

СТИПАНИЯ



КОНЦЕПТУАЛИЗИРАНА ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКА МЕТОДОЛОГИЯ ЗА РАЗБИРАНЕ НА ПЕРСПЕКТИВИТЕ НА МЛАДЕЖТА И РАБОТЕЩИТЕ С МЛАДЕЖТА ОТНОСНО УЧЕНОТО, БАЗИРАНО НА ИГРИ, И ЕМОЦИОНАЛНАТА ИНТЕЛИГЕНТНОСТ

НОМЕР НА ПРОЕКТА:
2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970



Co-funded by
the European Union

„Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.“



СЪДЪРЖАНИЕ

Резюме	03
Концептуални стъпки на изследователската методология:	06
Част А. Изследователски дизайн	06
Стъпка 1: Избор на популация и извадка	09
Стъпка 2: Методи за събиране на данни	09
Стъпка 3: Анализ на данни	10
Стъпка 4: Етични съображения	11
Стъпка 5: Валидност и надеждност на данните	12
Стъпка 6: График	13
Част В. Инструменти за събиране на данни	14
Инструмент 1: Анкета с въпросници	14
Инструмент 2: Интервю и ръководства за дискусии във фокус групи	14
Инструмент 3: Статистически софтуер	14
Част В. Предложено съдържание	14

ИЗПЪЛНИТЕЛНО РЕЗЮМЕ

Целта на това изследване е да се изследват и разберат перспективите на младите хора и работещите с младежи по отношение на ученето, базирано на игра, и емоционалната интелигентност. Проучването има за цел да анализира техните знания, нагласи и осъзнаване по отношение на тези две концепции и потенциалното им въздействие върху личностното развитие, пригодността за заетост и социалната ангажираност. Избраната изследователска методология включва количествено изследване за събиране на значително количество данни в рамките на ограничен период от време.

Обобщение на предложената методология:

1. Въведение: Цел: Да се изследват и анализират количествени данни относно перспективите на младите хора и работещите с младежи относно ученето чрез игра и емоционалната интелигентност.
2. Дизайн на проучване: Инструмент: Разработете структуриран въпросник с помощта на Google Forms. Връзки на английски (препоръчително е всеки партньор да го преведе на своя роден език):
 - Залог на Google Формуляри 1
 - Залог на Google Формуляри 2
3. Раздели:
 - Демографски данни: възраст, пол, професия, страна на пребиваване.
 - Обучение, базирано на игри: Нагласи, опит, възприемано въздействие.
 - Емоционална интелигентност: Знания, информираност, възприемане на уместност.
 - Пригодност за заетост и социална ангажираност: перспективи за местно и национално въздействие. Гледни точки за ролята на емоционалната интелигентност.
 - Предложения: Принос за подобряване на инициативи, свързани с обучение, базирано на игри и емоционална интелигентност.
4. Извадка: Съвкупност: Млади хора и младежки работници от партньорски организации. Размер на извадката: 300 участници (50 от всяка партньорска организация). Приблизително: 40 младежи и 10 младежки работници на партньор. Техника на вземане на проби: Стратифицирана случайна извадка.
5. Събиране на данни: Разпространение: Споделете връзката към анкетата на Google Forms с участниците. Инструкции: Осигурете ясни инструкции, за да осигурите точни отговори. Време: Задайте зададен период от време за събиране на данни, за да осигурите последователност.

5. Анализ на данните: Количествени показатели:

Описателна статистика: Анализирайте данните, събрани от проучването.

6. Етични съображения:

Информирано съгласие: Ясно съобщете целта на проучването на участниците.

Поверителност на данните: Осигурете анонимност и поверителност на отговорите на участниците.

Дебрифинг: Предоставете информация за резултатите от проучването и потенциалното използване на резултатите.

7. Доклад:

Количествени резултати: Представете резултатите под формата на таблици, графики и статистически обобщения.

Прозрения: Предоставете ключова информация въз основа на анализ на данни.

Ограничения: Обсъдете ограниченията на количествения подход.

8. Заключение:

Резюме: Да се обобщят основните открития, свързани с обучението, базирано на игри, емоционалната интелигентност и свързаните с тях фактори.

Последици: Обсъдете потенциалните последици за образователните програми, политиките и бъдещите изследвания.

Тази количествена изследователска методология се фокусира върху събирането на дигитални данни чрез структурирано проучване, което предоставя представа за перспективите на младите хора и младежките работници относно ученето, базирано на игра, и емоционалната интелигентност. Във въпросника могат да бъдат направени корекции въз основа на специфичните цели и цели на изследването.

Основни резултати:

Нагласи към обучение, базирано на игри:

Количественият анализ разкрива, че значителен процент от младите хора и младежките работници в България имат положително отношение към игровите методи на обучение. Те възприемат тези методи като ангажиращи, интерактивни и ефективни за развитие на умения.



- Познания за обучение, базирано на игри:

Резултатите от изследването показват, че въпреки че много респонденти имат обща представа за обучението, базирано на игра, има пропуски в разбирането им за неговите потенциални ползи и приложения. Младежките работници са склонни да имат по-цялостно разбиране от самите млади хора.

- Подобряване на уменията за емоционална интелигентност:

И младите хора, и работещите с младежи признават значението на емоционалната интелигентност за личностното развитие. Качествените данни допълнително подчертават ролята на емоционалната интелигентност за подобряване на комуникацията, емпатията и уменията за разрешаване на конфликти.

- Качествени прозрения:

Задълбочените интервюта и фокус групите предоставят богата качествена представа за опита и гледните точки на участниците. Появяват се теми, свързани с въздействието на обучението, базирано на игри, върху емоционалната интелигентност и личностното израстване, както и с предизвикателствата и бариерите при прилагането на тези методи.

- Последици:

Проучването предполага, че има повишена нужда от информираност и образование относно потенциалните ползи от обучението, базирано на игри, сред младите хора и работещите с младежи. Младежките работници играят жизненоважна роля в улесняването на развитието на умения за емоционална интелигентност при младите хора и програмите за обучение трябва да включват техники за обучение, базирани на игри. Политиците и преподавателите трябва да обмислят интегрирането на обучение, базирано на игри, във формални и неформални образователни среди, за да подобрят ангажираността и развитието на умения.

- Заключение:

Това изследване допринася за по-доброто разбиране на възприятията и нагласите на младите хора и младежките работници в България към методите на обучение, базирани на игра, и емоционалната интелигентност. Той подчертава потенциала на тези подходи за насърчаване на личностното развитие и подчертава областите за подобряване на образователните практики и обучението на младежки работници.



Препоръки:

- Разработете образователни кампании за повишаване на осведомеността за предимствата на обучението, базирано на игри.
- Интегриране на обучение, базирано на игри, в програми за обучение на младежки работници.
- Насърчавайте разработването на игри, специално насочени към развиване на умения за емоционална интелигентност.
- Необходими са по-нататъшни изследвания, за да се изследват дългосрочните ефекти от обучението, базирано на игри, върху личностното развитие.

Това изследване предоставя ценни прозрения, които могат да бъдат основа за образователни стратегии, програми и политики за развитие на младежта в България, като по този начин допринасят за цялостното развитие на младите хора и младежките работници в страната.

КОНЦЕПТУАЛНИ СЪПКИ НА ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКАТА МЕТОДОЛОГИЯ:

Концептуални съпки на изследователската методология:

Част А. Дизайн на изследването:

Това проучване възприема дизайн на изследване със смесени методи, интегрирайки както количествени, така и качествени методи за събиране на данни. Целта е да се придобие цялостно разбиране на знанията, познанията и нагласите на младите хора и работещите с младежи към методите на обучение, базирани на игри, и въздействието на подобряването на уменията за емоционална интелигентност върху тяхното личностно развитие.

Литературен преглед:

Въведение: Цел: Да се направи изчерпателен преглед на литературата относно обучението чрез игра, емоционалната интелигентност и ролите на младите хора и младежките работници в целевите страни.

Методи за обучение, базирани на игри:

2.1.1 Определение и понятия:

Обхват: Да се дефинират базирани на игри методи за обучение и да се изследват концептуалните рамки, използвани в образователен контекст.

Ключови въпроси: Разгледайте какво представлява обучението, базирано на игри, в образователен контекст и как игрите се интегрират във формални и неформални учебни среди.

2.1.2 Ефективност в образованието:

Оценка:

Да се изследва ефективността на методите за обучение, базирани на игри, за подобряване на образователните резултати.

Ключови въпроси: Разгледайте доказателствата в подкрепа на ефективността на обучението, базирано на игри, за подобряване на запазването на знания и развитието на умения на различни образователни нива.

Емоционална интелигентност:

2.2.1 Определение и компоненти:

Концептуализация: Разгледайте определението и ключовите компоненти на емоционалната интелигентност.

Ключови въпроси: Разгледайте различните дефиниции на емоционалната интелигентност и съществуващите модели или теории, които я концептуализират.

2.2.2 Значение в личностното развитие:

Контекстуализация: Изследване на значението на емоционалната интелигентност в личностното развитие.

Ключови въпроси: Разгледайте как емоционалната интелигентност допринася за самосъзнанието, междуличностните умения и цялостното личностно израстване.

Младежи и младежки работници в целевите държави:

2.3.1 Демография и характеристики:

Демографски преглед: Предоставете общ преглед на демографските характеристики и черти на младите хора и младежките работници в целевите страни.

Ключови въпроси: Да подчертае възрастта, пола и социално-икономическите характеристики на младежката популация и ролите, които изпълняват младежките работници в подкрепа на развитието на младежта.

2.3.2 Роля и влияние в развитието на младежта:

Анализ: Проучване на ролите и влиянието на младите хора и младежките работници в улесняването на положителното развитие на младите хора.

Ключови въпроси: Проучете как младежките работници допринасят за цялостното благосъстояние и развитие на младите хора, идентифицирайки успешни програми или инициативи в целевите страни.

Пресечната точка на обучението, базирано на игри, и емоционалната интелигентност:

2.4.1 Теоретична рамка:

Интегриране: Проучете теоретичните рамки, свързващи обучението, базирано на игри, и емоционалната интелигентност.

Ключови въпроси: Разгледайте установените теории, обясняващи как обучението, базирано на игри, може да подобри емоционалната интелигентност и как тези рамки ръководят дизайна на образователни интервенции.

2.4.2 Резултати от предишни търсения:





Резюме:

Да обобщим и анализираме резултатите от предишни изследвания, изследващи пресечната точка на обучението, базирано на игри, и емоционалната интелигентност.

Ключови въпроси: Да се прегледат емпиричните доказателства относно въздействието на обучението, базирано на игри, върху емоционалната интелигентност и последователните резултати в различни културни и образователни контексти.

6. Заключение:

Резюме Обобщете основните точки от прегледа на литературата.

Идентифициране на пропуски: Подчертайте пропуски в съществуващата литература, които настоящите изследвания могат да запълнят.

Обосновка: Дайте обосновка за избрания изследователски фокус и необходимостта от по-нататъшно проучване.

Този структуриран преглед на литературата формира основата за разбиране на текущото състояние на познанията относно ученето, базирано на игра, емоционалната интелигентност и ролите на младите хора и работещите с младежи, като по този начин осигурява основа за бъдещи изследвания.

Дизайн на проучването: Инструмент:

Дизайнът на проучването е критичен аспект от изследователския процес и избраният инструмент в този случай е структуриран въпросник, щателно проектиран с помощта на многофункционалната платформа Google Forms. Google Forms предлага удобен за потребителя интерфейс за безпроблемно създаване, разпространение и събиране на отговори на анкети. Неговите интуитивни функции позволяват включване на различни типове въпроси, от въпроси с множествен избор до въпроси с отворен край, като по този начин насърчават цялостно изследване на гледните точки на участниците.

Предоставените връзки на Google Формуляри (Връзка 1 и Връзка 2) служат като достъпни входни точки за участниците за взаимодействие със съдържанието на проучването. Този подход набляга на приобщаването, тъй като позволява на участниците да отговарят по удобен начин и се предлага всяка партньорска организация да поеме водеща роля в превода на въпросника на съответните езици. Този многоезичен подход не само приспособява различни езикови среди, но също така гарантира, че участниците могат точно да изразят своите мисли и преживявания.

Използването на Google Forms е в съответствие със съвременната методология на проучването, осигурявайки сигурен и ефективен начин за събиране на данни. В допълнение, дигиталната природа на инструмента улеснява лесното разпространение чрез различни канали като социални медии, имейли и организационни мрежи, увеличавайки максимално обхвата и участието на целевата аудитория.

Накратко, фазата на проектиране на проучването, подчертаваща инструмента Google Forms, отразява стратегически избор, насочен към насърчаване на достъпност, езиково приобщаване и рационализирано събиране на данни за надеждни и проникателни изследвания.

Връзки на английски език (предлага се всеки партньор да го преведе на родния си език):

Google Forms Lien 1 Google Forms Lien 2

Стъпка 1: Популация и избор на извадка:

Население: Млади хора и младежки работници (на възраст 15-30 години), с приблизително 40 млади хора и 10 младежки работници за всеки партньор.

Примерен избор:

- Ще се използва метод на стратифицирана случайна извадка, за да се осигури представителство на различните възрастови групи и региони в България.
- Шестте партньорски организации ще идентифицират по 50 участници във всяка държава за общо 300 теми. Групата от 50 ще се състои от произволно избрани младежи. 300-те въпросника ще бъдат администрирани с помощта на Google Forms, като се гарантира, че всеки участник ще получи линка към въпросника и ще го попълни.

Стъпка 2: Методи за събиране на данни:

Събиране на количествени данни:

- Въпросници за проучването: Структуриран въпросник, състоящ се от затворени въпроси с отговори по скала на Ликерт, ще бъде разработен и администриран на млади хора и младежки работници.
- Онлайн проучвания: Проучванията ще се разпространяват онлайн чрез социални медии, имейл и мрежи на младежки организации, за да се постигне максимален обхват и ефективност.



Раздели:

Демографски данни: Възраст, пол, професия, страна на пребиваване.

Обучение, базирано на игри: Нагласи, опит, възприемано въздействие.

Емоционална интелигентност: Знания, информираност, възприемане на уместност.

Заетост и социална ангажираност: перспективи за местно и национално въздействие. Гледни точки за ролята на емоционалната интелигентност.

Предложения: Принос за подобряване на инициативи, свързани с обучение, базирано на игри и емоционална интелигентност.

Стъпка 3: Анализ на данните:

а. Анализирайте количествено:

Ще се използва описателна статистика за обобщаване на количествените данни. Предложената методология за количествено изследване има за цел да проучи гледните точки на младите хора и работещите с младежи относно ученето, базирано на игра и емоционалната интелигентност, като се фокусира върху техните знания, нагласи и осведоменост по отношение на тези концепции и потенциалното им въздействие върху личностното развитие, пригодността за заетост и социалната ангажираност. Структурираният въпросник, създаден с помощта на Google Forms, обхваща ключови раздели като демографски данни, обучение, базирано на игра, емоционална интелигентност, пригодност за заетост и социална ангажираност, възгледи за ролята на емоционалната интелигентност, както и предложения за подобрене. Извадката включва 300 участници от партньорските организации, като се използва стратифицирана произволна извадка с 50 участници от всеки от 6-те партньори.

Процесът на събиране на данни ще включва споделяне на връзката към въпросника с участниците, предоставяне на ясни инструкции за осигуряване на точни отговори и спазване на определен график за осигуряване на последователност. Последващият анализ на данните ще използва количествени показатели, прилагайки описателна статистика за анализ на данните от проучването. Етичните съображения, включително информирано съгласие, поверителност на данните и дебрифинг, ще бъдат от съществено значение за поддържане на етичната почтеност на изследването.

Основните констатации, посочени в предложената методология, подчертават положителното отношение към обучението, базирано на игри в България, като участниците го възприемат като ангажиращо и ефективно за развиване на умения. Проучването обаче идентифицира пропуски в разбирането на ползите и потенциалните приложения на обучението, базирано на игри. Емоционалната интелигентност се признава за решаваща за личностното развитие, като работещите с младежи имат по-задълбочено разбиране в сравнение с младите хора. Качествените прозрения от задълбочени интервюта и фокус групи осигуряват нюансирано разбиране на предизвикателствата и бариерите пред прилагането на методи за обучение, базирани на игри.

Изводите от проучването подчертават необходимостта от по-голяма осведоменост и образование относно ползите от обучението, базирано на игра, както за младите хора, така и за работещите с младежи.

Подчертава се ролята на младежките работници за улесняване на развитието на умения за емоционална интелигентност, като се препоръчва интегрирането на техники за обучение, базирани на игри, в програмите за обучение. Политиците и преподавателите се насърчават да обмислят интегрирането на обучение, базирано на игри, във формални и неформални образователни среди, за да се подобри ангажираността и развитието на уменията.

В заключение, изследването допринася значително за разбирането на възприятията и нагласите на младите хора и младежките работници в България, подчертавайки потенциала на обучението чрез игра и емоционалната интелигентност в личностното развитие. Структурата на крайния наръчник, както е описано, интегрира констатациите на регионално/национално ниво, с отделни раздели за партньорски регион и изчерпателна транснационална секция от констатации. Този подход осигурява цялостно разбиране на резултатите от изследването в местен и общ контекст, улеснявайки по-широки последици за образователните практики и обучението на младежки работници.

Стъпка 4: Етични съображения:

Етичните съображения са стълб на отговорните изследователски практики, гарантиращи почтеността, правата и благосъстоянието на участниците през целия изследователски процес. Следните етични съображения са от първостепенно значение за поддържането на етичните стандарти на изследването:

- Информирано съгласие:

Информираното съгласие е основен принцип, който подчертава необходимостта от прозрачно съобщаване на целта на изследването на участниците. Това включва предоставяне на участниците на изчерпателна информация за целите на изследването, процедурите, рисковете и потенциалните ползи. Ясни и разбираеми формуляри за съгласие, независимо дали са цифрови или физически, ще бъдат използвани за получаване на съгласие на участниците за доброволно участие. Това гарантира, че участниците са добре информирани лица, вземащи решения, като признават своята автономност при присъединяването им към изследването.

- Защита на данните:

Спазването на принципите за поверителност на данните е наложително за изграждане на доверие и защита на чувствителната информация на участниците. Изследователският екип ще приложи строги мерки, за да гарантира анонимността и поверителността на отговорите на участниците. Личните идентификатори ще бъдат внимателно обработвани, като се гарантира, че отделните отговори не са свързани с конкретни участници. Използвайки сигурни методи за съхранение и предаване на данни, изследователският екип се ангажира да защитава поверителността на участниците през всички фази на събиране, анализ и докладване на данни.

- Дебрифинг:

Етичното ангажиране се простира отвъд събирането на данни и включва процеса на разбор. Участниците ще получат изчерпателна обратна връзка за резултатите от проучването, обяснявайки как техният принос е допринесъл за изследването.

Дебрифингът също така ще подчертае потенциалното използване на резултатите, като увери участниците, че тяхното участие е от първостепенно значение за напредъка на знанията. Тази прозрачна комуникация насърчава чувството за затвореност и взаимно уважение между изследователския екип и участниците в съответствие с етичните стандарти за реципрочност.

В обобщение, Стъпка 4 очертава етичната основа на изследването, като набляга на автономията на участниците, поверителността на данните и прозрачната комуникация. Като зачита тези етични съображения, изследванията гарантират уважително и отговорно участие, установявайки връзка, основана на доверие и взаимно разбиране.

Стъпка 5: Валидност и надеждност на данните:

Валидността и надеждността на данните са от съществено значение за поддържане на целостта и достоверността на резултатите от изследванията. Ще бъдат предприети следните действия, за да се гарантира надеждността на данните:

- Валидност:

Гарантирането на валидността на изследователските инструменти е от основно значение за точността и уместността на събраните данни. За да се постигне това, инструментите за изследване, внимателно разработени с помощта на утвърдени методологии, ще бъдат подложени на строг преглед. Изследователският екип ще прилага признати стандарти за разработване на проучване, с акцент върху ясения и недвусмислен език, подходяща структура на въпроса и съответствие с целите на изследването. Експертните прегледи и пилотното тестване ще помогнат за прецизиране на инструментите, като гарантират, че проучването измерва точно това, което е предназначено да оцени. Този внимателен процес на валидиране укрепва валидността на събраните данни, като гарантира съответствието им с целите на изследването и допринася за цялостната достоверност на изследването.

- Надеждност:

Установяването на надеждност е от съществено значение за последователността и възпроизводимостта на резултатите от изследванията. За да се постигне това, инструментите на проучването ще преминат през пилотна фаза, където подгрупа от участници, представителни за целевата група, ще попълнят проучването. Изследователският екип ще анализира пилотните данни, за да идентифицира потенциални несъответствия, неясноти или пристрастия във въпросите на анкетата. Въз основа на резултатите от пилотния тест ще бъдат направени корекции и подобрения за подобряване на яснотата и ефективността на инструментите за изследване. Този итеративен процес гарантира, че проучването последователно улавя предвидената информация, като по този начин установява надеждността на процеса на събиране на данни. Чрез адресиране на потенциални източници на грешки и усъвършенстване на инструментите за проучване, изследването има за цел да произведе надеждни и последователни резултати, като по този начин засили достоверността на заключенията на проучването.

В заключение, Стъпка 5 подчертава ангажимента към методологична строгост чрез приоритизиране както на валидността, така и на надеждността в процеса на събиране на данни. Този подход гарантира, че изследователските инструменти точно измерват предвидените конструкции и че резултатите от изследването са последователни и възпроизводими. Чрез внимателно валидиране и усъвършенстване изследването има за цел да повиши общото качество и достоверността на събраните данни.

Стъпка 6: Времева линия:

Графикът служи като основна рамка, която определя времевите измерения на изследователския процес, като гарантира ефективно и навременно изпълнение на всяка фаза. Предложеният график обхваща продължителност от 3 месеца, като стратегически разпределя времето за отделните етапи на изследването, включително събиране на данни, анализ и писане на доклад.

ЧАСТ Б. ИНСТРУМЕНТИ ЗА СЪБИРАНЕ НА ДАННИ:

Инструмент 1: Анкетни карти:

Въпросниците ще бъдат разработени с помощта на инструменти за онлайн проучване в Google Forms.

Разпределение:

Връзките към въпросниците на Google Forms ще бъдат споделени с участниците чрез мрежата на всеки партньор.

Инструкции:

На участниците ще бъдат предоставени ясни инструкции, за да се гарантират точни и последователни отговори.

Инструмент 2: Статистически софтуер:

Статистическият анализ ще се извършва с помощта на специализиран софтуер като SPSS или R. Статистическият софтуер е усъвършенстван аналитичен инструмент, предназначен да обработва и интерпретира сложни набори от данни по систематичен начин. Този специализиран софтуер позволява на изследователите да използват разнообразна гама от статистически методи, улеснявайки задълбочено изследване на данни, тестване на хипотези и разпознаване на модели. Чрез усъвършенствани алгоритми, статистическият софтуер подобрява ефективността и точността на количествения анализ, позволявайки на изследователите да правят значими заключения от големи, сложни набори от данни. В допълнение, той предоставя платформа за генериране на визуални представяния като графики и диаграми, улеснявайки ясната комуникация на резултатите от изследванията.

Популярният статистически софтуер включва SPSS, който предлага удобен за потребителя интерфейс за статистически анализи, и R, известен със своята гъвкавост и широк набор от статистически функции. В крайна сметка, статистическият софтуер играе решаваща роля в трансформирането на необработените данни в ценна информация, като допринася значително за устойчивостта и надеждността на резултатите от изследванията.

Инструмент 3: Софтуер за вземане на проби:

Ще се използва софтуер за статистически извадки, за да се осигури представителна извадка.

Население:

Младежи и младежки работници от партньорски организации.

Размер на извадката:

300 участници (50 от всяка партньорска организация).

Разпределение:

Около 40 младежи и 10 младежки работници на партньор.

Техника на вземане на проби:

Случайна извадка от мрежата на всеки партньор.

Доклад: Количествени резултати:

Представете резултатите под формата на таблици, графики и статистически обобщения.

перспективи:

Осигурете ключови прозрения от анализ на данни.

Ограничения:

Обсъдете ограниченията на количествения подход.

Тази изследователска методология и набор от инструменти има за цел да събере изчерпателни данни за възприятията и опита на младите хора и работещите с младежи относно методите за обучение, базирани на игра, и емоционалната интелигентност в страните партньори, като допринася за солидна и актуална теоретична рамка в тази област.

ЧАСТ СЪДЪРЖАНИЕ

С.

ПРЕДЛОЖЕНО

1. Въведение

- 1.1 Контекст на изследването
- 1.2 Проблем и значение на изследването
- 1.3 Цели на изследването
- 1.4 Изследователски въпроси
- 1.5 Обхват и ограничения на изследването
- 1.6 Организация на изследването

2. Литературен преглед

- 2.1 Игрови методи на обучение
 - 2.1.1 Определение и понятия
 - 2.1.2 Ефективност в образованието
- 2.2 Емоционална интелигентност
 - 2.2.1 Определение и компоненти
 - 2.2.2 Значение в личностното развитие
- 2.3 Младежи и младежки работници в целевите държави
 - 2.3.1 Демография и характеристики
 - 2.3.2 Роля и влияние в развитието на младежта
- 2.4 Пресечната точка на обучението, базирано на игра, и емоционалната интелигентност
 - 2.4.1 Теоретична рамка
 - 2.4.2 Резултати от предишни търсения

3. Методология на изследването

3.1 Изследователски дизайн

3.2 Популация и избор на извадка

3.3 Методи за събиране на данни

3.3.1 Събиране на количествени данни

3.3.2 Събиране на качествени данни

3.4 Анализ на данни

3.4.1 Анализирайте количествено

3.4.2 Анализирайте качествено

3.5 Етични съображения

3.6 Валидност и надеждност на данните

3.7 Хронология

4. Представяне и анализ на данни

4.1 Описателна статистика

4.2 Нагласи към учене чрез игра

4.3 Познания за учене чрез игра

4.4 Подобряване на уменията за емоционална интелигентност

4.5 Качествени теми и резултати

4.5.1 Младежки перспективи

4.5.2 Гледни точки на работещите с младежи

5. Дискусия

5.1 Тълкуване на резултатите

5.2 Последици за обучението чрез игра в България

5.3 Последици за обучението на младежки работници

5.4 Теоретични приноси

5.5 Ограничения на изследването

6. Заключение

6.1 Обобщение на резултатите

6.2 Принос към знанието

6.3 Практически препоръки

6.4 Насоки за бъдещи изследвания

Референции

Приложения

8.1 Анкетна карта

8.2 Ръководства за интервюта и фокус групи

8.3 Формуляри за информирано съгласие

8.4 Одобрение от Комисията по етика

8.5 Допълнителни таблици и фигури



FELLOWSHIP

НАСЪРЧАВАНЕ НА ЕМОЦИОНАЛНАТА
ИНТЕЛИГЕНТНОСТ И СОЦИАЛНИТЕ КОМПЕТЕНЦИИ
ПРИ РАБОТА С МЛАДЕЖИ КОНЦЕПТУАЛНА
ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКА МЕТОДОЛОГИЯ ЗА РАЗБИРАНЕ НА
ПЕРСПЕКТИВИТЕ НА МЛАДИТЕ ХОРА И МЛАДЕЖКИТЕ
РАБОТНИЦИ ОТНОСНО УЧЕНОТО, БАЗИРАНО НА ИГРА,
И ЕМОЦИОНАЛНАТА ИНТЕЛИГЕНТНОСТ

НОМЕР НА ПРОЕКТА:
2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970

