

Задание 1.2

Тезисы выступления

Электронные таблицы могут применяться педагогическими работниками для ведения электронных журналов, анализа результатов обучения, разработки учебных материалов.

Анализ существующих программ повышения квалификации показывает наличие заинтересованности у педагогических работников к изучению электронных таблиц (Microsoft Excel, LibreOffice Calc) и офисных пакетов в целом.

При подготовке учителей использованию информационных технологий возможно влияние недостаточного уровня цифровой грамотности, низкого уровня вовлечённости и других факторов.

Создание игры для обучения Excel – это интересное и перспективное направление. Состояние проблемы заключается в том, что многие люди испытывают трудности при изучении Excel из-за его сложности и большого количества функций. Игра может помочь сделать процесс обучения более увлекательным и доступным.

Геймификация (использование игровых элементов вне игр) – это один из трендов современности. Применение геймификации способствует улучшению мотивации и вовлеченности, усвоению знаний и повышению эффективности обучения.

Применение геймификации в процессе повышения квалификации может снизить факторы, которые снижают эффективность обучения педагогических работников применению информационных технологий.

Другим направлением, в котором целесообразно внедрение современных технологий корпоративного обучения, в т.ч. геймификации, является подготовка к работе с отечественными офисными пакетами.