

Магистерская работа «Разработка дидактических материалов для корпоративной подготовки педагогов по использованию инструментов геймификации»

Актуальность

Актуальность данной магистерской работы обусловлена возрастающей потребностью в повышении квалификации педагогов по использованию инновационных методов обучения, таких как геймификация. Корпоративная подготовка педагогов позволяет создать эффективную систему непрерывного образования и профессионального развития учителей.

Разработка и использование дидактических материалов на основе геймификации может стать важным шагом в улучшении качества образования и повышении мотивации педагогов. Это позволит привлечь внимание педагогов к новым методам обучения, а также создать условия для их активного участия в образовательном процессе.

Кроме того, актуальность данной работы связана с необходимостью внедрения новых технологий и методов обучения в условиях цифровизации образования. Использование геймификации педагогами может способствовать повышению их цифровой грамотности и готовности к работе в условиях постоянно меняющегося информационного пространства.

Проблема исследования

Проблема исследования данной магистерской работы заключается в разработке методики использования геймификации как инновационного подхода, определении эффективности и доступности разработанных дидактических материалов, а также в выявлении возможных препятствий и ограничений для их использования в образовательной практике.

Предмет исследования, его цель и задачи

Предмет исследования: методика использования инструментов геймификации в процессе обучения школьников и педагогов.

Цель исследования: разработка эффективной методики корпоративного обучения педагогов использованию инструментов геймификации для создания дидактических материалов.

Задачи исследования:

1. Анализ существующих подходов к использованию геймификации в образовательном процессе.
2. Выявление наиболее эффективных инструментов геймификации для применения.
3. Разработка дидактических материалов на основе выбранных инструментов геймификации.

4. Оценка эффективности разработанных материалов путем проведения экспериментального исследования.
5. Разработка рекомендаций по использованию разработанных дидактических материалов в практике педагогов.

Логика исследования

- Анализ литературы и существующих исследований по теме геймификации в образовании.
- Определение основных понятий и принципов геймификации, а также их применимости в корпоративной подготовке педагогов.
- Выбор методов и инструментов для исследования.
- Разработка и проведение исследования для оценки эффективности геймификации в обучении школьников.
- Сбор и анализ данных исследования, выявление сильных и слабых сторон использования геймификации.
- Разработка дидактических материалов на основе результатов исследования и определение их места в процессе обучения.
- Проведение основного исследования с использованием разработанных дидактических материалов и оценка их эффективности.
- Подведение итогов исследования, формулирование выводов и рекомендаций по использованию геймификации.

Обоснование принимаемых проектных решений.

Обоснование выбора инструментов геймификации:

Для корпоративной подготовки педагогов были выбраны инструменты геймификации, так как они позволяют сделать процесс обучения более интересным и увлекательным, что способствует повышению мотивации и вовлеченности учеников. Кроме того, геймификация позволяет создавать условия для активного взаимодействия между участниками, что важно для развития коммуникативных навыков и командной работы.

Обоснование выбора методов исследования:

Методы исследования были выбраны исходя из целей и задач магистерской работы. Для анализа эффективности геймификации были использованы методы педагогического наблюдения, анкетирования и тестирования. Эти методы позволяют получить достоверную информацию о результатах обучения и выявить преимущества и недостатки использования геймификации в данном контексте.

Обоснование разработки дидактических материалов:

Дидактические материалы были разработаны на основе результатов проведенного исследования. Они представляют собой комплекс заданий и упражнений, которые позволяют педагогам не только получить новые знания и навыки, но и применить их на практике. Такой подход позволяет сделать процесс обучения более интерактивным и эффективным.

Описание постановки и выполнения эксперимента по проверке корректности и эффективности проектных решений

Эксперимент проводился в два этапа: на первом этапе проводилась оценка эффективности использования геймификации, на втором этапе - оценка эффективности разработанных дидактических материалов.

На первом этапе эксперимента было сформировано две группы участников: контрольная группа, которая обучалась по традиционной методике, и экспериментальная группа, которая обучалась с использованием геймификации. В ходе эксперимента участники обеих групп выполняли одинаковые задания, однако в экспериментальной группе задания были представлены в игровой форме с использованием инструментов геймификации. По окончании эксперимента были проведены тесты и анкетирование участников, результаты которых показали, что участники экспериментальной группы показали более высокие результаты и уровень удовлетворенности обучением, чем участники контрольной группы.

Второй этап эксперимента был направлен на оценку эффективности разработанных дидактических материалов. Для этого была сформирована еще одна группа участников, которая обучалась с использованием разработанных материалов. По окончании обучения также были проведены тесты и анкетирование, результаты которых подтвердили эффективность разработанных дидактических материалов. Участники отметили, что обучение с использованием новых материалов было более интересным и занимательным, что способствовало повышению мотивации и улучшению результатов обучения.