

Изучение материалов конференций по корпоративному и электронному обучению

Тема магистерской диссертации: «Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»

GAME & LEARN – российская HR-/корпоративная конференция-выставка, посвящённая корпоративному обучению, геймификации, бизнес-играм и digital-обучению.

Следующая конференция планируется на 21 апреля 2026 года, будут подняты следующие вопросы:

- Как разработать эффективную стратегию корпоративного обучения?
- Какие современные технологии и платформы лучше всего подходят для корпоративного обучения?
- Как измерить эффективность обучения?
- Какие методы и подходы позволяют сделать обучение более персонализированным?
- Как построить культуру непрерывного обучения в компании?
- Какие вызовы стоят перед корпоративным обучением в условиях цифровой трансформации?
- Как эффективно использовать геймификацию и другие игровые методы в корпоративном обучении?
- Как интегрировать обучение в рабочие процессы без ущерба для продуктивности?
- Как справляться с сопротивлением сотрудников к обучению и преодолевать барьеры?
- Как ИИ помогает в создании образовательных программ и индивидуальных учебных планов для сотрудников?

Learning Elements Conference – конференция для HR, разработчиков курсов, методистов и специалистов по обучению взрослых.

Следующая конференция планируется на 4-5 июня 2026 года в её программе – практические тренинги, где осваивается то, что нужно L&D-специалисту (Learning and Development/Обучение и Развитие) сегодня: от аналитики и оценки эффективности до работы с ИИ и развития навыка учиться у взрослых.

e-Learning & Digital Learning Conference (международная конференция, в англоязычном поле) – фокус на e-learning, дизайн курсов, электронное образование, методы и технологии онлайн-обучения.

Последняя конференция была 23-25 июля 2025 года. Она была направлена на рассмотрение ключевых вопросов, связанных с электронным обучением. Обсуждались как технические, так и нетехнические аспекты e-Learning. Конференция принимала материалы по следующим семи основным направлениям:

1. Организационная стратегия и вопросы управления.
2. Технологические вопросы.
3. Проблемы разработки учебных программ в e-Learning.
4. Вопросы педагогического (instructional) дизайна.
5. Проблемы организации и реализации электронного обучения.
6. Методы и подходы исследования в области e-Learning.
7. Электронные навыки и информационная грамотность для обучения.