

Вересов Дмитрий

КЭО 1 курс

Сформировать рабочие материалы по проведению опытно-экспериментальной работы в рамках выполняемой магистерской диссертации.

Цели и задачи: Определить возможности видеоигр в области организации процесса обучения и эффективности обучения.

- Разработать методику взаимодействия видеоигр в процессе дистанционного обучения
- Определить критерии эффективности видеоигр, геймификации.
- Провести Эксперимент
- Оценка эффективности и корректировка для дальнейшего проведения эксперимента

Участники: учителя информатики(сферы) корпоративного образования .

Методы исследования: анализ тематической научной литературы; разработка методологических рекомендаций по использованию видеоигр и организации образовательного процесса; анкетирование; опросы; тестирование; организация обмена опытом между участниками эксперимента; оценка эффективности проведенных мероприятий и корректировка плана дальнейших действий.

Согласно исследованию RuStore и Hi-Tech Mail.ru, 63% россиян относятся положительно к использованию игровых элементов в обучении.

По [статистике](#), благодаря игровым механикам успеваемость учащихся может повыситься на 89%

Этапы исследования:

- Подготовительный этап: определение целей и задач, выбор участников, разработка плана мероприятий, эксперимента
- Основной этап: проведение семинаров, лекций, мастер-классов, форумов для обмена опытом
- Заключительный этап: анализ результатов исследования, корректировка плана для повышения эффективности эксперимента и достижения поставленной задачи.

Ожидаемые результаты: повышение качества обучения ,успеваемости, мотивации и коммуникации обучающихся и учителей.