

Описание опытно-экспериментальной работы

Цель исследования: Разработать и протестировать дидактические материалы, основанные на использовании инструментов геймификации для повышения эффективности корпоративной подготовки педагогов.

Методы исследования:

1. Анализ научной литературы по теме геймификации в образовании и корпоративном обучении.
2. Разработка дидактических материалов, включающих игровые элементы, задания и упражнения.
3. Организация пилотного тестирования материалов на группе педагогов.
4. Сбор и анализ результатов тестирования.
5. Внесение коррективов в материалы на основе обратной связи от участников тестирования.

Ожидаемые результаты исследования:

1. Повышение мотивации и заинтересованности педагогов в учебном процессе.
2. Улучшение результатов обучения за счет использования игровых элементов.
3. Создание модели эффективной корпоративной подготовки педагогов на основе геймификации.

План работы:

1. Разработка сценариев игровых заданий и упражнений.

0:03 1 moves for bonus ✓ 0

64 20 .3.13 3.133

☰ ◀ 1 of 6 ▶ 🔊 🗉

Восстановите IP адрес [Share](#)

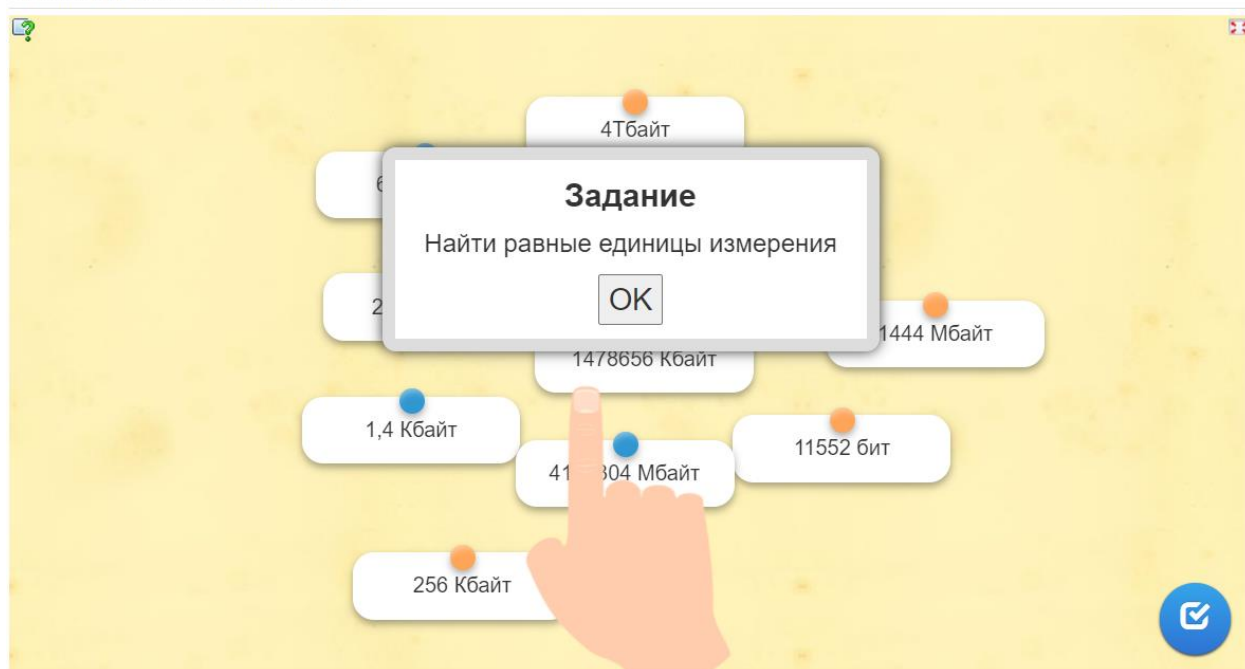
0:02 ✓ 0

Какое устройство компьютера хранит информацию даже когда выключено питание?

Процессор	Жесткий диск	Оперативная память	Монитор
-----------	--------------	--------------------	---------

☰ ◀ 1 of 8 ▶ 🔊 🗉

Найди пару (единицы измерения)



2. Создание прототипа дидактических материалов.

Подготовка педагогов к использованию сервисов и инструментов геймификации в учебном процессе

Курс рассчитан на **36 академических часов**.

Модуль 1 - 4 часа.
Модуль 2 - 18 часов.
Модуль 3 - 6 часов.
Модуль 4 - 4 часа.
Модуль 5 - 4 часа.

Целевая аудитория: педагоги средней школы.

Сервисы геймификации поддерживают обучение и преподавание с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений существуют различные сервисы, в которых можно разобраться, пройдя данный курс.

Модуль 1. Теоретические основы геймификации

1.1 Определение геймификации, описание её моделей

1.2 Цели и преимущества геймификации

Модуль 2. Сервисы для создания игр

2.1 Сервисы для создания интерактивных тестов, кроссвордов, ребусов

2.2 Основные сервисы (learningapps.org, e-treniki, WorldWall и т. д.)

2.3 Веб-квесты AXMA Story Maker

Модуль 3. Встраивание игр в электронные ресурсы

3.1 Опыт внедрения геймификации в e-learning

3.2 Использование SCORM-пакетов

Модуль 4. Примеры хороших игр в разных областях

4.1 Примеры создания упражнений, которые можно распечатать

4.2 Примеры интерактивных игр

Модуль 5. Зачетная работа

3. Проведение пилотного тестирования на группе педагогов.



4. Анализ результатов и модификация материалов.

5. Подготовка отчета о проведенном исследовании.

Интерес к данной теме обусловлен актуальностью применения геймификации в образовательном процессе и необходимостью поиска новых подходов к корпоративной подготовке педагогов. Результаты исследования могут быть полезны для улучшения качества обучения и развития профессиональных навыков работников образовательных организаций.