**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).