

1.2. Подготовка и проведение исследования в области образования (в контексте выполняемой магистерской диссертации)

- 1) Обосновать актуальность и проблему исследования в рамках выполняемой магистерской диссертации.
- 2) Определить предмет исследования (в рамках выполняемой магистерской диссертации), его цель и задачи.
- 3) Определить логику исследования в рамках выполняемой магистерской диссертации.
- 4) Сформулировать обоснования принимаемых проектных решений в рамках выполняемой магистерской диссертации.
- 5) Выполнить описание постановки и выполнения эксперимента по проверке корректности и эффективности проектных решений в рамках выполняемой магистерской диссертации.

Актуальность:

В последние годы видеоигры становятся все более популярными не только как развлечение, но и как инструмент обучения. В условиях цифровизации образования возникает необходимость в исследовании их потенциала для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Актуальность данной темы также определяется тем, что традиционные методы обучения не всегда способны удовлетворить потребности современных студентов, которые выросли в эпоху цифровых технологий.

Проблема исследования:

Несмотря на растущий интерес к использованию видеоигр в образовательном процессе, остается недостаточно изученным вопрос о том, как именно видеоигры могут быть интегрированы в учебный процесс для достижения образовательных целей. Существует необходимость в систематизации знаний о влиянии видеоигр на обучение и разработке эффективных методик их применения в образовательной среде.

| 2. Предмет исследования, цель и задачи

Предмет исследования:

Влияние видеоигр на организацию учебного процесса в образовательных учреждениях. Цель исследования:

Определить эффективность использования видеоигр в образовательном процессе и разработать рекомендации по их интеграции в учебные программы.

Задачи:

1. Изучить теоретические основы использования видеоигр в обучении.
2. Провести анализ существующих практик применения видеоигр в образовании.
3. Выявить преимущества и недостатки использования видеоигр в учебном процессе.
4. Разработать методические рекомендации по внедрению видеоигр в учебные программы.

5. Оценить результаты применения видеоигр на примере конкретной образовательной программы.

| 3. Логика исследования

Исследование будет проводиться в несколько этапов:

1. Теоретический анализ: Изучение литературы по теме, определение ключевых понятий и подходов.
2. Эмпирическое исследование: Сбор данных о существующих практиках использования видеоигр в образовании через опросы, интервью и наблюдения.
3. Экспериментальная часть: Разработка и внедрение пилотного проекта с использованием видеоигр в учебном процессе.
4. Анализ результатов: Сравнение результатов до и после внедрения видеоигр, оценка их влияния на успеваемость и мотивацию учащихся.
5. Выводы и рекомендации: Формулирование итоговых рекомендаций по использованию видеоигр в образовательной практике.

| 4. Обоснование принимаемых проектных решений

Принимаемые проектные решения будут обоснованы следующим образом:

- Научная база: Все решения будут опираться на существующие исследования и теории, подтверждающие эффективность игровых методов обучения.
- Практическая значимость: Выбор конкретных видеоигр будет осуществляться на основе их образовательного потенциала и соответствия целям учебной программы.
- Адаптивность: Проектные решения будут учитывать разнообразие учащихся, их интересы и уровень подготовки, обеспечивая индивидуализированный подход к обучению.

| 5. Описание постановки и выполнения эксперимента

Постановка эксперимента: Эксперимент будет проводиться на базе учебного заведения, где будет выбрана группа учащихся для участия в проекте. Учащиеся будут разделены на две группы: контрольную (традиционные методы обучения) и экспериментальную (обучение с использованием видеоигр).

Выполнение эксперимента:

1. Подготовительный этап: Выбор видеоигр, разработка учебных материалов и планов уроков с учетом игровых элементов.
2. Проведение занятий: В течение семестра экспериментальная группа будет проходить курс с использованием выбранных видеоигр, а контрольная группа — традиционными методами.
3. Сбор данных: В процессе обучения будут собираться данные о вовлеченности учащихся, их успеваемости и удовлетворенности учебным процессом через анкеты, тесты и наблюдения.
4. Анализ результатов: По окончании эксперимента будет проведен

сравнительный анализ успеваемости и мотивации учащихся обеих групп для оценки эффективности применения видеоигр в обучении.