

## **СИСТЕМА ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**Малков Д.С., Малков А.С.<sup>1</sup>**

Московский физико-технический институт (Государственный университет),  
Россия, 141070, Московская область, г. Долгопрудный, Институтский пер., д.9,  
E-mail: [elwis.lloyd@gmail.com](mailto:elwis.lloyd@gmail.com)

<sup>1</sup>ЗАО «Флексис», Россия, 141090, Московская область, г. Королев, ул. Калинина, д.6Б,  
офис 32, тел.: (495)516-09-68, E-mail: [flexis@flexis.ru](mailto:flexis@flexis.ru)

В связи с развитием сетевых технологий и увеличивающейся доступностью интернета в настоящее время растет роль дистанционных систем обучения. Однако архитектура подобных систем пока достаточно примитивна и, как правило, сводится к простому обмену сообщениями между учителем и учеником.

Введение ролевых элементов может повысить эффективность образовательного процесса. Другими словами, обучающая система может иметь вид сетевой игры, в которой всем участникам – и преподавателям, и ученикам – соответствуют персонажи с набором навыков и характеристик. Преподаватели формулируют разнообразные задания, за выполнение которых ученикам начисляются бонусы, что приводит к изменению внешнего облика соответствующих персонажей. В процессе обучения навыки учеников увеличиваются, отражая, таким образом, реальный уровень их знаний. Участник такой системы-игры постоянно наблюдает изменение облика своего персонажа (а также персонажей других учеников) и получает благодаря этому дополнительную мотивацию для обучения.

Авторы имели положительный опыт создания подобной системы и ее применения в группе участников физико-математического лагеря для школьников с использованием методик интенсивного обучения.

Данная игровая обучающая система может быть использована в образовательном процессе как в средних, так и высших учебных заведениях.

В ходе доклада проводится демонстрация работы программы.