

Тезисы для выступления

1. Введение в тему

- Актуальность и значимость темы.
- Цели и задачи исследования.
- Определение ключевых понятий: корпоративное обучение, электронное обучение, геймификация.

2. Корпоративное обучение учителей информатики

- Потребности и вызовы в профессиональном развитии учителей информатики.
- Особенности корпоративного обучения в сфере образования.
- Примеры успешных программ корпоративного обучения для учителей информатики.

3. Электронное обучение в корпоративной подготовке

- Преимущества и недостатки электронного обучения.
- Влияние цифровых технологий на обучение и профессиональное развитие.
- Компоненты эффективной системы электронного обучения.

4. Геймификация в электронном обучении

- Определение и основные принципы геймификации.
- Психологические и педагогические основы геймификации.
- Примеры успешного применения геймификации в образовательных проектах.

5. Интеграция геймификации в корпоративное электронное обучение учителей информатики

- Технологические инструменты и платформы для геймификации.
- Методики и подходы к внедрению геймификационных элементов в курсы.
- Анализ успешных кейсов и их результаты.

6. Методологические и теоретические подходы

- Обоснование выбора методологических подходов к исследованию.
- Теоретические основы исследования геймификации в обучении.
- Основные результаты и выводы.

7. Практические рекомендации

- Рекомендации по разработке и внедрению программ корпоративного обучения с элементами геймификации.
- Советы по созданию мотивационных и увлекательных учебных материалов.
- Важность постоянного мониторинга и оценки эффективности программ.

8. Заключение

- Обобщение основных положений и выводов.
- Перспективы дальнейших исследований в области геймификации и корпоративного обучения.
- Призыв к активному использованию инновационных методов в подготовке учителей информатики.