

Структура выпускной работы «Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»

1. Введение:

- Актуальность темы.
- Цель и задачи исследования.
- Объект и предмет исследования.
- Методы исследования.
- Практическая значимость работы.
- Структура и объем работы.

2. Глава 1. Теоретические основы корпоративного электронного обучения и геймификации.

- 1.1. Понятие и сущность корпоративного электронного обучения
- 1.2. Особенности профессиональной подготовки педагогов в корпоративной среде.
- 1.3. Принципы и инструменты геймификации в образовании
- 1.4. Возможности геймификации при обучении учителей математике.

3. Глава 2. Анализ современного опыта использования геймификации в обучении учителей.

- 2.1. Зарубежный и отечественный опыт внедрения геймификации в образовательных программах.
- 2.2. Примеры эффективных электронных курсов с элементами геймификации.
- 2.3. Проблемы и барьеры внедрения геймификации в системе подготовки учителей.

4. Глава 3. Разработка и реализация корпоративного курса для учителей математики.

3.1. Цели, задачи и структура курса.

3.2. Выбор инструментов геймификации (рейтинги, квесты, баллы, доски лидеров и так далее).

3.3. Проектирование электронных дидактических материалов с элементами геймификации.

3.4. Оценка эффективности корпоративного курса (анализ результатов, обратная связь, выводы).

5. Заключение:

- Основные выводы по результатам исследования.
- Практические рекомендации для организаций и педагогов.
- Перспективы дальнейшего развития темы.
- Список использованных источников.

6. Приложения:

- Фрагменты электронного курса.
- Скриншоты учебных модулей.
- Примеры геймифицированных заданий.
- Анкеты/опросы участников.