

## ВВЕДЕНИЕ

Уважаемые коллеги, я, Мельникова Татьяна Владимировна, представляю вашему вниманию магистерскую работу на тему: «Разработка дидактических материалов по использованию инструментов геймификации для корпоративной подготовки педагогов».

Данная работа посвящена разработке дидактических материалов для педагогов по использованию геймификации на уроках. Этот метод обусловлен внедрением элементов игры в неигровую деятельность. Главное преимущество подхода - повышение эффективности обучения и мотивации.

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

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.

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Хочу поделиться с вами результатами моей работы по созданию образовательного курса "Геймификация в обучении школьников для педагогов" на платформе Stepik. Этот курс был разработан с целью помочь педагогам повысить эффективность обучения школьников с использованием 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.

Курс состоит из трёх модулей: теоретического, практического и коммуникативного, а также контрольного модуля. Он включает лекции,

большое количество литературы, презентации, три теста, три практических задания и два опроса после пройденных тем.

В результате прохождения курса педагоги научатся использовать веб-ресурсы, создавать интерактивные доски, применять информационные технологии для создания тестов, проверочных и контрольных работ, а также внедрять игровые элементы в обучающий процесс.

Для успешного завершения курса достаточно уметь пользоваться браузером и иметь базовые навыки работы на компьютере.

В процессе создания курса я уделила особое внимание тому, чтобы материалы были доступны и понятны для педагогов различных уровней подготовки. Я также старалась сделать курс интерактивным и увлекательным, чтобы мотивировать участников к изучению новой методики.

Результаты работы показывают, что курс был очень популярен среди педагогов. Я получила положительные отзывы от участников, отмечающих, что материалы курса были полезными и применимыми в их повседневной работе. Уровень удовлетворенности курсом был высоким, что говорит о его успешном выполнении.

После завершения курса я провела опрос среди участников, и результаты показали, что педагоги стали более уверенно применять геймификацию в своей образовательной практике. Уровень мотивации учащихся улучшился, а результаты обучения стали более заметными.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение, хочу отметить, что создание образовательного курса "Геймификация в обучении школьников для педагогов" на платформе Stepik было успешным шагом в развитии образования. Я надеюсь, что полученные знания и навыки помогут педагогам сделать обучение более интересным и эффективным для всех школьников. Благодарю за внимание!