

Конспект опытно-экспериментальной работы

1. Введение

Цель исследования: Определить влияние геймификации на корпоративную подготовку учителей информатики.

Задачи исследования:

1. Разработать методику геймификации для электронного обучения учителей информатики.
2. Определить критерии эффективности геймификации.
3. Провести эксперимент и оценить результаты.

2. Теоретическая часть

Обзор литературы:

- **Геймификация в образовании:** Определение, история и современные подходы. Анализ существующих исследований
- **Корпоративное обучение:** Основные тенденции и методики, применяемые в корпоративном обучении
- **Электронное обучение:** Современные технологии и их применение в образовательной среде

Методологические основы:

- **Конструктивизм:** Теория активного обучения, основанная на конструктивистских подходах
- **Теория деятельностного обучения:** Активное участие учащихся в процессе обучения

3. Методика исследования

Описание методики:

- Разработка геймифицированных учебных модулей для подготовки учителей информатики.
- Включение элементов геймификации: системы очков, уровней, наград, лидербордов и интерактивных заданий.

Участники исследования:

- **Целевая группа:** Учителя информатики, проходящие корпоративное обучение. Возрастной диапазон: 21-45 лет. Опыт работы: от 1 года и выше.

Этапы исследования:

1. **Подготовительный этап:** Разработка и тестирование учебных материалов. Проведение пилотного тестирования на небольшой группе учителей.
2. **Основной этап:** Проведение геймифицированного обучения на основной группе учителей.
3. **Заключительный этап:** Сбор данных, анализ результатов и формулирование выводов.

4. Проведение эксперимента

План проведения:

- **График проведения:** Обучение длительностью 8 недель с еженедельными занятиями.
- **Сценарий занятий:** Детальные планы занятий, включающие интерактивные лекции, практические задания и элементы геймификации.

Сценарий занятий:

1. **Занятие 1:** Введение в курс. Обзор целей и задач. Введение в геймификацию.
2. **Занятие 2:** Основные принципы геймификации. Примеры успешных кейсов.
3. **Занятие 3-7:** Практические занятия с элементами геймификации: разработка и использование геймифицированных инструментов.
4. **Занятие 8:** Заключительное занятие. Обсуждение результатов и сбор обратной связи.

Инструменты и средства:

- Используемые платформы: Moodle, Kahoot!, Quizlet.
- Программное обеспечение: Articulate Storyline, Adobe Captivate.

5. Оценка результатов

Методы оценки:

- **Анкетирование:** Сбор данных об уровне удовлетворенности и вовлеченности участников.
- **Тестирование:** Оценка уровня усвоения материала до и после обучения.
- **Интервьюирование:** Глубокое интервью с участниками для получения качественных данных.

Критерии эффективности:

- Уровень усвоения материала.
- Уровень мотивации и вовлеченности участников.
- Количество успешно завершенных заданий.

Анализ данных:

- Статистический анализ результатов тестирования.
- Качественный анализ данных анкетирования и интервью.

6. Обсуждение результатов

Интерпретация результатов:

- Обсуждение полученных данных в контексте поставленных задач. Сравнение с ожиданиями и гипотезами.
- Оценка влияния геймификации на мотивацию и усвоение материала.

Сравнение с ожиданиями:

- Сравнение результатов с ожидаемыми показателями эффективности.
- Анализ отклонений и факторов, влияющих на результаты.

7. Заключение

Выводы:

- Основные выводы по результатам исследования. Подтверждение или опровержение гипотез.

- Практическое значение результатов для корпоративной подготовки учителей информатики.

Рекомендации:

- Рекомендации по внедрению геймификации в корпоративное обучение. Советы по улучшению методик и подходов.

Форма отчетности

1. **Отчет по теоретической части:** Аналитический отчет, включающий обзор литературы и обоснование методологии.
2. **Методические материалы:** Разработанные учебные материалы с элементами геймификации.
3. **Отчет по проведению эксперимента:** Детальный отчет о ходе эксперимента, включающий планы занятий, используемые инструменты и средства.
4. **Аналитический отчет по результатам:** Анализ данных и интерпретация результатов эксперимента.
5. **Заключительный отчет:** Итоговый отчет, включающий выводы и рекомендации по результатам исследования.