

Telegram-бот для тренировки устного счета

Индивидуальный проект по информатике. Разработка Telegram-бота для улучшения навыков устного счета. Использование игровых механик, системы баллов и соревновательного элемента.



by Anton Dushenkov

Геймификация в образовании

Эволюция технологий

Переход к цифровым решениям. 65% школ внедряют интерактивные инструменты.

Принципы геймификации

Внедрение игровых элементов для мотивации и обратной связи.

Telegram как экосистема

Уникальные возможности для разработки обучающих ботов.

Психологические аспекты



Дофаминовая система



Снижение страха

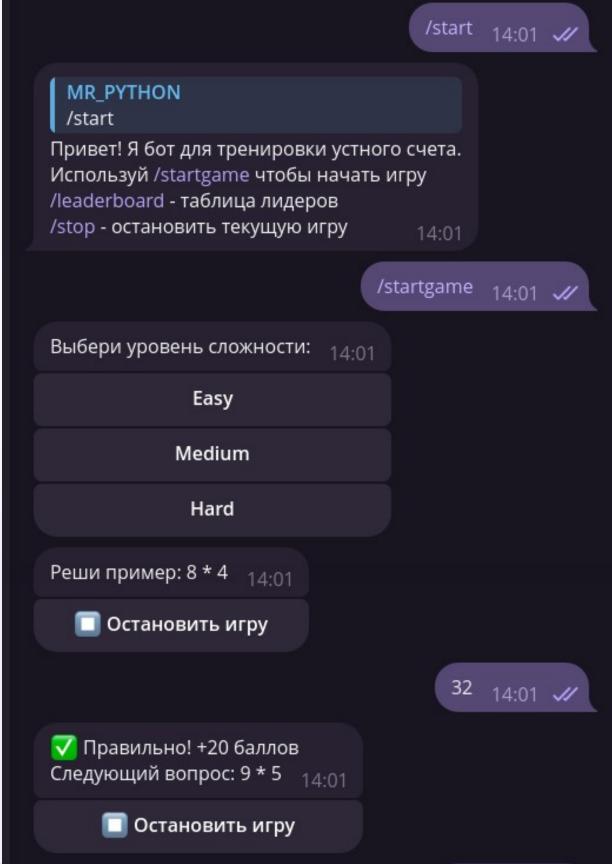
Активируется, усиливая мотивацию.

Игрок может повторить попытку.



Развитие навыков

Логика, скорость реакции.



Технологический стек







Python

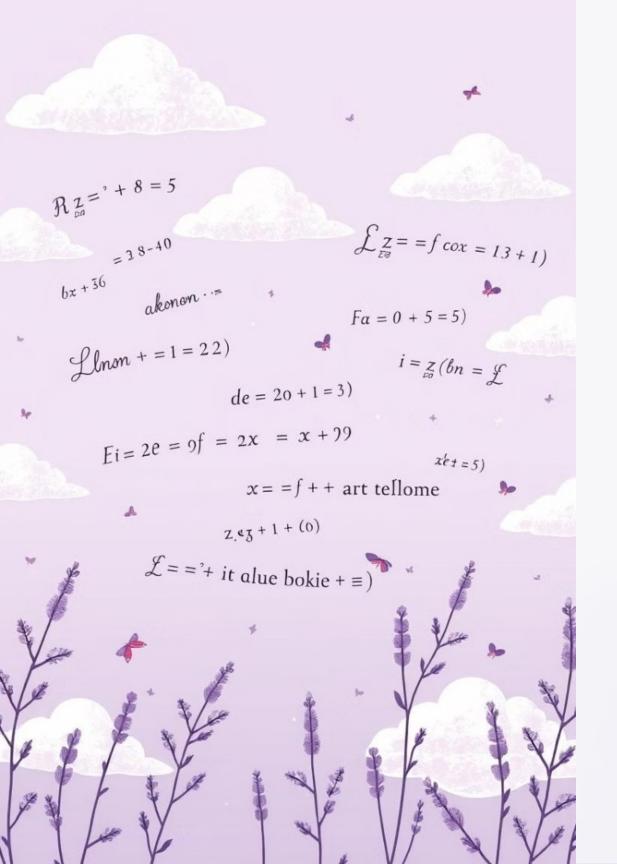
Библиотеки для Telegram, гибкость.

SQLite

Локальное хранение данных.

Telegram API

Интеграция с ботом.



Генерация задач

ı

Легкий уровень

Операции: +, -. Числа: 1-10.

2

Средний уровень

Операции: *. Числа: 2-15.

Сложный уровень

Комбинации: (a ± b) * с. Числа: 10-30.

Этапы реализации

 1
 Проектирование

 2
 Написание кода

 3
 Интеграция

Тестирование и результаты

94%

1.2 сек

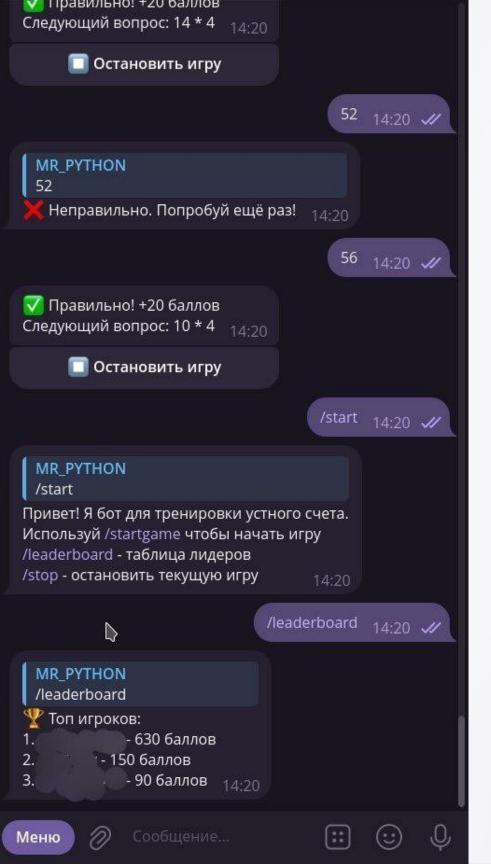
Задачи генерируются корректно.

Среднее время ответа сервера.

87%

Пользователи оценили интерфейс как «удобный».





Заключение

Повышение интереса

Учащиеся проявляют больше интереса к математике.

Улучшение результатов

Академические результаты улучшились.

Активное сообщество

Создано сообщество активных пользователей.