

# Геймификация в повышении квалификации педагогов в области применения электронных таблиц

**Третьяк Глеб Игоревич**, магистрант

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена

Цифровая трансформация требует от педагогов постоянного развития ИКТ-компетенций, особенно **в работе с электронными таблицами** (Excel, LibreOffice Calc).

Электронные таблицы используются для:

- ✓ Автоматизации отчётности (электронные журналы),
- ✓ Аналитики успеваемости,
- ✓ Создания интерактивных учебных материалов.

Традиционные курсы повышения квалификации часто неэффективны из-за:

- ✗ Низкой мотивации педагогов,
- ✗ Дефицита цифровой грамотности,
- ✗ Отсутствия практико-ориентированных заданий.

**Геймификация** – перспективный подход, повышающий вовлечённость и качество обучения.

**Тренды:**

- Корпоративный сектор успешно использует геймификацию, но в педагогическом образовании она применяется фрагментарно.
- Запрос педагогов: Анализ программ подтверждает интерес к Excel, но курсы часто слишком теоретические.

**Факторы, препятствующие обучению:**

- Страх перед сложными цифровыми инструментами,
- Нехватка практики,
- Низкая вовлечённость из-за рутинных форматов.

Традиционные методы не обеспечивают достаточной мотивации и практических навыков работы с таблицами.

**Внедрение геймификации (баллы, уровни, кейсы) повысит:**

- ✓ Вовлечённость педагогов,
- ✓ Скорость освоения Excel,
- ✓ Уроень сохранения знаний после обучения.

**Ожидаемые результаты:**

- Разработка геймифицированного модуля по обучению Excel/LibreOffice Calc для педагогов.
- Методические рекомендации по интеграции игровых механик в курсы повышения квалификации.
- Выявление наиболее эффективных геймификационных элементов (соревновательные рейтинги, симуляции, story-based learning).
- Измерение влияния геймификации на уровень цифровой грамотности (до/после обучения), уровень удовлетворённости педагогов.

**Перспективы:**

- Адаптация методики для других офисных программ (Word, PowerPoint).
- Масштабирование на другие категории обучающихся (администрация школ, студенты).

**Геймификация** – это современный образовательный подход, который помогает преодолевать сопротивление инновациям в образовательной среде.

## Литература

1. Опыт использования технологии геймификации в процессе обучения персонала / Е. В. Донгаузер, Е. О. Гаспарович, Л. Бао, А. Д. Пятков // Педагогическое образование в России. – 2022. – № 2. – С. 162-173.
2. Коньшакова, С. А. Геймификация как современный тренд развития образовательных технологий / С. А. Коньшакова, Т. И. Рябова // Педагогический потенциал : Материалы Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, Брянск, 27 ноября 2023 года. – Брянск: Брянский государственный инженерно-технологический университет, 2023. – С. 283-289.
3. Мещерякова Н. А., Мещеряков Е. А. Обучение студентов основам финансовых вычислений с использованием Excel // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. №3-3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-studentov-osnovam-finansovyh-vychisleniy-s-ispolzovaniem-excel>.