, свързан с разработка на софтуер в сферата на обучението е спазен принципът за универсално приложение на софтуерните решения извън конкретиката на предприемачеството, с цел използването им и в други учебни направления.*

7. Буров И., Бурова И. Популярност на интерактивните методи в българското училище – данни от изследвания. Сборник научни трудове „Компетентностният подход като алтернатива пред предизвикателствата на 21. век“, 2022, ISBN 978-619-201-677-7, с 69 – 74.

***Резюме:** Обект на изследване в настоящата статия се явява популярността на приложение на интерактивните методи в българското училище. Представени са резултатите от изследвания на автори в предметната област и е направен анализ на бариерите, възпиращи приложението на интерактивните методи в училище. Отправени са и препоръки, спомагащи преодоляването на тези бариери.*

8. Буров И. Решения за нелинеен разклонен диалог, подходящи за интегриране в триизмерна игрова среда за целите на обучението, Е-списание "Образование и развитие" ISSN 2603-3577 Брой 8, 12.2021 г., с. 118-131 (online).

***Резюме:** В тази статия е проведено изследване относно съществуващи решения за създаване на разклонени нелинейни диалози с цел интегрирането им в изградена 3d игрова среда за целите на обучението посредством игровия двигател Godot. Отчетени са внедрени и липсващи функционалности в тестваните решения, възможностите за интеграция, степента на сложност при внедряването им. Публикуваните резултати могат да бъдат полезни за изследователи, насочили вниманието си към създаване на съвременни 3d игрови решения в обучението.*

9. Буров И. Играта като интерактивен педагогически метод. Е-списание "Образование и развитие". Брой 7, 02.2021 г. ISSN 2603-3577, с. 73-82. (online)

***Резюме:** В статията са разгледани различни подходи към играта в обучението: от физиологичния до социалния. Споделени са вижданията на множество автори и изследователи в областта на педагогиката. Визирани са въздействията, които оказва играта върху формиране на личността на детето и неговата социализация. Разгледани са въздействащите компоненти на ролевата игра и ролята им в детското развитие.*

10. Буров И. Синхронизация на устните с възпроизвежданата реч (lipsynch) при игрови персонажи в дигитални игри, насочени към обучението. Е-списание "Образование и развитие". Брой 7, 02.2021 г. ISSN 2603-3577, с. 83 – 90 (online).

***Резюме:** В статията е направен преглед на съществуващи решения за синхронизация на устните на 3D персонажи с аудио запис на реч. Анализирани са преимуществата и недостатъците на различните решения. Публикувани са резултатите от наблюденията със собствено решение, базирано на разпознаване на форманти в реално време и са засегнати забелязаните недостатъци при този подход. Направено е кратко изложение на теоретичната част, отнасяща се до формантите.*

11. Буров И. Мултимедията и интерактивността в обучението от гледна точка на технологичното развитие. Е-списание "Образование и развитие" Брой 2, 07.2018 г. ISSN 2603-3577, с. 83 – 93 (online).

***Резюме:** В статията са разгледани мултимедията, интерактивността и приложимостта им в обучението от гледна точка на технологичното развитие, позволяващо тяхната интеграция. Разгледана е също концепцията „Cone of Experience“ (конус на опита) на Едгар Дейл и свързаните с това погрешно разпространявани и интерпретирани процентни данни, липсващи в оригиналния модел. Представени са дефиниции на понятия като мултимедия, интерактивност и са анализирани значенията им.*

12. Буров И. Компютърно подпомагано и компютърно базирано обучение. Е-списание "Образование и развитие" Брой 2, 07.2018 г. ISSN 2603-3577, с. 94 – 98 (online).

***Резюме:** В статията са разгледани компютърно подпомаганото и компютърно базираното обучение. Въпреки че, в повечето случаи компютърно базираното обучение се разглежда като наследник на компютърно подпомагането, е необходимо да се направи правилна преценка относно прилагането на единия или другия вид обучение, в зависимост от конкретните педагогически условия. В тази връзка се фокусира върху преимуществата и недостатъците на този вид обучение. Представени са критики на изследователи в това направление.*

13. Буров И. Обучение, базирано на дигитални игри и игровизация в обучението. Сходни и същевременно диаметрално противоположни концепции. Е-списание "Образование и развитие" Брой 3, 03.2019 г. ISSN 2603-3577, с. 73 – 78 (online).

***Резюме:** Много често игровизацията в обучението се бърка с обучението, базирано на дигитални игри. Макар концепциите да са сходни, на практика те се явяват диаметрално противоположни. Освен представянето на тези концепции, в статията са разгледани и основни принципи за прилагане на дигиталните игри в обучението, базирани на изследванията на Джеймс Пол Джий.*

14. Буров И. Анализ на фактори, възпрепятстващи обучението, базирано на дигитални игри. Е-списание "Образование и развитие" Брой 3, 03.2019 г. ISSN 2603-3577, с. 79 – 88 (online).

***Резюме:** В статията са изведени основните фактори, възпрепятстващи обучението, базирано на дигитални игри – педагогически, технологични и организационни. Представени са извадки за САЩ и ЕС. Направен е анализ на възпрепятстващите фактори и обуславящите ги причини*



Изготвил:
(Ивайло Иванов Буров)

10.01.2023 г.