



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



101 Базирана на когнитивни умения схема за обучение за възрастни хора

Базирана на таблети когнитивна игрална платформа за възрастни хора



Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация (2018-1-TR01-KA202-058893) не представлява одобрение на съдържанието, което отразява възгледите само на авторите, и Комисията не може да носи отговорност за употреба, която може се основава на съдържащата се в него информация.



Програма за въвеждащо обучение

Цели и задачи



Проектът има за цел да разработи базирана на таблети платформа за когнитивни игри, която възрастните хора да използват индивидуално или в групи. Това ще насърчи използването на множество когнитивни стратегии и трудността на игрите ще се увеличи с подобряването на производителността. Ще бъде разработена платформа за игри, базирана на таблети, за да осигури когнитивна стимулация под формата на програма за обучение, която има за цел да увеличи общите когнитивни и социални функции. Разработената програма за игри и обучение ще даде възможност на възрастните хора да изпитат групови дейности, използвайки игри, работещи на таблет и предназначени да подобрят паметта, вниманието, разсъжденията и планирането, скоростта на обработка и уменията за последователна обработка.

Отговорени предизвикателства



Изследванията, проведени от проекта във всички партньорски страни, показват, че няма формална и последователна рамка за образование на възрастни в страните партньори и образованието за възрастни е основно включено в общата образователна система на всяка страна. Освен това констатациите от изследването са подчертани, че вече съществуващите структури за когнитивно обучение са по-вероятно частни или управлявани от НПО и нямат подходяща правителствена или европейска подкрепа. Проучването показва, че независимо от страната, възрастта или пола, има реална нужда от подобряване на когнитивните и социални функции сред възрастните хора. Тя засяга не само хора, които вече са изправени пред затруднения с когнитивните умения, но също така се грижи за средствата за



Обяснение на смесения подход

В днешно време все по-често възрастните хора са запознати с използването на интернет и смартфони; изглежда, че най-подходящият метод за провеждане на обучение би бил смесеният, който съчетава както лично, така и онлайн обучение. Двата метода на предаване работят перфектно заедно, тъй като сесията лице в лице може да позволи на учащите да бъдат напълно подкрепени да работят с нови технологии.

Списък с общи компетенции за стажант/полагащ грижи



Ролята на учителя/обгрижващия е да помага на възрастните хора, като им обяснява целите на проекта и съдържанието на обучението, като използва игрите и им осигурява постоянна човешка и техническа подкрепа.

Списък на общите компетенции

- Комуникационни умения
Основни ИТ умения
Взаимоотношения/междупличностни умения
Преподавателски и педагогически умения
Справяне с разнообразието от профили
хумор и търпение
разрешаване на проблем
междукултурни умения

Препоръки за обучители/полагащ грижи



Принципи на преподаване

- Не претоварвайте учащите се с теоретично съдържание и презентации
- Позволете на учащите се да задават въпроси и да предоставят обратна връзка
- бъдете гъвкави
- Уважавайте предишния опит на обучаемите
- активно слушане
- говори ясно
- Поддържайте мотивацията Висока
- Обобщавайте и обобщавайте в края на всяка сесия



схема за обучение



Настоящият документ е наръчник, посветен на обучители и полагащи грижи, за да реализират успешно игрите с възрастни хора и да им помогне да използват игрите самостоятелно.

Всяка игра съдържа:

Въведение, събиращо представяне и целите на играта, кои нужди от обучение отговаря, какви са необходимите умения (напр. необходими основни ИТ умения, не се изискват умения и т.н.)

Инструментариум:

необходими материали (например, ИКТ устройство, интернет връзка, стилус и др.), правила на играта със снимки или видеоклипове, препоръки за продължителност, методи за оценяване.

Необходими са подготвителни стъпи



1. Всеки учител/полагащ грижи трябва да е запознат с игрите и да може ясно да обясни целите и правилата на игрите
2. Уверете се, че има налични устройства (смартфони и таблети) и надеждна интернет връзка
3. Създайте подходяща учебна среда за концентрация
4. Подгответе ледоразбиващи въпроси, за да създадете доверие и добро настроение между участник(ите)
5. Подготовка на въвеждаща игра: не е задължително онлайн игра; всеки учител трябва да избере най-добрата игра според публиката (напр. тест за общи познания)
6. Подгответе описание и обяснение на играта

План за действие



ПА) Преди обучението:

1. Изготвяне на програмата и съдържанието на обучението според избраната тема на познавателните игри
2. Набиране на участниците
3. Логистична подготовка на обучението: ИКТ изисквания, местоположение, кетъринг

Б) По време на обучението:

1. Представяне на проекта и целите на обучението (10 минути)
2. Ледоразбиващи дейности//въпроси: за изграждане на доверие и добри отношения с учителя/полагащия грижи, плюс опознаване (15 минути)
3. Уводна игра (20 мин.)
4. Кратка почивка (15 минути)
5. Описание и обяснение на познавателните игри (според избраната тема):- правила на игрите с бърза демонстрация, включително снимки или видеоклипове,- обяснение на оценката (10 мин.)
6. Обучение (30 минути)
7. 1. Препоръки за продължителност (5 мин.)
8. Заключение, обща дискусия, размисъл и обратна връзка (15 минути)



Шаблони за игри

Игри за разсъждане и планиране



Въведение

- Анализ на текущите 2D/3D приложения- Име на играта: Сума от числа
- Основни цели: Подобряване на процесите на логика, стратегическо планиране, решаване на проблеми и умения за дедуктивно разсъждане и изчисляване
- Удовлетворени нужди от обучение: помощ при решаване на прости проблеми, засилване на изчисляването на скоростта
- Необходими умения: не са необходими специални умения, просто решаване на прости математически задачи в главата им последователно

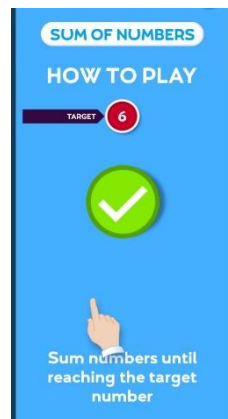
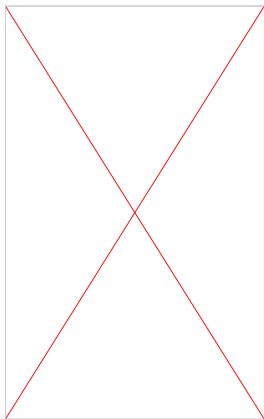


Игри за разсъждане и планиране

ИнструментариумНеобходими материали:

смартфон или таблет със система Android, интернет връзкаПравила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

- 1) Добавете числа, докато се достигне целевото число
- 2) Целевият номер, който трябва да достигнете, се появява в горната част на екрана, а селекция от числа е достъпна по-долу. Трябва да щракнете върху числа, които ще покажат сумата от целевото число по-горе. Тези числа ще изчезнат и целевият номер ще се промени след това. Тази задача ще се повтаря, докато всички числа изчезнат.
- 3) 3) Нивото на трудност се увеличава на всяко ниво





Игри за разсъждане и планиране

Инструментариум Препоръки за продължителност:

поне 3 пъти седмично, за период от 2 месеца.

Всяка сесия трябва да продължи 15-20 минути.

Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта.

Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.



Игри за разсъждане и планиране

Въведение - Анализ на текущите 2D/3D приложения
Име на играта:

Една линия
Основни цели: обучение на логическо разсъждане и стратегическо планиране и дефиниране на подходяща стратегия за постигане на решение.

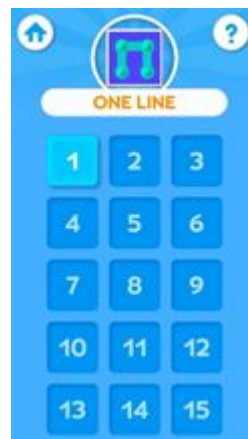
Отговорени нужди от обучение: помощ при планирането на нещата и действия за дефиниране на стратегия за постигане на желания резултат
Необходими умения: да можете да държите пръста си върху екрана за известно време

Игри за разсъждане и планиране



ИнструментариумНеобходими материали: смартфон или таблет със система Android, интернет връзкаПравила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

- 1) Попълнете всички блокове, като начертаете само една линия.
- 2) 2) Ще трябва да маркирате целия блок с една линия с пръст на сензорен екран.
- 3) 3) Идеята е да започнете от една точка и да продължите да плъзгате линията през всички точки, без да прекъсвате или да преминавате два пъти през една и съща точка
- 4) 4) Ще започнете от ниво 1 и тъй като вървите напред с първо ниво, ще бъдат отключени още нива.





Игри за разсъждане и планиране

Инструментариум Препоръки за продължителност:
поне 3 пъти седмично, в рамките на 2 месеца.

Всяка сесия трябва да продължи 15-20 минути.

Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта.

Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.



Игри за разсъждане и планиране

Въведение

- Анализ на текущите 2D/3D приложения
Име на играта:

Tower of Rings
Основни цели: укрепване на капацитета за решаване на проблеми чрез извършване на стратегически ходове и изчисляване на правилните ходове за постигане на решение в най-кратки срокове

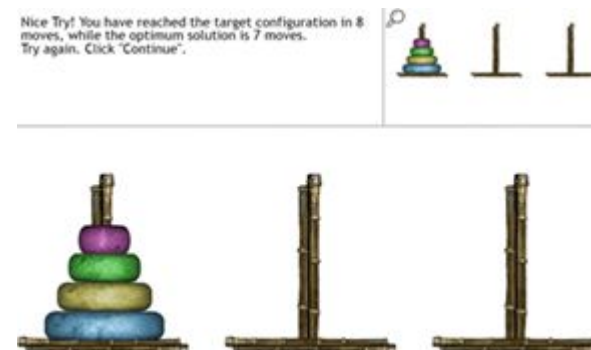
Отговорени нужди от обучение: помощ при решаване на проблеми и логическо планиране
Необходими умения: не са необходими специални умения

Игри за разсъждане и планиране



Инструментариум
Необходими материали: смартфон или таблет със система Android, интернет връзка
Правила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

- 1) Възстановете кулата от пръстени, като правите стратегически ходове
- 2) Конфигурирайте цветни пръстени върху серия от колчета, за да съответстват на целта. Възможност за преместване на най-горния пръстен на всяко колче към друго колче, но можете да местите само един пръстен наведнъж и никога не можете да поставите по-голям пръстен върху по-малък пръстен
- 3) Трябва да бъде завършен за определен брой ходове.
Трябва да го изиграете в определено време в рамките на определен брой опити, за да постигнете решението.





Игри за разсъждане и планиране

Инструментариум
Препоръки за продължителност: поне 2 пъти седмично,
в рамките на 2 месеца.

Всяка сесия трябва да продължи 20 минути.

Оценка: Потребителят се оценява чрез ограниченото време за достигане до решението и броя на опитите.

След това той/тя може да премине на следващото ниво.



Игри за разсъждане и планиране

Въведение –

Анализ на текущите 2D/3D приложения

Име на играта: Piko's Cube

Основни цели:
укрепване на капацитета за логическо
разсъждане чрез извършване на стратегически
ходове и възпроизвеждане на модела с възможно

по-малко опити

Отговорени нужди от обучение:
помощ при логически разсъждения и

планиране

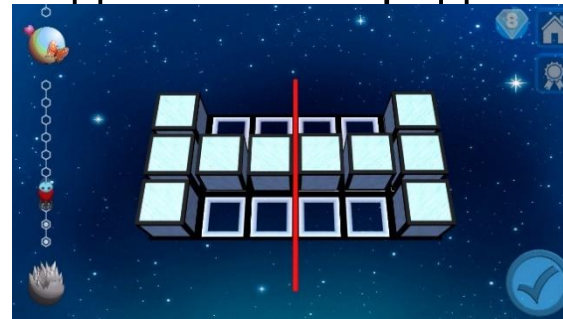
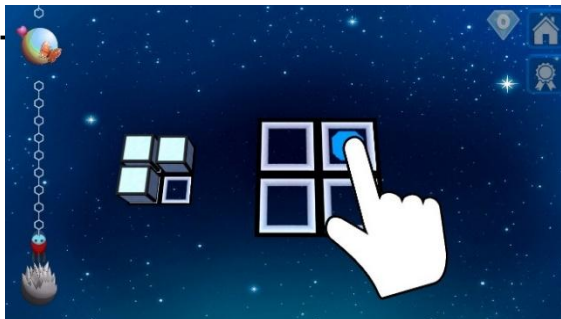
Необходими умения:
не са необходими специални умения



Игри за разсъждане и планиране

Инструментариум
Необходими материали: смартфон или таблет със система Android, интернет връзка
Правила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

- 1) Изберете езика, който предпочитате за вашата игра и щракнете върху игра
- 2) Има две страни на екрана: фигура, която вече трябва да бъде възпроизведена, и празното пространство, където трябва да пресъздадете същата фигура с вашите кубчета, като докоснете екрана
- 3) Моделите ще стават по-трудни, докато напредвате успешно с всяка фигура
- 4) Кубчетата понякога ще се показват в 3D версия с няколко слоя
- 5) Ще започнете от ниво 1 и тъй като се движите напред с първо ниво, ще бъда





Игри за разсъждение и планиране

Toolkit

- **Recommendations on duration:** at least 2 times per week, during a 2-month period. Each session should last 15 minutes.
- **Assessment:** The user is assessed through the stars shown after each level by his/her capacity to reach the solution and to use the less number of attempts. Then, he/she could go to the next level.



Игри за разсъждане и планиране

Реализирана игра в контекста на TBC4Seniors - Когнитивни игри, базирани на таблети за възрастни - 2018-1-TR01-KA204-058258:

- Пъзел кубчета-ВъведениеИме на играта:
- Puzzle Cubes
- Основни цели:укрепване на логическото мислене, способността за разсъждане чрез планиране на движенията и възпроизвеждане на шаблона от левия куб върху десния куб в огледало
- -Удовлетворени нужди от обучение: помощ при логически разсъждения и планиранеНеобходими умения:
- не са необходими специални умения

Игри за разсъждане и планиране



Реализирана игра в контекста на TBC4Seniors - Когнитивни игри, базирани на таблети за възрастни - 2018-1-TR01-KA204-058258: Puzzle Cubes

ИнструментариумНеобходими материали:

смартфон или таблет със система Android, интернет връзкаПравила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

- 1) В тази проста игра 2 шаблона се появяват един до друг на екрана.
- 2) Тази отляво е цветна и има шарка, другата не. Като щракнете върху шаблона и кубчетата вдясно, идеята е да огледате шаблона отляво.
- 3) След като шаблонът се възпроизведе успешно, нивото става по-трудно и моделът се променя съответно.

Игри за разсъждане и планиране



Реализирана игра в контекста на TBC4Seniors -

Когнитивни игри, базирани на таблети за възрастни -

2018-1-TR01-KA204-058258:

Puzzle

CubesИнструментариумПрепоръки за продължителност:
поне 2 пъти седмично, в рамките на 2 месеца. Всяка сесия
трябва да продължи 15 минути.

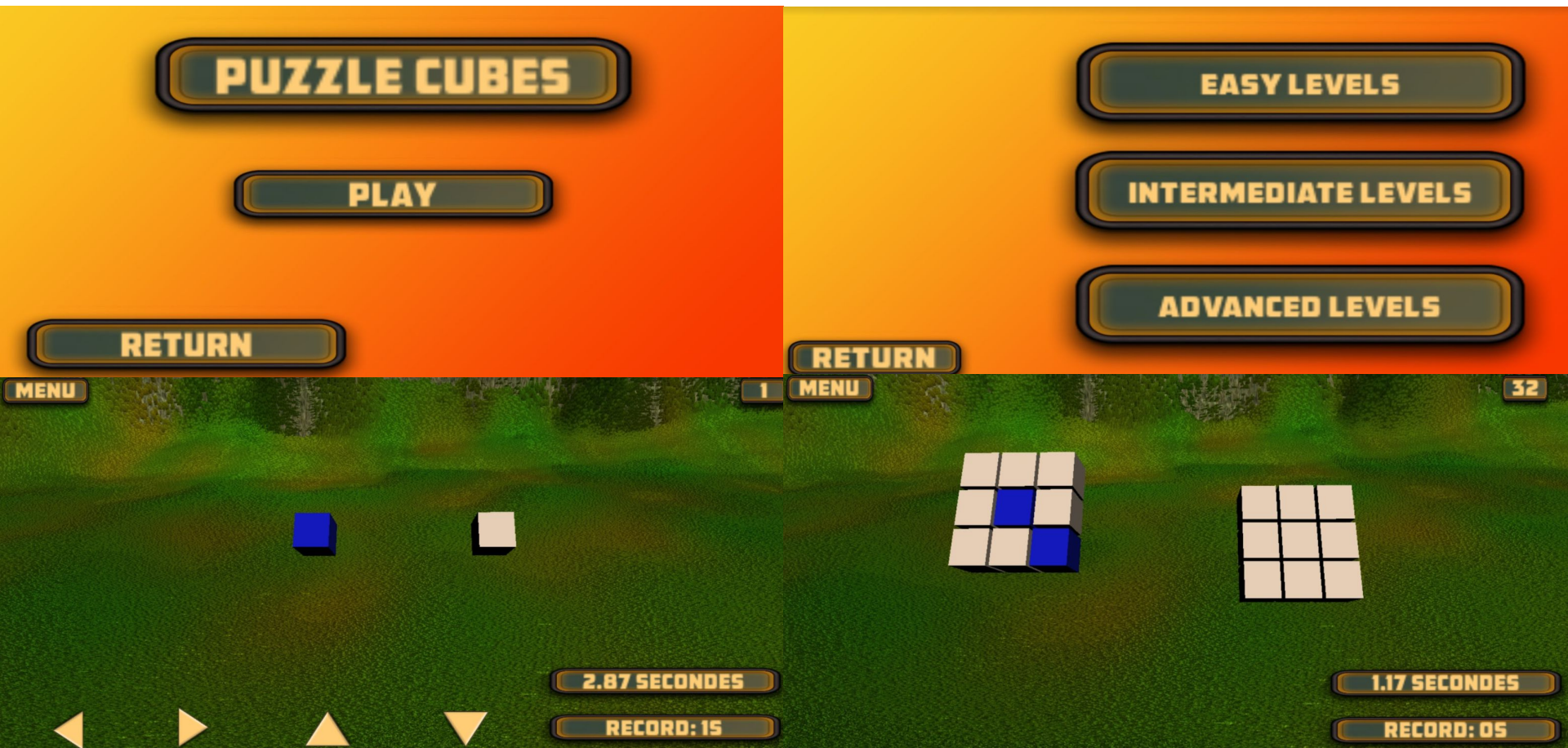
Оценка: Потребителят се оценява чрез ограниченото
време за достигане до решението и броя на опитите.

След това той/тя може да премине на следващото ниво.

Игри за разсъждане и планиране



Реализирана игра в контекста на TBC4Seniors -
Когнитивни игри, базирани на таблети за възрастни –
2018-1-TR01-KA204-058258: Puzzle Cubes



Игри за разсъждение и планиране



Иновация на играта, внедрена в контекста на TBC4Seniors - Когнитивни игри, базирани на таблети за възрастни - 2018-1-TR01-KA204-058258

- Контрастни цветове синьо и сиво, за да се различават лесно от по-възрастните хора
- Големи размери на кубчета за зрението на възрастните хора
- Нивото на трудност е интегрирано в играта и автоматично се променя, след като предишното ниво бъде завършено успешно.
- Лесен и ефективен начин за стимулиране на способността за разсъждение чрез планиране на всеки стратегически ход с цел постигане на необходимия резултат.
- Завъртането на фона позволява да видите картината и обема на кубчето от различни гледни точки

Игри с памет



Въведение

Име на играта: Игра на плочки

- Основни цели: Тази класическа игра се фокусира върху пространствената памет (запомняне на местоположението на нещата). Основните учебни цели са:
- подобряване на паметта и свързания с нея когнитивен капацитет чрез умствени упражнения на платформа за игра на таблет.
- подобряване на мнемониката чрез извличане на семантични елементи и изображения.
- подобряване на мускулите на паметта чрез повторения и упражнения.
- осигуряване на постепенно и измеримо подобряване на капацитета на паметта с нарастващи нива на трудност на упражненията.
- да сте сигурни, че дори хората с най-ниско ниво на памет могат да играят и да показват напредък, чрез предлагане на прост и интуитивен дизайн и интерфейс.
- Подобрете концентрацията и вниманието, за да използвате паметта по-добре
- повишаване на силата на разпознаване
- Следователно, подобряване на общите когнитивни умения за подобряване на качеството на живот на възрастния човек

Игри за внимание



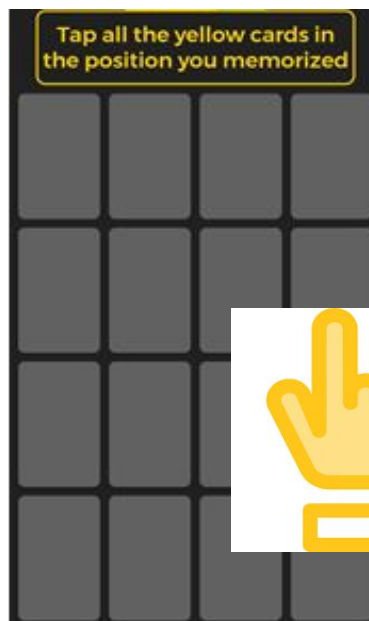
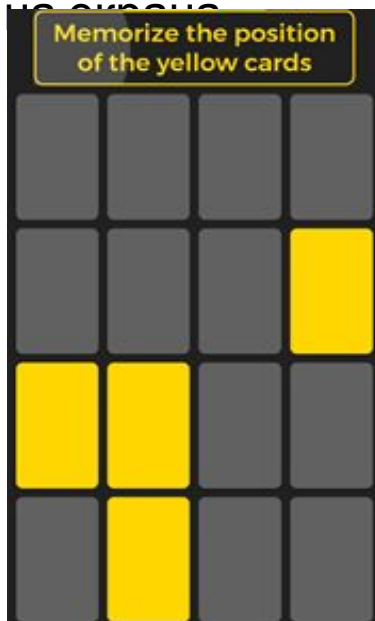
- Въведение
- Отговорени нужди от обучение: Играчът може да изисква помощ при изтегляне на игра и демонстрация на урок за игра.
- Необходими умения: Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания. Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.



Игри за внимание

Инструментариум

- Необходими материали: таблет или смарт телефон с интернет връзка.
- Правила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове: Играта с плочки подчертава няколко плочки (обикновено около 20-40 % от плочките), след което пита кои от тези плочки са били осветени. Започва от 2x2 или 3x3 и се натрупва до по-голям брой кутии и по-сложни подчертани вариации на кутии. Трудността е подредена според броя на маркираните плочки и общия брой плочки



Игри за внимание



Инструментариум

правила:

- Изчакайте полетата да бъдат маркирани.
- След като бъдат маркирани, играчът има кратък период от време, за да запише местоположението на кутиите в своята/нейната памет.
- Акцентите се премахват и играчът трябва да щракне върху предварително маркираните полета, като извика местоположението им от паметта си.
- Ако играчът не успее, той/тя повтаря играта на същото ниво на трудност, докато усъвършенства паметта си.
- Ако играчът успее (чрез щракване върху десните полета без грешка) преминава към малко по-трудно ниво на играта, за да даде предизвикателство.

Игри за внимание



- Инструментариум
- Препоръки за продължителност: Поне 20 минути на ден, минимум 4 дни в седмицата в продължение на 4 седмици.
- Оценка: Играчът може да оцени себе си по нивото на трудност в играта. Играта ще започне с най-лесното ниво и ще премине към по-трудни и сложни нива. По-високото ниво ще съответства на по-висока ефективност на паметта. Играчът (или учителят) трябва да запише най-високото ниво на трудност, което играчът може да постигне през първите 20 минути и да го сравни с най-високото постигнато ниво в края на определения период от време.

игри с памет



Въведение

- Име на играта: Съвпадение на картини
- Основни цели: Тази класическа игра се фокусира върху визуалната памет. Основните учебни цели са:
- За подобряване на паметта и свързания с нея когнитивен капацитет чрез умствени упражнения на платформа за игра на таблет.
- За подобряване на мнемониката чрез извличане на семантични елементи и изображения.
- За подобряване на мускулите на паметта чрез повторения и упражнения.
- За осигуряване на постепенно и измеримо подобряване на капацитета на паметта с нарастващи нива на трудност на упражненията.
- За да сте сигурни, че дори хората с най-ниско ниво на памет могат да играят и да показват напредък, чрез предлагане на прост и интуитивен дизайн и интерфейс.
- Подобрете концентрацията и вниманието, за да използвате паметта по-добре
- За повишаване на силата на разпознаване
- Следователно, подобряване на общите когнитивни умения за подобряване на качеството на живот на възрастния човек.

игри с памет



Въведение

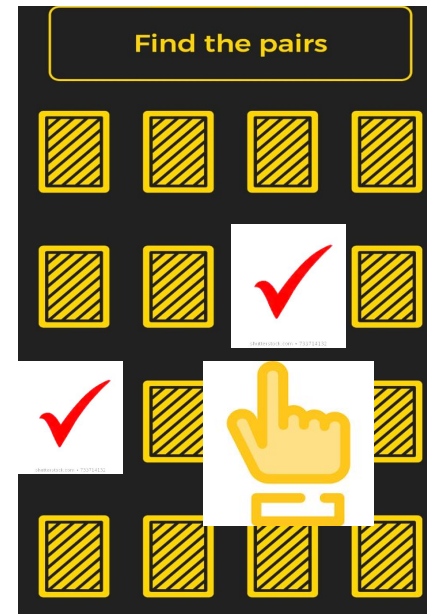
- Отговорени нужди от обучение: Играчът може да изисква помощ при изтегляне на игра и демонстрация на урок за игра.
- Необходими умения: Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания. Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.



игри с памет

Инструментарииум

- Необходими материали: таблет или смарт телефон с интернет връзка.
- Правила за това как се играе играта с обяснения и снимки или видеоклипове: Подобно на играта с плочки, но този път се показват всички плочки и всяка плочка има изображение, но всяко изображение се повтаря два пъти. След като плочките бъдат затворени, играчът ще трябва да познае кои 2 плочки крият една и съща двойка снимки



игри с памет



Инструментариум правила:

- Опитайте се да запомните местоположението на всяка картинка "двойки" на екрана.
- След като кутиите са скрити, познаяте местоположението на всяка двойка. Ще имате 2 щраквания, за да намерите всеки чифт.
- Ако играчът не успее да намери всички двойки при определен брой опити, той/тя повтаря играта на същото ниво на трудност, докато не развие паметта си.
- Ако играчът успее (чрез щракване върху десните полета в рамките на ограничен брой опити) преминава към малко по-трудно ниво на играта, за да даде предизвикателство.

игри с памет



- Инструментариум

- Препоръки за продължителност: Поне 20 минути на ден, минимум 4 дни в седмицата в продължение на 4 седмици.
- Оценка: Играчът може да оцени себе си по нивото на трудност в играта. Играта ще започне с най-лесното ниво и ще премине към по-трудни и сложни нива. По-високото ниво ще съответства на по-висока ефективност на паметта. Играчът (или треньорът) трябва да запише най-високото ниво на трудност, което играчът може да постигне през първите 20 минути и да го сравни с най-високото постигнато ниво в края на определения период от време



игри с памет

Въведение

- Име на играта: Повторете последователността
- Основни цели: Тази класическа игра се фокусира върху епизодичната памет, която включва запомняне на случайния ред на поредица от събития, които включват специфично преживяване. Основните учебни цели са:
 - За подобряване на паметта и свързания с нея когнитивен капацитет чрез умствени упражнения на платформа за игра на таблет.
 - За подобряване на мнемониката чрез извличане на семантични елементи и изображения.
 - За подобряване на мускулите на паметта чрез повторения и упражнения.
 - За осигуряване на постепенно и измеримо подобряване на капацитета на паметта с нарастващи нива на трудност на упражненията.
 - За да сте сигурни, че дори хората с най-ниско ниво на памет могат да играят и да показват напредък, чрез предлагане на прост и интуитивен дизайн и интерфейс.
 - Подобрете концентрацията и вниманието, за да използвате паметта по-добре
 - За повишаване на силата на разпознаване
 - Следователно, подобряване на общите когнитивни умения за подобряване на качеството на живот на възрастния човек

игри с памет



- Въведение

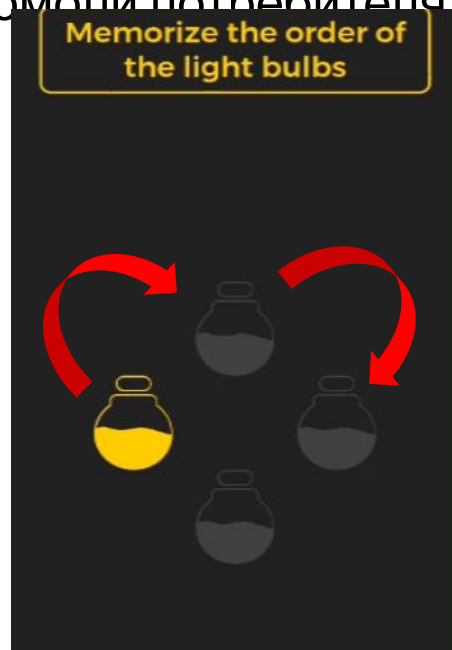
- Отговорени нужди от обучение: Играчът може да изисква помощ при изтегляне на игра и демонстрация на урок за игра.
- Необходими умения: Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания. Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.



гри за внимание

Инструментариум

- Необходими материали: таблет или смарт телефон с интернет връзка.
- Правила за това как се играе играта с обяснения и снимки или видеоклипове: Тази игра ще се фокусира върху епизодичната памет, за да подобри запомнянето на хронологичния ред на нещата в ежедневието. Играта ще освети определени обекти в объркващ ред и ще помоли потребителя да повтори последователността.



Игри за внимание



Инструментариум
правила:

- Група от обекти ще бъдат осветени на екрана в произволен ред.
- Опитайте се да запомните реда, последователността на реда на осветяване на обектите.
- След това повторете реда, като докоснете / щракнете върху обектите в същата последователност.
- Ако играчът не успее, той/тя повтаря играта на същото ниво на трудност, докато усъвършенства паметта си.
- Ако играчът успее, преминава към малко по-трудно ниво на играта, за да даде предизвикателство.

Игри за внимание



- Инструментариум

Препоръки за продължителност: Поне 20 минути на ден, минимум 4 дни в седмицата в продължение на 4 седмици.

- Оценка: Играчът може да оцени себе си по нивото на трудност в играта. Играта ще започне с най-лесното ниво и ще премине към по-трудни и сложни нива. По-високото ниво ще съответства на по-висока ефективност на паметта. Играчът (или обучителят) трябва да запише най-високото ниво на трудност, което играчът може да постигне през първите 20 минути и да го сравни с най-високото постигнато ниво в края на определения период от време.

Игри за внимание



- Въведение

Име на играта: Train of Thought

- Основни цели: Train of Thought е игров дизайн за тестване и прилагане на практика на способността за обработка на множество потоци информация, човек трябва да насочи влака към една и съща цветна станция, множество влакове също идват един след друг, така че трябва да планирате напред по маршрутите, по които трябва да се движат влаковете, и бъдете нащрек за цветовете на влаковете.

Игри за внимание



- Отговорени нужди от обучение: Внимание, способност за обработка на множество потоци информация
- Необходими умения: Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания. Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.

Игри за внимание



Инструментариум

Необходими материали:

Таблет или смарт телефон с интернет връзка.правила:

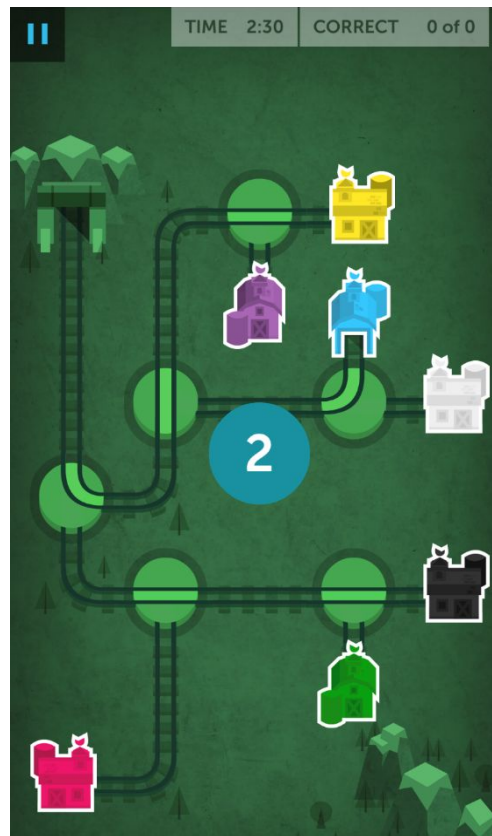
Целта на Train of Thought е правилно да насочи всеки влак към съответната станция, като промените превключвателите на релсата, като щракнете (или докоснете) обградената част от коловоза.Трябва да планирате колкото е възможно повече напред, като смените релсите, преди влаковете да пристигнат в точката на въртене.

Това гарантира, че влаковете следват пътя до правилните гари. Ако щракнете (или докоснете) твърде много пъти твърде бързо, тогава пистите може да не останат в посоката, която сте планирали.

Игры за внимание



Инструментариум





- Препоръки за продължителност:
- Поне 20 минути на ден, минимум 4 дни в седмицата в продължение на 4 седмици.
- Оценяване: Резултатът зависи от нивото, на което се играе, както и от броя на правилно насочените влакове. Всеки влак струва 100 точки. Точките се умножават по текущото ниво, за да се определи крайният резултат в края на всяка сесия. Точките не се губят, а само се натрупват.

Игри за внимание



ВъведениеИме на играта:

Игра на КоiОсновни цели:

Играта на Коi е игра, съсредоточена в областта на разделеното внимание и способността за обработка на множество потоци информация.

Целта на играта е да нахраните всяка риба веднъж, като я докоснете, играчът трябва да запомни коя риба вече е била хранена, броят на рибите ще продължи да се увеличава на НИВО.

Игри за внимание



Въведение

Отговорени нужди от обучение: умения за запазване на информация, способност за обработка на множество потоци от информация.

Необходими умения: Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания.

Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.

Игри за внимание



Инструментариум
Необходими материали:

Таблет или смарт телефон с интернет връзка.
правила :

Целта на играта на Кои е да нахраните всички риби в езерото само веднъж. Трябва да запомните коя риба сте хранили, тъй като получавате само 1 гранула на риба всеки кръг.

Кликнете върху риба, за да ги нахраните с пелета. Таймер в долната част на екрана показва оставащото време. Оранжевият кръг на таймера се пълни отново след щракване върху риба.

Можете да щракнете, за да нахраните друга риба, след като оранжевият кръг е маркиран. Таймерът се разклаща напред-назад, ако щракнете върху риба преди да изтече времето.

Времето, което трябва да изчакате, се увеличава с увеличаване на нивото на трудност на играта.

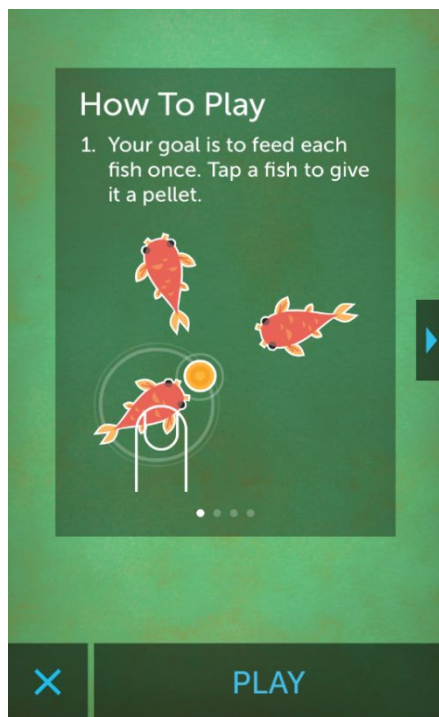
Игри за внимание



Инструментариум

Препоръки за продължителност: Поне 20 минути на ден, минимум 4 дни в седмицата в продължение на 4 седмици.

Оценка: играчът получава 10 точки за първата риба и допълнителни 10 точки за всяка последователна правилна риба.



Игри за внимание



ВъведениеИме на играта:

Решаване на пъзелиОсновни цели:

Пъзелите са чудесни за подпомагане на развитието на мозъка, тъй като мозъкът търси модели - а пъзелите са истинска дейност по моделиране. Моделирането е също в основата на уменията за четене, математика и логика.

Отговорени нужди от обучение:

Умения за решаване на проблемиНеобходими умения:

Основна навигация на смартфон или таблет и умения и знания.

Познаване на интерфейсите на сензорния екран и взаимодействието.

Игри за внимание



Инструментариум
Необходимими материали:
Таблет или смарт телефон с интернет връзка.
Правила: Намерете парчетата и реда, в който те пасват по-добре заедно
Препоръки за продължителност:
поне 3 пъти седмично в продължение на 2 месеца. Всяка сесия трябва да продължи 10 минути.

Игри за внимание



Инструментариум

Оценяване: Потребителят ще бъде оценен по нивата в играта. По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.

Ако потребителят не може да премине първоначалните нива, той или тя ще бъде посъветван да се консултира с медицински специалист.

Потребителят ще получи допълнителни инструменти за оценка по време на пилотиране и онлайн оценка.



Игри за визуално възприятие



ВъведениеИме

на играта: Игра за съвпадениеОсновни цели:

осигуряване на постепенно и измеримо

подобряване на капацитета на визуалното

възприятие чрез играта с нарастващи нива на

трудностОтговорени нужди от обучение:

стимулация на визуалното възприятие за

проследяване на съвпадащите

обектиНеобходимии умения:

не са необходими специални умения

Игри за визуално възприятие

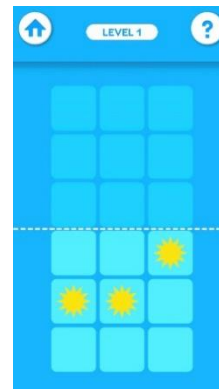


Инструментариум

Необходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.):

смартфон или таблет със система Android, интернет връзка- Правила как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

Обърнете внимание на долните предмети и как да ги свържете Следвайте модела на съпоставяне на обектите в празното пространство Нивото на трудност се увеличава на всяко ниво



Игри за визуално възприятие



Инструментариум

Препоръки за продължителност: поне 3 пъти седмично в продължение на 2 месеца. Всяка сесия трябва да продължи 10 минути. Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта. Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.

Игри за визуално възприятие



ВъведениеИме на играта:

Блоков пъзел

Основни цели: осигуряване на постепенно и измеримо подобряване на капацитета на визуалното възприятие чрез играта с нарастващи нива на трудностОтговорени
нужди от обучение: стимулация на визуалното възприятие за проследяване на съвпадащите обектиНеобходими умения: не са необходими специални умения

Игри за визуално възприятие

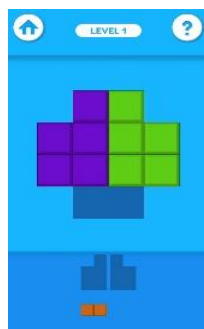
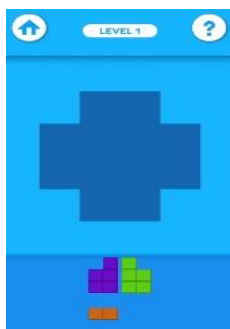


Инструментариум

Необходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.):

смартфон или таблет със система Android, интернет връзка- Правила как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

Пример за това как да поставите фигурите в засенченото пространство. Нивото на трудност се увеличава на всяко ниво



Игри за визуално възприятие



Инструментариум

Препоръки за продължителност: поне 3 пъти седмично в продължение на 2 месеца. Всяка сесия трябва да продължи 10 минути.

Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта.

Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.

Игри за скорост на обработка



Въведение

Игра 1 Име на играта:

Моят дневен режим Основни цели:

осигуряват постепенно и измеримо подобряване на капацитета на скоростта на обработка чрез взаимодействие със средата на играта и реагиране на постепенно по-сложни

предизвикателства Отговорени нужди от обучение: Подобряване на скоростта на обработка при извършване на определени ежедневни дейности, намаляване на времето, необходимо за изпълнение на задачи или задачи, бързо реагиране на стимул, възможност за изпълнение на задачи под напрежение с добра скорост на обработка, достигане до правилния отговор, като харчите по-малко време Необходими умения: не са необходими специални умения

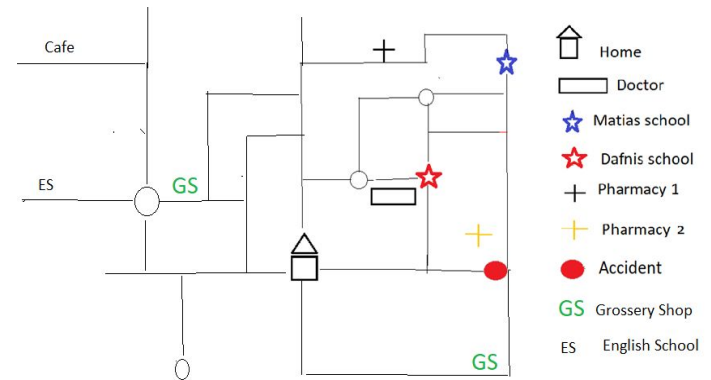
Игри за скорост на обработка



Инструментариум

Необходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.): смартфон или таблет, работещ със система Android- Правила как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

На играчите ще бъде представена среда, в която ще бъдат предизвикани с дейности като: Не забравяйте да приемате лекарствата си навреме, Посещаване на срещи (среща с лекар, вземане на децата от училище в точното време, водене на всяко дете на всяка дейност в точното време), готвене, пазаруване, изчисляване на сметките си, вземане на различни решения, като например „Отивам до най-близкия или по-евтин супермаркет за пазаруване“



Игри за скорост на обработка



Инструментариум

Препоръки за продължителност: поне 3 пъти седмично в продължение на 2 месеца. Всяка сесия трябва да продължи 15 минути.

Оценка: Играчът ще бъде оценен чрез предварително дефинираните нива на трудност в играта. По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност. Допълнителни упражнения за оценяване чрез платформата за обучение на <https://elearning.games4seniors.eu>.

Игри за скорост на обработка



Въведение

Игра 2Име на играта: Отключи моя денОсновни цели:

осигуряват постепенно и измеримо подобряване на
капацитета на скоростта на обработка чрез взаимодействие
със средата на играта и реагиране на постепенно по-сложни
предизвикателстваОтговорени нужди от обучение:

Подобряване на скоростта на обработка при извършване на
определени ежедневни дейности, намаляване на времето,
необходимо за изпълнение на задачи или задачи, бързо
реагиране на стимул, възможност за изпълнение на задачи
под напрежение с добра скорост на обработка, достигане до
правилния отговор, като харчите по-малко

времеНеобходими умения: не са необходими специални
умения

Игри за скорост на обработка



ИнструментариумНеобходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.):

смартфон или таблет със система Android- Правила как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:

Вдъхновен от играта Doors and Rooms

(<https://doorsandroomsguide.com/>)Потребителят получава среда

(например дом, училище, магазин за хранителни стоки и др.) и

трябва да реши някои „пъзели“ достатъчно бързо, за да отключи

следващото нивоВремето е критичен фактор тук, за да се

упражнява скоростта на обработка



Игри за скорост на обработка



Инструментариум

Препоръки за продължителност: поне 3 пъти седмично в продължение на 1 месец. Всяка сесия трябва да продължи около 1 час.

Оценка: Играчът ще бъде оценен чрез предварително дефинираните нива на трудност в играта.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност. Допълнителни упражнения за оценяване чрез платформата за обучение на

<https://elearning.games4seniors.eu>.

Игри с последователна обработка



ВъведениеИме на играта:

ПоследователностОсновни цели:

осигуряват постепенно и измеримо подобрене на последователната обработка на потребителя чрез играта с нарастващи нива на трудностОтговорени нужди от обучение:

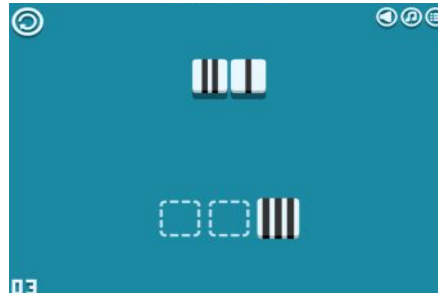
стимулация за последователна обработка, за да се следва реда на обектите в игратаНеобходими умения:

не са необходими специални умения

Игри с последователна обработка



ИнструментариумНеобходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.): смартфон или таблет със система Android, интернет връзкаПравила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:Покажете колко нива имаДайте пример как да следвате последователност (която ще се променя по нива) Нивото на трудност се увеличава на всяко ниво





Игри с последователна обработка

Инструментариум

Препоръки за продължителност: поне 4 пъти седмично в продължение на 2 месеца.

Всяка сесия трябва да продължи 10 минути.

Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта. Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.



Игри с последователна обработк

ВъведениеИме на играта:

ЛабиринтОсновни цели:

осигуряват постепенно и измеримо подобрене на последователната обработка на потребителя чрез играта с нарастващи нива на

трудностОтговорени нужди от обучение:

стимулация за последователна обработка, за да се следва реда на обектите в игратаНеобходими умения: не са необходими специални умения

Игри с последователна обработ



ИнструментариумНеобходими материали (ИКТ устройства, интернет връзка, стилус и др.): смартфон или таблет със система Android, интернет връзкаПравила за това как да играете играта с обяснения и снимки или видеоклипове:Дайте пример как да визуализирате лабиринта и да намерите изхода, като нарисувате пътекатаПример за това как да финализирате лабиринта и след това играта започваНивото на трудност се увеличава на всяко НИВО

LEVEL 1 COMPLETED!

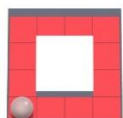
LEVEL 2



LEVEL 2



LEVEL 3



TAP TO NEXT LEVEL



Игри с последователна обработка

ИнструментариумПрепоръки за продължителност:
поне 4 пъти седмично в продължение на 2 месеца.
Всяка сесия трябва да продължи 10 минути.

Оценка: Потребителят ще бъде оценен от нивата в играта.

Играта ще започне с най-лесното първо ниво и докато потребителят премине това ниво, ще бъдат отключени още нива.

По-високо ниво ще съответства на по-висока когнитивна способност.

Оценка и въздействие на игрите



Възможни подходи за оценка на използването и въздействието на игрите, които трябва да бъдат решени от всеки учител/обгрижващ и партньор: 1) Финална фокусна група 2) Индивидуални въпросници Предложения за теми, които трябва да бъдат разгледани:

Общо ниво на удовлетвореност от играта (положително/отрицателно) Честота на използване Продължителност на употреба Оценка на подобряване на когнитивните способности Желание за повторение на подобно преживяване

Оценка на метода на обучение Общи препоръки и коментари