

Введение

1. Актуальность исследования

Современные тенденции цифровизации образования требуют постоянного обновления профессиональных компетенций учителей, особенно в области информатики. Корпоративная подготовка играет ключевую роль в адаптации педагогов к новым методам обучения, таким как геймификация. Внедрение игровых элементов в электронное обучение может значительно повысить мотивацию и вовлечённость учащихся. В условиях недостатка эмпирических данных по теме восприятия учителями геймификации, данное исследование является актуальным и своевременным.

2. Цель исследования

Целью исследования является изучение отношения учителей информатики к геймификации в электронном обучении и разработка теоретической модели на основе результатов опроса, которая может быть использована для корпоративной подготовки.

3. Задачи исследования

- Анализ существующих подходов к геймификации в обучении.
- Проведение опроса среди учителей информатики.
- Обработка и анализ данных опроса.
- Разработка теоретической модели на основе полученных данных.

4. Объект и предмет исследования

- **Объект:** корпоративная подготовка учителей информатики.
- **Предмет:** отношение учителей к использованию геймификации в электронном обучении и её возможное влияние на процесс обучения.

5. Методы исследования

- Опрос учителей информатики для выявления их мнений и восприятия геймификации в процессе электронного обучения.
- Статистический анализ данных для выявления ключевых тенденций.

- Контент-анализ для качественного анализа текстовых ответов.
- Теоретическое моделирование на основе собранных данных.

6. Гипотеза исследования

Предполагается, что большинство учителей информатики положительно воспринимают геймификацию в электронном обучении, считая её эффективным инструментом для повышения мотивации и вовлечённости учащихся.

Глава 1. Теоретические основы корпоративной подготовки учителей и геймификации электронного обучения

1. Корпоративная подготовка учителей информатики

Рассмотрение современных подходов к обучению учителей в условиях корпоративной подготовки. Описание роли постоянного профессионального развития в условиях цифровизации образования.

2. Геймификация в электронном обучении

Обзор научных подходов к геймификации, её влияние на мотивацию, вовлечённость и результаты обучения. Примеры успешного применения геймификации в образовательных процессах.

3. Психолого-педагогические аспекты применения геймификации в образовании

Влияние игровых элементов на когнитивные процессы и мотивацию учащихся, а также особенности восприятия геймификации взрослыми обучающимися, в том числе учителями.

Глава 2. Методологические подходы к исследованию

1. Методы проведения опроса

Разработка анкеты, определение выборки (учителя информатики), описание структуры вопросов. Указание на использование как количественных, так и качественных вопросов для сбора данных.

2. Выборка и процесс сбора данных

Описание характеристик выборки (сколько учителей планируется опросить, их квалификация и опыт). Указание на методы сбора данных (онлайн-опросы, интервью и т. д.).

3. Методы анализа данных

Статистический анализ количественных данных, включая

распределение ответов по категориям. Контент-анализ для изучения качественных ответов и выявления ключевых тем.

Глава 3. Анализ результатов исследования и разработка теоретической модели

1. Анализ данных опроса

Презентация результатов опроса: числовая и текстовая интерпретация данных, графики, диаграммы, иллюстрирующие основные тенденции. Выявление отношения учителей к геймификации, ключевых факторов, влияющих на восприятие.

2. Обсуждение результатов

Сравнение полученных данных с теоретическими положениями, изложенными в первой главе. Оценка совпадений и расхождений между ожиданиями учителей и теоретическими основами геймификации.

3. Разработка теоретической модели

Формулировка принципов или элементов теоретической модели геймифицированного корпоративного обучения на основе результатов опроса. Описание того, какие игровые элементы лучше воспринимаются учителями и как их можно интегрировать в корпоративное обучение.

Заключение

1. Основные выводы исследования

Краткое изложение ключевых результатов исследования, выводы о восприятии геймификации учителями и возможности её применения в корпоративной подготовке.

2. Практическая значимость работы

Описание того, как предложенная теоретическая модель и результаты исследования могут быть использованы для разработки программ корпоративной подготовки учителей информатики.

3. Перспективы дальнейших исследований

Указание возможных направлений для дальнейших исследований, например, проведение пилотных проектов на основе предложенной модели или изучение геймификации в других образовательных контекстах.

Список использованных источников

Список литературы, оформленный в соответствии с требованиями ГОСТ.

Приложения

- Анкета для опроса.
- Графики, диаграммы, дополнительные материалы (если необходимо).