**Структура выпускной работы «Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»**

1. **Введение:**

* Актуальность темы.
* Цель и задачи исследования.
* Объект и предмет исследования.
* Методы исследования.
* Практическая значимость работы.
* Структура и объем работы.

1. **Глава 1. Теоретические основы корпоративного электронного обучения и геймификации.**
   1. Понятие и сущность корпоративного электронного обучения
   2. Особенности профессиональной подготовки педагогов в. корпоративной среде.
   3. Принципы и инструменты геймификации в образовании
   4. Возможности геймификации при обучении учителей математике.
2. **Глава 2. Анализ современного опыта использования геймификации в обучении учителей.**
   1. Зарубежный и отечественный опыт внедрения геймификации в образовательных программах.
   2. Примеры эффективных электронных курсов с элементами геймификации.
   3. Проблемы и барьеры внедрения геймификации в системе подготовки учителей.
3. **Глава 3. Разработка и реализация корпоративного курса для учителей математики.**
   1. Цели, задачи и структура курса.
   2. Выбор инструментов геймификации (рейтинги, квесты, баллы, доски лидеров и так далее).
   3. Проектирование электронных дидактических материалов с элементами геймификации.
   4. Оценка эффективности корпоративного курса (анализ результатов, обратная связь, выводы).
4. **Заключение:**

* Основные выводы по результатам исследования.
* Практические рекомендации для организаций и педагогов.
* Перспективы дальнейшего развития темы.
* Список использованных источников.

1. **Приложения:**

* Фрагменты электронного курса.
* Скриншоты учебных модулей.
* Примеры геймифицированных заданий.
* Анкеты/опросы участников.