

**Тезисы выступления** на научно-методическом семинаре (вебинаре) кафедры компьютерных технологий и электронного обучения (КТЭО) по проблемам электронного обучения, корпоративного электронного обучения (в контексте магистерской диссертации).

**Тема работы:** «Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»:

**Тезисы:**

- Современное электронное обучение требует от учителя новых цифровых компетенций, особенно в контексте активного внедрения геймификации как средства повышения мотивации учащихся.
- Учителям необходима целенаправленная подготовка к использованию инструментов геймификации при создании электронных дидактических материалов.
- Разработка модели корпоративной подготовки позволяет системно подойти к формированию цифровой и методической компетентности учителей.
- Перспектива — разработка цифрового курса по подготовке учителей к геймификации в электронном обучении.
- Геймификация не является игрой в чистом виде — это системное использование игровых элементов в неигровом контексте обучения.
- Геймификация является эффективным средством повышения мотивации и вовлечённости учащихся в процессе изучения математики.
- Учебная мотивация учащихся значительно возрастает при использовании элементов соревнования и достижения.
- Важно учитывать возрастные и психологические особенности учащихся при выборе инструментов геймификации.