

Организация корпоративного обучения педагогов работе в табличном процессоре Excel с применением элементов геймификации

Цифровая трансформация образования требует от педагогов постоянного развития ИКТ-компетенций. Одним из ключевых инструментов в их работе являются электронные таблицы (Excel, LibreOffice Calc), используемые для:

- автоматизации отчётности (электронные журналы),
- аналитики успеваемости,
- создания интерактивных учебных материалов.

Однако традиционные курсы повышения квалификации часто не учитывают низкую мотивацию и дефицит цифровой грамотности среди учителей. Геймификация – перспективный подход, способный повысить вовлечённость и эффективность обучения.

Корпоративный сектор активно использует игровые механики для обучения, но в педагогическом образовании этот метод применяется фрагментарно.

Анализ программ повышения квалификации подтверждает интерес учителей к освоению Excel, но существующие курсы часто носят теоретический характер.

Факторы, которые препятствуют обучению:

- Страх перед сложными цифровыми инструментами.
- Нехватка практико-ориентированных заданий.
- Низкая вовлечённость из-за рутинных форматов обучения.

Традиционные методы повышения квалификации не обеспечивают достаточной мотивации и практического навыка работы с электронными таблицами.

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

- вовлечённость педагогов,
- скорость освоения инструментов,
- уровень сохранения навыков 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).

Исследование обосновывает актуальность геймификации в обучении педагогов цифровым инструментам. Ожидаемые результаты включают не только академические выводы, но и готовые решения для системы повышения квалификации.

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