

План демонстрации и представления результатов опроса

Тема ВКР: Корпоративное обучение учителей информатики: геймификация электронного обучения

Форма представления: мультимедийная презентация + аналитический отчёт

1. Вступление (2–3 минуты)

- Приветствие, представление темы ВКР.
- Обоснование актуальности: почему важно изучать отношение учителей к геймификации в корпоративном обучении.
- Цель и задачи исследования.

2. Методология исследования (3–4 минуты)

- Формат исследования: онлайн-анкетирование (например, Google Forms).
- Характеристика выборки:
 - Количество респондентов.
 - География (если есть).
 - Профессиональный уровень (школьные учителя, преподаватели СПО и др.).
- Обоснование содержания анкеты (темы вопросов).
- Процесс сбора и обработки данных.

3. Структура анкеты (2–3 минуты)

- Блоки вопросов (например):
 - Общие сведения о респонденте.
 - Использование цифровых ресурсов.
 - Знания и опыт в области геймификации.
 - Отношение к применению игровых технологий.
 - Потребности в обучении и повышении квалификации.

4. Анализ и визуализация результатов (5–7 минут)

- Демонстрация диаграмм, графиков и таблиц с результатами.
- Интерпретация данных:
 - Уровень осведомлённости о геймификации.
 - Частота использования игровых элементов.
 - Основные барьеры и мотивационные факторы.
 - Готовность к прохождению корпоративных курсов.
- Цитаты или интересные ответы из открытых вопросов.

5. Выводы по результатам исследования (3–4 минуты)

- Ключевые тенденции, выявленные на основе опроса.
- Практическая значимость: как эти данные могут быть использованы для разработки ЭОР, курсов, программ повышения квалификации.
- Соответствие полученных результатов теоретической части ВКР.

6. Рекомендации и перспективы (2–3 минуты)

- Методические рекомендации (например, какие элементы геймификации стоит внедрять в курсы для учителей).
- Возможности для дальнейших исследований.
- Как опрос повлиял на разработку модели или предложений в работе.

7. Ответы на вопросы (по запросу комиссии)