

**Рабочие материалы по проведению опытно-экспериментальной работы в рамках выполняемой магистерской диссертации
«Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»**

Цель опытно-экспериментальной работы: разработка, апробация и оценка эффективности модели корпоративной подготовки учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов.

Задачи:

- I. Выявить уровень готовности учителей математики к использованию геймификации.
- II. Разработать программу корпоративного обучения, соответствующую выявленному уровню готовности.
- III. Реализовать обучение и зафиксировать изменения.
- IV. Оценить результаты с точки зрения сформированности умений и мотивации.

Таким образом, для достижения упомянутых задач будут соблюдаться следующие **этапы опытно-экспериментальной работы:**

1. **Диагностика исходного уровня готовности к работе с инструментами геймификации учителей с помощью анкетирования и тестирования.**

Для анкетирования и тестирования можно выделить следующие темы для вопросов:

- теоретические знания геймификации;
- используемые цифровые инструменты (необязательно для геймификации, а в целом);
- цифровая грамотность;
- отношение к геймификации и опыт работы с ней.

2. **Составление и реализация программы подготовки учителей математики по использованию инструментов геймификации**, которая может включать в себя видеолекции, практикумы, вебинары и др.

Пример, как может выглядеть план программы подготовки по модулям:

- 1) **Основы геймификации**, где рассматриваются принципы и механики геймификации, а также примеры успешного её внедрения.
 - 2) **Цифровые инструменты геймификации**, где изучаются и используются различные инструменты для геймификации, после чего показывается на практике, как внедрять их для создания электронных дидактических материалов.
 - 3) **Проектирование электронных дидактических материалов**, где изучаются процесс разработки ЭДМ и интеграция в них игровых элементов.
 - 4) **Разработка собственных ЭДМ**, что закрепляет полученный материал, после успешной разработки проводится обсуждение.
3. **Сравнительный анализ результатов**, включающий в себя повторную диагностику уровня готовности учителей математики к использованию геймификации, изучение полученных электронных дидактических материалов.

Для наглядности целесообразно будет составить таблицы с результатами анкетирования и тестирования, которые проводились до и после подготовки учителей математики. Помимо этого, стоит оценить разработанные учителями ЭДМ и получить от них обратную связь.