

Обоснование актуальности и проблемы исследования в рамках выполняемой магистерской диссертации

Геймификация является современным трендом корпоративного обучения. Применение геймификации способствует развитию цифровых навыков учителей.

Электронные таблицы могут применяться педагогическими работниками для ведения электронных журналов, анализа результатов обучения, разработки учебных материалов.

Анализ существующих программ повышения квалификации показывает наличие заинтересованности у педагогических работников к изучению электронных таблиц (Microsoft Excel, LibreOffice Calc) и офисных пакетов в целом.

При подготовке учителей использованию информационных технологий возможно влияние недостаточного уровня цифровой грамотности, низкого уровня вовлечённости и других факторов.

Применение геймификации в процессе повышения квалификации может снизить факторы, которые снижают эффективность обучения педагогических работников применению информационных технологий.

Таким образом, исследование в области внедрения геймификации в процессе подготовки педагогических работников применению электронных таблиц является актуальным.

Предмет исследования, цель и задачи исследования

Предмет исследования: повышение квалификации педагогов с применением элементов геймификации.

Цель: разработка программы повышения квалификации педагогов по применению электронных таблиц.

Задачи исследования:

- Проанализировать уровень подготовки педагогов при работе с электронными таблицами.
- Обосновать возможности применения геймификации при организации обучения педагогов.
- Разработать программу повышения квалификации в области применения электронных таблиц.
- Разработать методические рекомендации.

Логика исследования в рамках выполняемой магистерской диссертации

- Анализ текущих программ повышения квалификации для выявления уровня заинтересованности педагогов в изучении Excel и офисных технологий.
- Определение факторов, влияющих на уровень цифровой грамотности и вовлеченности педагогов в обучение.
- Разработка и внедрение геймифицированных элементов в программы повышения квалификации.
- Оценка влияния геймификации на эффективность обучения.

Принимаемые проектные решения в рамках выполняемой магистерской диссертации

Можно выделить следующие решения:

- Создание курса в системе электронного обучения.
- Применение элементов геймификации.
- Применение интерактивных способов обучения.
- Практическая направленность образовательного курса.

Описание постановки и выполнения эксперимента по проверке корректности и эффективности проектных решений

Порядок организации эксперимента: входной контроль знаний, реализация программы повышения квалификации, выходной контроль знаний.

Анализ результатов тестирования позволяет сделать вывод о том, как внедрение геймификации влияет на процесс повышения квалификации педагогов.