

**Анализ состояния проблемы, исследуемой в рамках
магистерской диссертации
«Корпоративная подготовка учителей математики по
использованию инструментов геймификации при разработке
электронных дидактических материалов»**

Современная образовательная система активно изменяется под влиянием цифровизации, что требует от учителей знаний и навыков работы с цифровыми технологиями. Одной из инновационных тенденций в педагогике является использование геймификации – внедрения игровых элементов в образовательный процесс для повышения мотивации учащихся.

Математика как предмет, связанный с логикой и структурированным мышлением, является популярной для применения инструментов геймификации. Однако, остаётся проблема соответствующей подготовки учителей математики, что связано с разными факторами, вот некоторые из них:

- отсутствие необходимых навыков и компетенций в области геймификации и разработки электронных дидактических материалов;
- недостаточная поддержка и ресурсы для разработки и внедрения образовательных материалов с геймификацией.

Геймификация представляет собой использование игровых элементов и механик в неигровых процессах. В основе геймификации лежат теории мотивации, которые подчеркивают важность внутренней и внешней мотивации в обучении. Игровые элементы, такие как баллы, бейджи, таблицы лидеров и миссии, создают условия для повышения вовлеченности учащихся.

Исследования показывают, что применение геймификации в обучении способствует:

- активизации познавательной деятельности;
- усилению интереса к предмету;
- улучшению академических результатов.

Но несмотря на очевидные преимущества, многие учителя испытывают трудности с внедрением геймификации из-за нехватки знаний, навыков и опыта работы с соответствующими инструментами.

Современный учитель сталкивается с рядом вызовов, связанных с использованием цифровых технологий. Исследования показывают, что учителя испытывают следующие затруднения:

- недостаток знаний о принципах геймификации и ее применении в обучении;
- нехватка опыта работы с платформами, предоставляющими инструменты геймификации;
- отсутствие методических материалов и примеров практического использования геймификации в преподавании математики.

Особенно актуальна проблема для учителей математики, так как предмет требует высокой точности и структурированности. Геймификация в преподавании математики должна быть разработана с учетом специфики предмета: необходимость решения задач, освоения алгоритмов и работы с абстрактными понятиями.

Корпоративная подготовка учителей представляет собой системный подход к повышению их квалификации в условиях образовательной организации. Этот формат позволяет:

- организовать массовое обучение учителей новым технологиям;
- внедрить практико-ориентированное обучение;
- обеспечить обмен опытом между педагогами.

Корпоративное обучение, ориентированное на геймификацию, может включать:

- обучение принципам геймификации и игровым механикам;
- знакомство с платформами для геймификации;
- разработку электронных дидактических материалов с элементами геймификации.

Заключение

Анализ состояния проблемы показывает, что внедрение геймификации в преподавание математики является перспективным направлением, однако требует системной подготовки учителей. Корпоративное обучение может стать эффективным инструментом для решения данной проблемы, обеспечивая педагогов необходимыми знаниями и навыками. Разработка программ подготовки, ориентированных на использование инструментов геймификации при создании электронных дидактических материалов, является актуальной задачей современной системы образования.