

1. В чём состоит актуальность вашей работы?

Современное образование требует адаптации к цифровым реалиям. Учителя информатики — ключевые проводники цифровых компетенций, однако не всегда обладают знаниями о геймификационных инструментах.

Геймификация позволяет повысить мотивацию учащихся, а значит, важно обеспечить профессиональную подготовку педагогов для её эффективного применения. Работа отвечает на вызовы цифровизации образования и дефицита квалифицированных кадров в этой области.

2. Какова цель и задачи исследования?

Цель — разработать и обосновать рекомендации по корпоративной подготовке учителей информатики к использованию геймификационных технологий в электронном обучении.

Задачи:

- Изучить теоретические подходы к геймификации и корпоративному обучению.
- Проанализировать существующие практики подготовки педагогов.
- Выявить потребности учителей через анкетирование.
- Разработать методические рекомендации.

3. Что является объектом и предметом исследования?

Объект: профессиональное развитие учителей информатики в условиях цифровизации образования.

Предмет: методы и средства корпоративного обучения педагогов в сфере геймификации электронного обучения.

4. В чём состоит научная новизна?

Научная новизна заключается в создании **комплексной системы методических рекомендаций** по подготовке учителей информатики к применению геймификационных инструментов в электронном обучении, основанной на результатах эмпирического исследования.

5. Какие методы исследования вы использовали?

- Теоретический анализ научной литературы и нормативных документов.
- Эмпирический метод: анкетирование учителей информатики.
- Сравнительный анализ зарубежного и отечественного опыта.
- Обобщение результатов и формулировка рекомендаций.

6. Расскажите о структуре вашей работы.

Работа состоит из:

- **Введения** (актуальность, цель, задачи, гипотеза),
- **4 глав:**
 1. Теоретические основы корпоративного обучения и геймификации.
 2. Понятие геймификации и её применение.
 3. Методология и результаты опроса.
 4. Методические рекомендации для учителей.
- **Заключения и списка литературы.**

7. Какие результаты вы получили?

- Установлено, что большинство учителей информатики слабо знакомы с геймификацией, но заинтересованы в изучении этой темы.
- Подтверждена необходимость корпоративных программ повышения квалификации по геймификации.
- Разработан набор практических рекомендаций для педагогов по внедрению геймификации в образовательный процесс.

8. Как вы проводили анкетирование?

Анкетирование проводилось онлайн. В опросе приняли участие ~30 учителей информатики из разных регионов. Вопросы касались их опыта, отношения к геймификации, барьеров и потребностей. Результаты были проанализированы и использованы для создания рекомендаций.

9. Какие трудности возникли при реализации работы?

- Ограниченность выборки — не все приглашённые учителя приняли участие.
- Неоднородность понимания геймификации среди респондентов.
- Необходимость адаптировать теоретические подходы под реальные условия работы учителей.

10. Какова практическая значимость работы?

Разработанные рекомендации могут быть использованы в:

- Программах повышения квалификации учителей.
- Методических службах и корпоративных тренингах.
- Создании геймифицированных ЭОР для школьного и СПО-образования.

11. В чём вы видите перспективы дальнейших исследований?

- Разработка и апробация конкретных геймифицированных модулей для учителей.
- Создание онлайн-платформы с элементами геймификации.
- Сравнительный анализ эффективности разных подходов к обучению педагогов геймификации.