

Задание 2.1

План выступления по вопросам корпоративного обучения

Тема: Внедрение технологий геймификации в процесс обучения педагогических работников применению электронных таблиц

1. Применение электронных таблиц в образовательном процессе
2. Факторы, снижающие эффективность подготовки педагогических работников в области информационных технологий:
 - 2.1. Недостаточный уровень цифровой грамотности
 - 2.2. Низкий уровень вовлечённости слушателей при реализации программы повышения квалификации
3. Анализ содержания существующих программ повышения квалификации по работе в офисных пакетах (Microsoft Office, LibreOffice и др.)
4. Определение геймификации
5. Преимущества и недостатки геймификации
6. Опыт внедрения геймификации в корпоративное обучение
7. Влияние геймификации на процесс обучения
8. Разработка игры по обучению Excel: методические и технические аспекты
9. Прогнозируемые эффекты внедрения элементов геймификации в процесс обучения педагогических работников
10. Учебный план дополнительной профессиональной программы повышения квалификации с элементами геймификации