

*Для опытно-экспериментальной работы "Разработка дидактических материалов по использованию инструментов геймификации для корпоративной подготовки педагогов" можно привести следующие количественные данные:*

1. Продолжительность обучения:

- Среднее время, затраченное участниками на прохождение обучения до и после внедрения геймификации.
- Количество часов, проведенных на обучении с использованием геймификационных инструментов.

2. Результаты обучения:

- Процент участников, успешно завершивших обучение после внедрения геймификации.
- Уровень усвоения материала (например, процент правильных ответов на тесты или выполненных заданий).

3. Обратная связь от участников:

- Средняя оценка качества обучения, полученная от участников.
- Процент участников, выразивших удовлетворенность результатами обучения с использованием геймификации.

4. Участие и активность:

- Количество выполненных заданий и игровых элементов участниками.
- Процент участников, активно участвующих в игровых механиках и заданиях.

Эти данные могут быть использованы для анализа эффективности и результативности применения геймификации в корпоративной подготовке педагогов, а также для сравнения результатов до и после внедрения новых дидактических материалов.