

Глоссарий по теме исследования

Основные понятия

Геймификация – применение игровых элементов (баллы, уровни, рейтинги, награды) в неигровых контекстах для повышения мотивации и вовлечённости.

Электронные таблицы – программные инструменты (Excel, Google Sheets) для обработки числовых данных, выполнения расчётов и визуализации информации.

Педагогическое обучение – процесс повышения квалификации учителей, направленный на освоение новых технологий и методик преподавания.

Игровые элементы в геймификации

Бейджи – виртуальные значки, выдаваемые за достижения в обучении.

Очки опыта – баллы, начисляемые за выполнение заданий, отражающие прогресс.

Рейтинги – таблицы лидеров, показывающие результаты участников для создания соревновательного эффекта.

Квесты – последовательность заданий, объединённых общей тематикой или сюжетом.

Уровни – этапы прогресса, которые участник проходит по мере освоения материала.

Методика обучения

Микрообучение – подача материала небольшими порциями для лучшего усвоения.

Сторителлинг (Storytelling) – использование сюжетных элементов для повышения вовлечённости.

Персонализация обучения – адаптация курса под индивидуальные потребности педагогов.

Мотивация – внутренние и внешние факторы, побуждающие педагогов к обучению.

Вовлечённость – степень заинтересованности и активности участников в процессе обучения.

Обратная связь – информация о результатах выполнения заданий, помогающая корректировать процесс обучения.

Дидактическая игра – обучающая активность, сочетающая игровую форму с образовательными целями.

Электронные таблицы

Функции и формулы – инструменты электронных таблиц для автоматизации расчётов (например, СУММ, ВПР, ЕСЛИ).

Диаграммы и графики – визуальное представление данных в таблицах.

Макросы и автоматизация – создание сценариев для упрощения повторяющихся задач.

Исследование

Экспериментальная группа – участники, обучающиеся с применением геймификации.

Контрольная группа – участники, обучающиеся по традиционной методике (без игровых элементов).

Гипотеза исследования – научное предположение о влиянии геймификации на эффективность обучения.

Статистическая значимость – показатель достоверности различий между группами.