

## **Задание 1.2**

### **1. Общая характеристика исследуемой проблемы**

#### **1.1. Информатизация образования и роль электронных образовательных ресурсов (ЭОР)**

В современных условиях цифровой трансформации образования возникает необходимость внедрения инновационных цифровых технологий, в том числе электронных образовательных ресурсов, которые изменяют методы преподавания и обучения, способствуют индивидуализации образовательного процесса и обеспечивают доступ к интерактивным материалам. ЭОР рассматриваются как важный компонент цифровой образовательной среды, расширяющий образовательные возможности как для учащихся, так и для педагогов.

Электронные образовательные ресурсы включают в себя образовательные курсы, тренажёры, интерактивные задания и цифровой контент, которые используются в учебном процессе. Стоит отметить, что компетентность учителя в создании и применении ЭОР становится важной профессиональной составляющей современной педагогической деятельности.

### **2. Геймификация как педагогическая технология**

#### **2.1. Понятие и педагогический потенциал геймификации**

Геймификация – это интеграция игровых элементов и механик в образовательный контекст с целью повышения мотивации, вовлечённости и активности участников образовательного процесса. В педагогической литературе под геймификацией понимают не создание полноценной игры, а использование игровых элементов (баллы, уровни, задания, соревнования) внутри неигрового учебного контекста.

#### **2.2. Применение геймификации в начальной школе**

Практические исследования свидетельствуют о том, что геймификация успешно применяется в образовательных проектах начальной школы для развития функциональной грамотности учащихся (математической, читательской) через использование цифровых ресурсов и игровых приёмов.

### **3. Корпоративное обучение педагогов**

#### **3.1. Сущность и значение корпоративного обучения**

Корпоративное обучение – это обучение, организованное внутри образовательной организации или сети школ, направленное на повышение профессиональной компетентности персонала. Его актуальность обусловлена тем, что традиционная подготовка педагогов не всегда обеспечивает необходимые навыки для работы с современными цифровыми инструментами и методами, включая ЭОР и геймификацию.

Хотя в педагогике чаще обсуждается повышение квалификации и профессиональная переподготовка как форма обновления педагогических компетенций, термин корпоративное обучение в контексте школьной практики всё активнее используется для обозначения внутриорганизационных программ обучения и обмена опытом.

#### **3.2. Повышение квалификации учителей в цифровой среде**

Современные курсы повышения квалификации включают модули, посвящённые цифровым технологиям, интерактивным платформам и внедрению игровых подходов в образовательный процесс. Например, программы повышения квалификации включают изучение геймификации и цифровых инструментов в LMS-среде, что подтверждает институциональный запрос на развитие навыков у педагогов.

### **4. Проблемные аспекты**

#### **4.1. Недостаточная подготовленность педагогов**

#### **4.2. Методологические и технологические вызовы**

### **5. Рабочие материалы:**

- С.М. Мадаев, С.Х. Алихаджиев. Геймификация в образовании: как игровая механика помогает повысить мотивацию и знания учащихся. DOI 10.18411/trnio-11-2023-34 // ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ. 01.01.2023 URL: <https://doicode.ru/doifile/lj/103/trnio-11-2023-34.pdf>
- Тамара Ахматовна Баева, Анна Владимировна Курисёва, Анастасия Андреевна Ситникова. Геймификация образовательного контента в

условиях смешанного обучения в медицинских вузах. DOI 10.37882/2223-2982.2021.09-2.03 // ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ. 01.01.2021 URL: <http://nauteh-journal.ru/index.php/2/2021/%E2%84%9609/2/5fc18e1f-97cb-4898-8492-d9db74342245>

- Роман Юрьевич Царев. Применение Kahoot! при геймификации в образовании. DOI 10.12731/2227-930x-2017-1-9-17 // International Journal of Advanced Studies. 21.09.2017 URL: <http://journal-s.org/index.php/ijas/article/view/10112>
- Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : [монография] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с
- Ирина Николаевна Глазунова Использование геймификации при организации образовательного процесса в начальной школе // Управление образованием: теория и практика. 2024. №1-2 (75). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-geymifikatsii-pri-organizatsii-obrazovatelnogo-protsessa-v-nachalnoy-shkole>
- Татаринов Константин Анатольевич, Филатенко Евгений Александрович ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ СОТРУДНИКОВ МАЛЫХ ПРЕДПРИЯТИЙ // АНИ: педагогика и психология. 2020. №4 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-elektronnogo-obucheniya-dlya-povysheniya-kvalifikatsii-sotrudnikov-malyh-predpriyatiy>
- Геймификация образовательного процесса в начальной школе // Инфоурок URL: <https://infourok.ru/gejmifikaciya-obrazovatelnogo-processa-v-nachalnoj-shkole-8064029.html>