**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:**

1. Выявить уровень готовности учителей математики к использованию геймификации.
2. Разработать программу корпоративного обучения, соответствующую выявленному уровню готовности.
3. Реализовать обучение и зафиксировать изменения.
4. 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.

1. **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.

1. **Сравнительный анализ результатов**, включающий в себя повторную диагностику уровня готовности учителей математики к использованию геймификации, изучение полученных электронных дидактический 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.