

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В СИСТЕМЕ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ

Разинкин А.В. (ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель Цопа Е.А. (ИТМО)

Введение. В настоящее время на российском рынке электронного обучения (e-learning, онлайн-обучение) мы можем наблюдать активное развитие систем управления обучением (Learning Management System, LMS) [1]. Данные системы удовлетворяют требованиям в обучении различных отраслей: начиная школьным образованием и заканчивая корпоративным обучением сотрудников [2]. Одной из главных задач всех LMS – это поддержание высокого уровня вовлеченности пользователей. Одним из эффективных способов ее достижения является геймификация – внедрение игровых механик, которые неявным образом повышают внимание и сосредоточенность человека в обучении [3]. В рамках данной работы была реализована модель геймификации, подходящая под рассматриваемую LMS.

Основная часть. В ходе проведенного анализа существующих примеров геймификации на LMS было принято решение реализовать модель PBL (Points, Badges and Leaderboards) [4], а именно:

- В качестве баллов выступает подсистема уровней, которая учитывает прогресс студента.
- В качестве достижений выступает подсистема медалей, которая позволяет преподавателю создавать медали и задавать кастомные условия, опираясь на структуру образовательного курса.
- Доски почета реализованы классическим способом: формируется общий рейтинг студентов на образовательном курсе, в котором видны достижения всех его участников.

Учитывая тот факт, что рассматриваемая LMS реализована на базе микросервисной архитектуры, был реализован отдельный сервис геймификации, который слушает события, происходящие в системе, и делает на основе них решения, например, по выдаче медали или повышению уровня студентам. Благодаря тому, что сервис не вмешивается в работу остальных модулей, была минимизирована нагрузка на платформу. Также был обновлен пользовательский интерфейс выбранными элементами геймификации в соответствии с имеющимся стилем. После окончательной интеграции модель была протестирована на потоке студентов университета ИТМО, что позволило собрать статистику по проделанной работе.

Выводы. Результаты анализа собранной статистики показали позитивное влияние реализованной модели геймификации на вовлеченность студентов на рассматриваемой LMS.

Список использованных источников:

1. TADVISER: LMS (рынок России) – URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:LMS_%28рынок_России%29 (дата обращения: 16.02.2026)
2. Шурыгин В.Ю. Электронные системы управления обучением в академическом и корпоративном образовании / В. Шурыгин. – Текст : электронный // КиберЛенинка : [cyberleninka.ru](https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnye-sistemy-upravleniya-obucheniem-v-akademicheskom-i-korporativnom-obrazovanii). – 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnye-sistemy-upravleniya-obucheniem-v-akademicheskom-i-korporativnom-obrazovanii> (дата обращения: 16.02.2026)

3. Гаврилова И.В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов / И. Гаврилова. – Текст : электронный // КиберЛенинка : cyberleninka.ru. – 2018. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-povysheniya-effektivnosti-onlayn-kursov> (дата обращения: 16.02.2026)
4. Панарина С.Н., Сапожникова А.В., Яковлева Н.Л. Повышение практической значимости триады Points, Badges, Leaderboards в образовательном процессе / С. Панарина, А. Сапожникова, Н. Яковлева. – Текст : электронный // КиберЛенинка : cyberleninka.ru. – 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/povyshenie-prakticheskoy-znachimosti-triady-points-badges-leaderboards-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 16.02.2026)