

# Схема использования технологий электронного обучения при организации и осуществлении корпоративного обучения

Обучение педагогов  
инструментам геймификации



1 Создание своего moodle для курса

2 Наполнение курса

2.1 Видеозаписи

2.2 SCORM-пакеты

2.3 Интерактивные тесты

2.4 Презентации

2.5 Диалоговые тренажеры

2.6 Обучающие игры