

Применяемый метод	Расшифровка термина	Наглядный пример
Теоретический анализ	Метод, основанный на изучении литературы, выявлении ключевых идей и концепций.	Изучение статей в научных журналах, таких как <i>Computers & Education</i> , для выделения подходов к геймификации в обучении информатики.
Наблюдение	Метод сбора данных через прямое или косвенное восприятие объекта исследования.	Наблюдение за поведением студентов в течение урока, где используется образовательная игра, например, Kahoot или Quizlet.
Эксперимент	Метод проверки гипотезы путем создания контролируемых условий.	Проведение урока информатики, где одна группа студентов решает задачи с использованием игрового приложения, а другая группа — с помощью традиционных заданий, для сравнения их успеваемости.
Анкетирование	Метод сбора данных через опросы с использованием анкет.	Создание анкеты с вопросами для учителей информатики о том, какие элементы геймификации они уже используют, и как это влияет на вовлеченность студентов.
Моделирование	Метод создания упрощенной модели реального объекта или процесса для его изучения.	Разработка модели курса по информатике в системе Moodle с включением игровых элементов, таких как рейтинги и значки за

		достижения.
Сравнительный анализ	Метод изучения схожих или отличающихся характеристик объектов или явлений.	Сравнение данных об успеваемости студентов, обучавшихся с использованием геймифицированного курса в системе Google Classroom, с результатами студентов, проходивших традиционное обучение.