

**Варианты использования программ корпоративного обучения
для решения задач в рамках магистерской диссертации
«Корпоративная подготовка учителей математики по
использованию инструментов геймификации при разработке
электронных дидактических материалов»**

Современные российские EdTech-компании (Uchi.ru, ЯКласс, Skyeng, Фоксфорд, и др.) накопили значительный опыт в организации корпоративного обучения собственных преподавателей. Это позволяет рассматривать EdTech-подход как одну из наиболее перспективных моделей для подготовки учителей к разработке электронных дидактических материалов, включая материалы по математике с элементами геймификации.

По результатам анализа существующих решений можно выделить следующие варианты их использования:

- Вебинарный формат может служить для разработки корпоративной подготовки педагогов одним из базовых, так как он позволяет быстро довести до всех участников ключевые идеи геймификации и показать практические примеры внедрения игровых элементов в уроки математики.
- Микрокурс является оптимальным способом обучить учителя отдельной игровой механике, например, созданию системы баллов или рейтинговой системы.
- Наставник может сопровождать учителя при создании геймифицированного электронного материала: проверять структуру задания, соответствие игровой механики учебным целям, корректность уровней сложности.
- Форумы, чаты, группы в социальных сетях, в которых учителя могут делиться собственными разработками, обсуждать игровые сценарии, разрабатывать совместные проекты. Там же можно проводить конкурсы на лучшую практику, что позволяет повысить профессиональную активность педагогов.
- Построение сравнительного анализа «до» и «после» внедрения игровых элементов для наглядности результата.