

Актуальность и цель

- Современное образование требует адаптации к цифровой среде, а традиционные методы недостаточно эффективны.
- Геймификация рассматривается как средство повышения мотивации и вовлечённости обучающихся.
- **Цель работы** — разработка и обоснование рекомендаций по корпоративной подготовке учителей информатики для внедрения геймификации в электронное обучение.

Объект и предмет исследования

- **Объект:** процесс профессионального развития учителей информатики в условиях цифровизации.
- **Предмет:** методы и средства корпоративной подготовки педагогов по внедрению геймификационных технологий в электронное обучение.

Гипотеза

Разработка целенаправленных рекомендаций по корпоративной подготовке учителей в области геймификации улучшит их профессиональную компетентность и повысит эффективность учебного процесса.

Методы исследования

- Анализ литературы.
- Опросы и интервью педагогов.
- Разработка и оценка рекомендаций.

Ключевые положения

1. Корпоративное обучение учителей информатики:

- Основано на принципах адаптивности, практической направленности, непрерывности и ориентации на результат.
- Формы: тренинги, курсы, вебинары, менторство, онлайн-обучение, MOOC, смешанные формы.

2. Геймификация как образовательный инструмент:

- Не является игрой, а включает игровые элементы (баллы, рейтинги, челленджи).
- Отличается от игровых методик.
- Повышает мотивацию, вовлечённость и результативность.

3. Методология исследования:

- Опрос учителей информатики.
- Цель: выяснение уровня осведомлённости, опыта и отношения к геймификации.
- Результаты легли в основу методических рекомендаций.

4. Методические рекомендации:

- Начинать с простых элементов (бейджи, баллы).
- Использовать доступные инструменты (Kahoot, Quizizz, Classcraft).
- Постепенно расширять инструментарий.
- Интегрировать геймификацию в учебную программу, а не использовать отдельно.
- Учитывать возрастные особенности учеников.
- Обучать учителей через корпоративные курсы и наставничество.

Выводы

- Корпоративное обучение должно учитывать цифровую трансформацию и внедрять геймификацию как неотъемлемую часть.
- Учителя информатики нуждаются в поддержке и подготовке для эффективного использования геймификации.
- Методические рекомендации являются практическим вкладом в повышение квалификации педагогов.