

Вересов Дмитрий=

1.2. Выступить на научно-методическом семинаре (вебинаре) кафедры компьютерных технологий и электронного обучения (КТЭО) по проблемам электронного обучения, корпоративного электронного обучения (в контексте магистерской диссертации). Сделать доклад устный / доклад стендовый / тезисы / статью.

Тезисы для выступления.

1. Введение

- Актуальность темы: растущая роль электронного образования и интеграция видеоигр в учебный процесс
- Цель выступления: рассмотреть влияние видеоигр на образовательный процесс в электронном образовании

2. Теоретические аспекты

- Понятие и особенности электронного образования
- Роль и место видеоигр в электронном образовании
- Потенциальные преимущества использования видеоигр в учебном процессе

3. Влияние видеоигр на образовательный процесс

- Повышение мотивации и вовлеченности учащихся
- Развитие навыков критического мышления и решения проблем
- Улучшение пространственного мышления и координации
- Формирование навыков сотрудничества и командной работы

4. Практические аспекты использования видеоигр в электронном образовании

- Примеры успешных кейсов интеграции видеоигр в учебный процесс
- Ключевые требования к разработке и внедрению образовательных видеоигр
- Рекомендации по эффективному использованию видеоигр в электронном обучении

5. Ограничения и вызовы

- Потенциальные риски и негативные эффекты использования видеоигр
- Необходимость методической и технологической подготовки преподавателей
- Стоимость разработки и внедрения образовательных видеоигр

6. Заключение

- Обобщение основных выводов
- Перспективы дальнейшего развития и исследования темы
- Практические рекомендации для преподавателей и образовательных организаций

Тезисы:

1. Электронное образование - это новая модель обучения, основанная на использовании цифровых технологий.
2. Видеоигры могут стать эффективным инструментом в электронном обучении, повышая мотивацию и вовлеченность учащихся.
3. Использование видеоигр способствует развитию навыков критического мышления, решения проблем, пространственного восприятия и командной работы.
4. Ключевые требования к разработке образовательных видеоигр: соответствие учебным целям, игровая механика, адаптивность и наличие обратной связи.

5. Несмотря на потенциальные преимущества, использование видеоигр в электронном образовании требует методической и технологической подготовки преподавателей.