



Co-funded by  
the European Union

# NEWSLETTER

юли 2024 г.



# UX@SCHOOL

Дизайн на потребителското изживяване за подобряване на цифровото образование в средните училища



Designed by [Freepik](#)

**РАЗБИРАНЕ  
НА ТОВА  
КАКВО Е  
UX@SCHOOL**



## ПРОЕКТЪТ

Проектът UX@School има за цел да утвърди ролята на учителите и обучителите в проектирането на ориентирани към учениците дигитални среди, дейности и материали, като използва потенциала на UX дизайна в образованието, за да подобри ангажираността и ефективността на дистанционното обучение в училищата.

**УЕБСАЙТ И  
СОЦИАЛНИ МЕДИИ**



**ПРОЧЕТЕТЕ  
ПОВЕЧЕ  
СЛЕДВАЙТЕ  
НИ  
СВЪРЖЕТЕ  
СЕ С НАС**

# КАК СТИГНАХМЕ ДОТУК?

## СТЪПКА ПО СТЪПКА

### »»» ORIGINS

Основаваме се на работата, извършена от Learnable, Budakov Films и АКOE Educació в рамките на проекта E+ KA210 UX for Teachers, който имаше за цел да използва потенциала на методологията за проектиране на потребителското изживяване (UX), за да повиши ангажираността и ефективността на ресурсите за дистанционно обучение, качени на онлайн платформи. Резултатът бе мощен инструмент за оценка, предназначен да осигури нови дигитални умения и компетенции за учителите. Той им позволява да оценяват и подобряват своите дигитални материали, дейности и среди. Инструментът взема предвид фактори като достъпност, приобщаване, ефективност и нива на ангажираност.

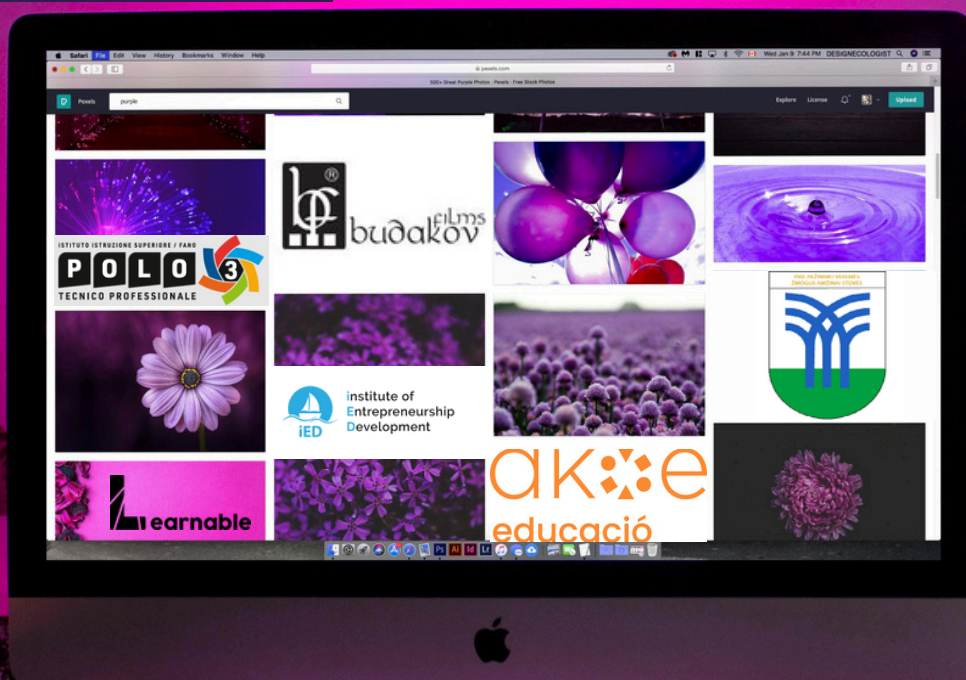
## РЕЗУЛТАТИ:

- НАРЪЧНИК НА UX@SCHOOL
- ОНЛАЙН СИСТЕМА ЗА ПРОСЛЕДЯВАНЕ НА UX@SCHOOL
- UX@SCHOOL MOOC

### »»» CONSORTIUM

Budakov Films от България и АКOE Educació от Испания, ръководени от Learnable от Италия, решиха да направят още една стъпка напред, като потърсят партньори, които да доразвият капацитета на съществуващите.

Raseinių Šaltinio progimnazija от Литва, iED- Institute of Entrepreneurship Development от Гърция и I.I.S. POLO 3 от Италия допринасят за качествено развитие на проекта и ни предоставят факултет, който да ни помогне да разработим, тестваме и приложим инструментите, разработени в рамките на проекта.



# КАК СТИГНАХМЕ ДОТУК?

## СТЪПКА ПО СТЪПКА

### »» ПЪРВА СРЕЩА

Първата среща по проекта, на която се срещнахме във Фано (Италия). Домакин беше Istituto Istruzione Superiore Polo 3, който работи ръка за ръка с Learnable, координатор на проекта. Бяха създадени диаграми на Гант и организационни диаграми, бяха планирани крайни срокове, бяха представени някои задачи и бяха направени презентации - първата ни крачка напред към UX@School.

Посетихме и невероятната историческа сграда, в която се намира Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3, ръководена от местни ученици - чудесна възможност за тях да практикуват, а за нас - да научим малко повече за тях.



**UX ДИЗАЙН,  
ИКТ УМЕНИЯ,  
ДИГИТАЛНО  
ПРИБОЩАВА  
НЕ,  
ОНЛАЙН И  
СМЕСЕНО  
ОБУЧЕНИЕ...**

### »»» РЕЧНИК

Когато започвате проект, особено свързан с ИКТ, е важно да въведете някои общи понятия. Решихме да направим речник, в който всеки да може да се запознае с новата лексика, за да я изясни. Този документ ще ни даде някои предимства, като например яснота и последователност, ефективна комуникация, въвеждане в експлоатация и обучение, поддържане на документацията, тестване на качеството и осигуряване, сътрудничество между екипите и избягване на двусмислици.

Направете справка с нашия речник, като посетите [www.uxatschool.eu](http://www.uxatschool.eu)

# НАРЪЧНИК

## КРАТКО ОПИСАНИЕ

### »»» ОТ ПОДХОД, ОРИЕНТИРАН КЪМ СТУДЕНТА, КЪМ ДИЗАЙНА НА ПОТРЕБИТЕЛСКИЯ ИНТЕРФЕЙС

В тази глава е направен цялостен преглед на основните принципи на подхода, ориентиран към студента, и как UX дизайнът може да се прилага в образователната среда.

### »»» СИСТЕМА ЗА ОНЛАЙН ПРОСЛЕДЯВАНЕ И МООС

В тази глава се обяснява как ефективно да използвате онлайн системата за мониторинг UX@School и МООС UX@School в образователен контекст.

### »»» НАСОКИ ЗА УСТАНОВЯВАНЕ НА ВЪЗПРИЯТИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Тази глава предлага практически насоки за това как да получите възприятията и обратната връзка от учениците, което улеснява ефективния учебен процес.

### »»» ИНСТРУМЕНТИ И ШАБЛОНИ

В тази глава са представени инструменти и шаблони за планиране на училищна стратегия въз основа на принципите на UX Design, съобразени с нуждите на преподавателите.

### »»» ПОДОБРЯВАНЕ НА ДОСТЪПНОСТТА, ЕФЕКТИВНОСТ И АНГАЖИРОСТ

В тази глава са представени различни онлайн инструменти, предназначени да подобрят достъпността, ефективността и ангажираността на дигиталните образователни материали.



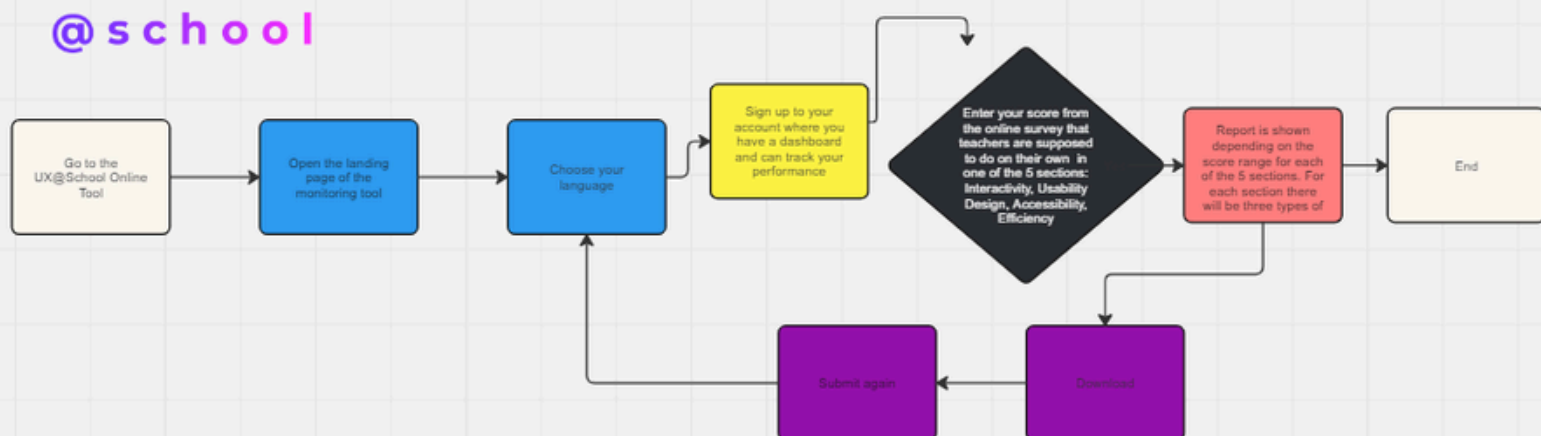
**ИЗТЕГЛЕТЕ НАРЪЧНИКА, КАТО ПОСЕТИТЕ  
WWW.UXATSCHOOL.EU**

# ОНЛАЙН СИСТЕМА ЗА МОНИТОРИНГ

## ИНСТРУМЕНТ В ПРОЦЕС НА РАЗРАБОТКА

### »»» РАМКА

Тийнейджърите очакват инструментите за онлайн обучение да бъдат интуитивни, ангажиращи и визуално привлекателни. Добрият UX дизайн отива отвъд естетиката; той взема предвид различните стилове на учене, като предлага ясна навигация, организирани материали и мултимедийни елементи като видеоклипове и интерактивни упражнения. Това създава положителна учебна среда, повишава мотивацията и отговаря на индивидуалните нужди. Рамката, разработена след анализ на нуждите на учениците в страните партньори (Италия, Испания, Гърция, Литва и България), предоставя на учителите в средните училища ръководство за оценка и подобряване на техните цифрови материали въз основа на предпочитанията на учениците в пет ключови области: достъпност, ефективност, приобщаване и ангажираност.



**ИНТЕРАКТИВНОСТ**  
**ПОТРЕБИТЕЛНОСТ**  
**ДИЗАЙН**  
**ДОСТЪПНОСТ**  
**ЕФЕКТИВНОСТ**

### »»» ДА НАВЛЕЗЕМ ПО-ДЪЛБОКО

Онлайн обучението процъфтява благодарение на ангажирането на учениците.

- Интерактивните елементи като викторини и дискусии правят обучението активно и отговарят на различните стилове на учене в средните училища.
- Лесната навигация и ясната организация гарантират, че учениците прекарват по-малко време в търсене на отговори и повече време в учене.
- Привлекателният дизайн с ясна мултимедия поддържа учениците ангажирани и опростява сложната информация.
- Достъпността осигурява равни възможности за всички чрез предоставяне на множество формати и съвместимост с помощни технологии.
- Ефективните ресурси помагат на учениците да учат бързо и да проследяват напредъка си, като ги мотивират.