

**ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМДИЗАЙНУ
У НАВЧАЛЬНИХ ЦИФРОВИХ СИСТЕМАХ**

Денисенко Д.О.

e-mail: denys.denysenko@nure.ua

Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М.М., к.т.н., Зубков О.В.
Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

The paper analyzes the use of game design elements in modern educational digital systems. Particular attention is paid to the principles of gamification that increase user motivation and engagement in the learning process. The study examines the influence of such elements as points, achievements, levels, and feedback on the effectiveness of educational platforms. The results demonstrate that the integration of game mechanics into learning environments significantly improves user involvement and knowledge retention.

У сучасному цифровому суспільстві освітні технології активно розвиваються, що сприяє появі нових підходів до організації навчального процесу. Одним із таких підходів є використання елементів геймдизайну в освітніх системах, що отримало назву гейміфікація.

Гейміфікація передбачає застосування ігрових механік у неігрових контекстах для підвищення мотивації користувачів. У навчальному середовищі такі механіки можуть сприяти більш активному залученню студентів до процесу засвоєння знань.

До основних елементів гейміфікації належать:

- система балів;
- досягнення та нагороди;
- рівні прогресу;
- рейтингові таблиці;
- миттєвий зворотний зв'язок.

Застосування цих інструментів дозволяє створити більш інтерактивне навчальне середовище. Студенти отримують можливість відстежувати власний прогрес, що позитивно впливає на їхню мотивацію та зацікавленість у навчанні.

Крім того, використання ігрових елементів сприяє формуванню довготривалого інтересу до навчального процесу. Завдяки системі винагород та поступового відкриття нових можливостей користувачі відчують прогрес та досягнення результатів.

Сучасні цифрові платформи активно впроваджують елементи гейміфікації для підвищення ефективності навчання. Зокрема, освітні онлайн-курси, мобільні додатки та інтерактивні навчальні системи використовують механіки геймдизайну для створення більш динамічного та мотивуючого освітнього середовища.



Рисунок 1 – Схема впливу елементів гейміфікації на мотивацію користувача

Проведений аналіз показує, що використання елементів геймдизайну у навчальних цифрових системах є ефективним інструментом підвищення мотивації користувачів. Гейміфікація дозволяє зробити освітній процес більш інтерактивним, сприяє кращому засвоєнню матеріалу та підтримує інтерес студентів до навчання.

Таким чином, інтеграція принципів геймдизайну в освітні платформи має значний потенціал для подальшого розвитку сучасних освітніх технологій.

Список використаних джерел:

1. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses., Carnegie Mellon University, Library of Congress Cataloging-in-Publication Data Application submitted, 2008, ISBN: 978-0-12-369496-6
2. Game Design Workshop is a book on game design by Tracy Fullerton, originally published by CMP Books in 2004. It has been updated and released in four subsequent editions, the latest by A K Peters/CRC Press in 2023..
3. Salen, K., and Zimmerman E. (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 688 pp.