

АНОТАЦІЯ

Відповідно до мети дослідження робота присвячена розробці та аналізу освітньої платформи з елементами гейміфікації. Цей сервіс має на меті змінити підхід в системі освіти, збільшити ефективність та зацікавленість користувачів в навчанні мов або окремих дисциплін. Випускна кваліфікаційна робота на тему «Освітня платформа з елементами гейміфікації для організації групової роботи» містить 37 сторінок, 8 рисунків та одну таблицю. Перелік використаних джерел налічує 15 найменувань.

Було проведено дослідження предметної області. Вивчення терміну гейміфікації, а також аналіз та проблематика освітньої платформи з елементами гейміфікації. Були розглянуті вимоги до проектування та розробки платформи, соціально-психологічне дослідження в контексті освітньої платформи.

В результаті мета була досягнута, було вивчено саму суть освітньої платформи, що вело за собою створення готового продукту з урахуванням проблематики та аналізу всіх складових, особливо гейміфікації. Були проаналізовані різні підходи та методи гейміфікації, вибрані технології для розробки системи навчання.

Ключові слова: освіта, платформа, розробка, гейміфікація

ABSTRACT

Aligned with the research goal, this work is dedicated to the development and analysis of an educational platform integrating gamification elements. The aim of this service is to revolutionize the educational system, enhancing user engagement and effectiveness in language learning or specific disciplines. The graduation thesis titled "Educational Platform with Gamification Elements for Group Work Organization" encompasses 37 pages, 8 figures, and one table. The reference list comprises 15 sources.

The research delved into the subject area, exploring the concept of gamification, analyzing issues surrounding educational platforms with gamified components. It scrutinized the design and development prerequisites for the platform, incorporating socio-psychological studies within the educational platform context.

As a result, the objective was achieved, thoroughly understanding the essence of the educational platform, leading to the creation of a refined product considering the issues and analyses of all components, notably gamification. Various approaches and gamification methods were scrutinized, and technologies were selected for the development of the learning system.

Keywords: education, platform, development, gamification