

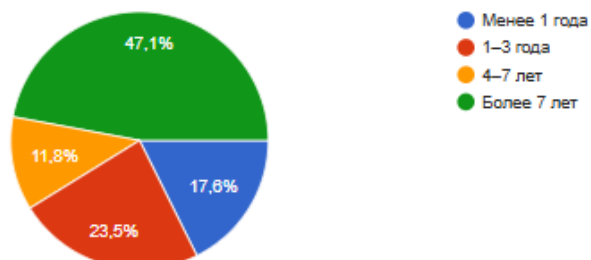
## Визуализация результата опроса учителей информатики о геймификации.

### Общий опыт преподавания

1.1. Сколько лет вы преподаёте информатику?

 Копировать диаграмму

34 ответа

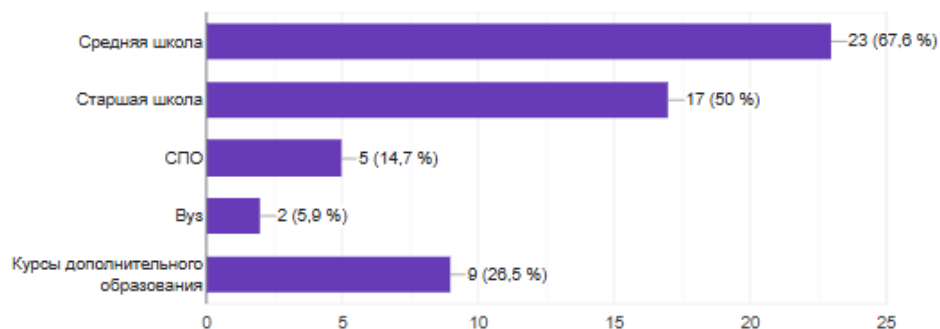


1.2. В каких классах или уровнях образования вы преподаёте?

 Копировать диаграмму

(можно выбрать несколько вариантов)

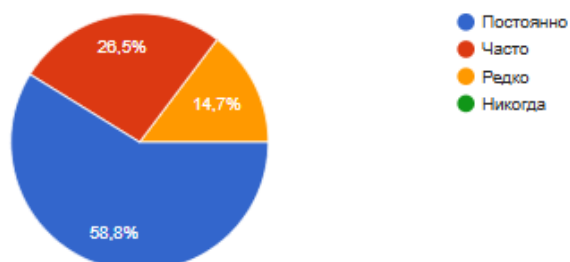
34 ответа



1.3. Как часто вы используете современные технологии на своих уроках?


 Копировать диаграмму

34 ответа

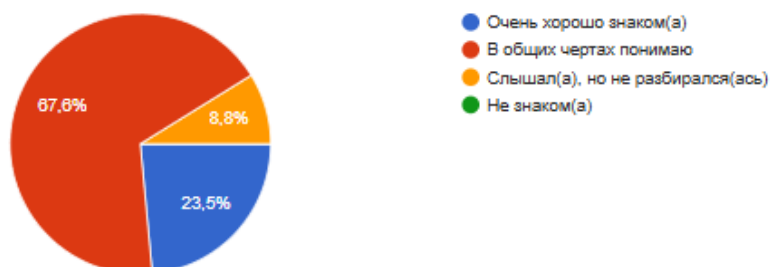


## Знание о геймификации


2.1. Насколько хорошо вы знакомы с понятием "геймификация"?

 Копировать диаграмму

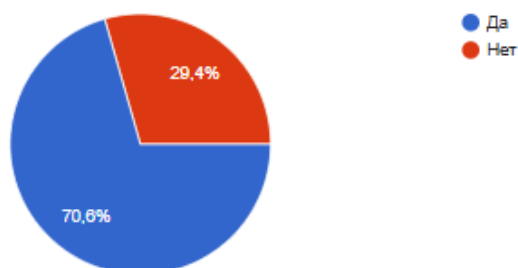
34 ответа




2.2. Использовали ли вы элементы геймификации в своей преподавательской практике?

 Копировать диаграмму

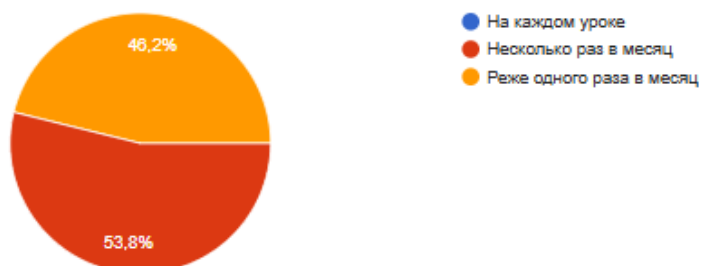
34 ответа




2.3. Если да, то как часто вы применяете элементы геймификации?

 Копировать диаграмму

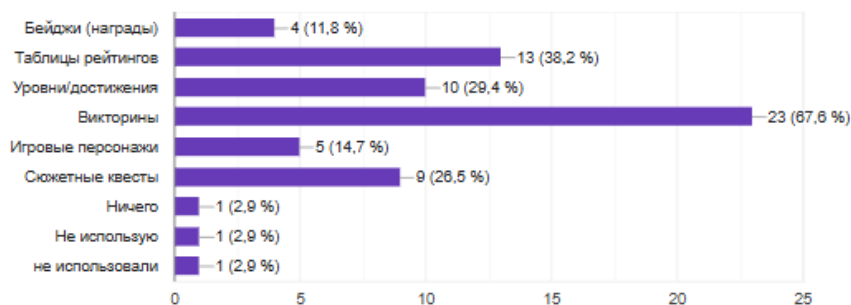
26 ответов



## 2.4. Какие элементы геймификации вы уже использовали? (можно выбрать несколько вариантов)


 Копировать диаграмму

34 ответа

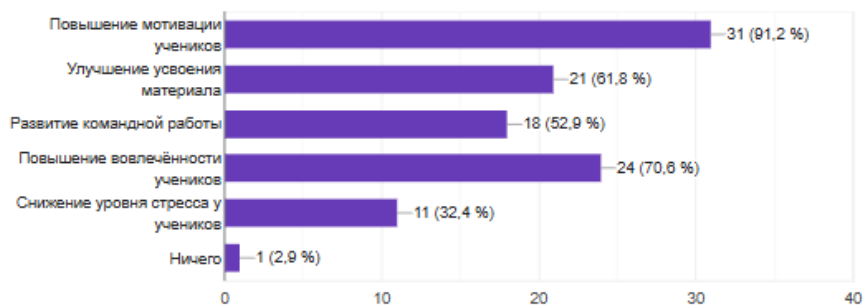


## Цели и мотивация к геймификации

### 3.1. Какие цели вы хотели бы достичь с помощью геймификации? (можно выбрать несколько вариантов)

 Копировать диаграмму

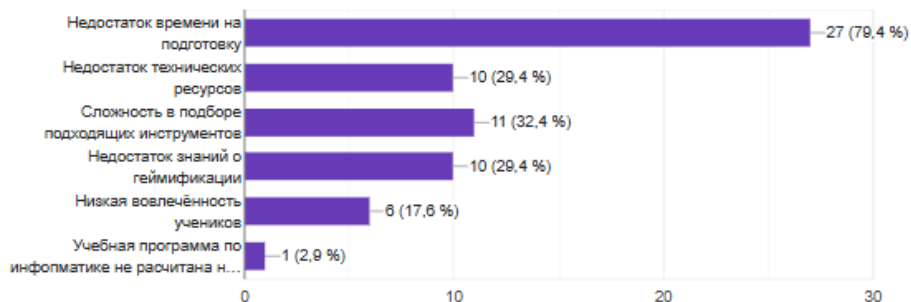
34 ответа



### 3.2. Какие трудности вы видите в применении геймификации? (можно выбрать несколько вариантов)

 Копировать диаграмму

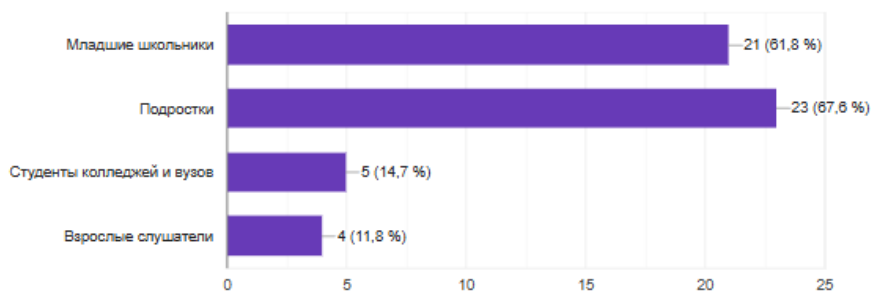
34 ответа



 Копировать диаграмму

3.3. Какие группы учеников, по вашему мнению, лучше всего реагируют на геймификацию? (можно выбрать несколько вариантов)

34 ответа

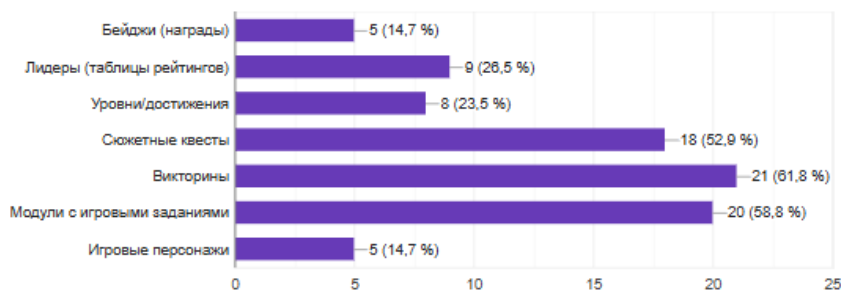



## Инструменты и подходы

 Копировать диаграмму

4.1. Какие элементы геймификации, по вашему мнению, наиболее эффективны для уроков информатики? (выберите 3 варианта)

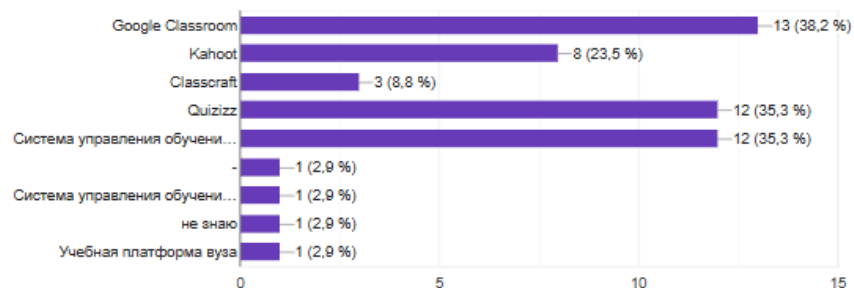
34 ответа



 Копировать диаграмму

4.2. Какие цифровые платформы или инструменты вы бы использовали для геймификации? (Можно выбрать несколько вариантов)

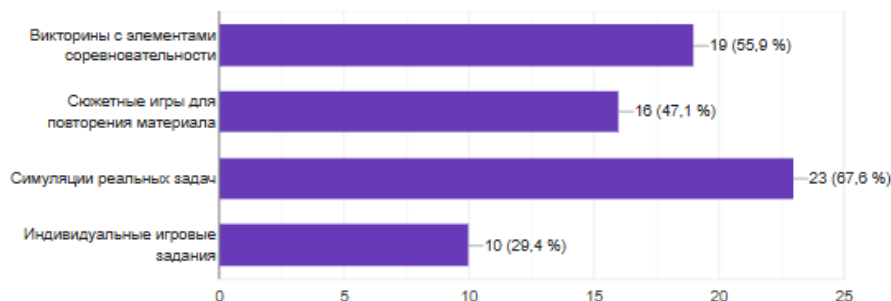
34 ответа



4.3. Какие методы вы считаете наиболее полезными для подготовки учеников к тестированию или экзаменам? (Можно выбрать несколько вариантов)

 Копировать диаграмму

34 ответа



## Актуальность геймификации


5.1. Считаете ли вы геймификацию полезной для обучения информатике?

 Копировать диаграмму

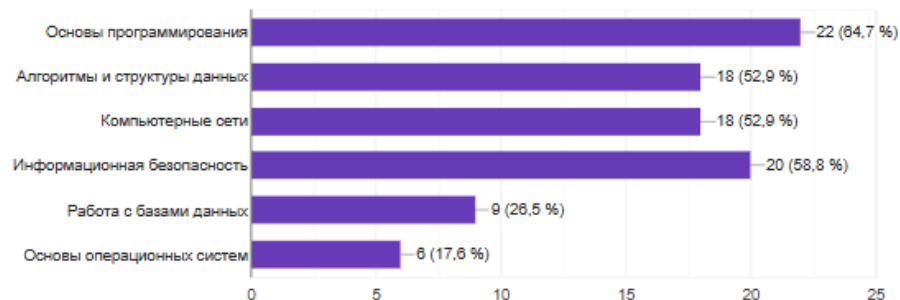
34 ответа



5.2. Какие темы или разделы информатики, по вашему мнению, подходят для геймификации? (можно выбрать несколько вариантов)

 Копировать диаграмму

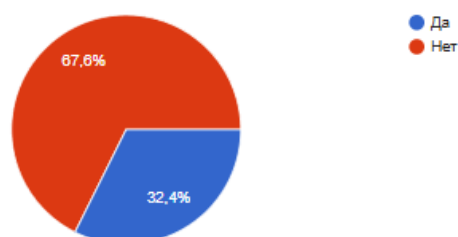
34 ответа



### 5.3. Есть ли у вас конкретные примеры успешного применения геймификации?

 Копировать диаграмму

34 ответа



### 5.4 Если да, опишите.

8 ответов

-

Долго и лениво. Вкратце - дал стайке направление на вожака и самые карьеристы к нему потянулись. Вкинул ладдер и в низу уже мало кому хочется сидеть

Игровые технологии метод хороший, но для подготовки к ОГЭ или ЕГЭ не подходит. Игровые технологии лучше применять в нач школе и 5-6 классе, а так же при работе с детьми с ОВЗ.

Только если кратко - викторины во время изучения Кумира или Питона. Дети по командам делятся и набираются очки во время игры

В ходе изучения основ информационной безопасности студенты успешно восприняли и освоили материал при помощи симуляции реальных задач, включая соревновательную составляющую, предоставленную в различного рода учебно-игровых викторинах.

1) Прохождение логических элементов компьютеров с помощью игры "Логика" с сайта Константина Полякова

## Пожелания и ожидания

### 6.1. Какие рекомендации вы бы хотели получить по геймификации?

 Копировать диаграмму

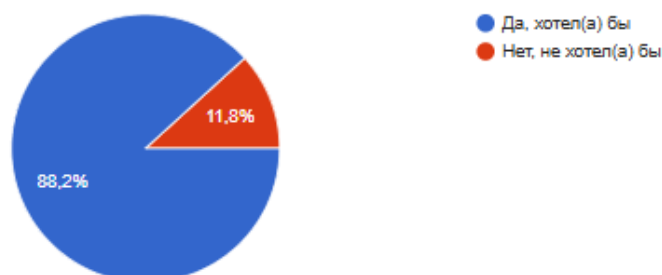
34 ответа




6.2. Хотели бы видеть элементы геймификации в курсах повышения квалификации?

 Копировать диаграмму

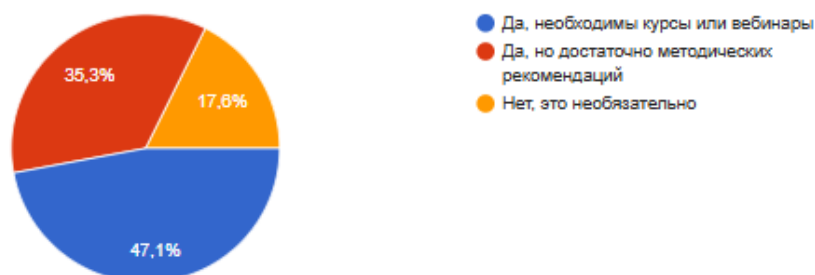
34 ответа



6.3. Как вы считаете, нужна ли отдельная подготовка учителей по вопросам геймификации?

 Копировать диаграмму

34 ответа



6.4. Поделитесь своими предложениями или идеями по геймификации обучения информатике:

4 ответа

Практика, практика, практика, всё через челенджи и соревнования, вплоть до хакатонов

-

Свободное время+креатив=успех

Основная сложность геймификации какого-либо процесса - отсутствие качественных инструментов, которые не только бы геймифицировали процесс, но и позволяли учителям сократить время на разработку таких уроков - физически готовить такие занятия сложно, если работать 7 уроков каждый день. Было бы здорово, если существовало приложение, которое позволяло бы быстро экспортировать задания из .pdf/.docx в, например, формат викторины.