

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/171508>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Педагогика

нет

Использование игровых технологий в условиях цифровой образовательной среды

Современная система образования наряду с другими явлениями нашей жизни кардинально и стремительно завоевывает признание во всем мире, в том числе и в нашей стране. Смещаясь в сторону практико-ориентированного подхода образование становится более гибким и актуальным.

Уже не для кого ни секрет, что на смену SPOD-миру пришел VUCA-мир. И если отличительными особенностями SPOD-мира были предсказуемость, простота, устойчивость и определенность (steady, predictable, ordinary, definite), то VUCA-мир, напротив, представляет собой весьма неопределенную систему. VUCA-мир - это: нестабильность (volatility); неопределенность (uncertainty); сложность (complexity); неоднозначность (ambiguity).

Речь идет о мире, в котором задачи прогнозирования и планирования затруднены, а порой их невозможно разрешить на том уровне, на котором они возникли. С переходом к VUCA-миру у всех без исключения субъектов экономических отношений появилась необходимость в постоянном обновлении знаний, чтобы быстро реагировать на изменения внешней среды.

Чтобы вовремя откликаться на вызовы постоянных изменений, разбираться в ситуациях, которые возникают как форс-мажоры, необходимы специальные образовательные и просветительские программы, направленные на формирование группы компетенций, которые позволяли бы самостоятельно анализировать ситуации, действовать технологично, преобразуя ее смысл и содержание.

Как известно за счет интерактивных технологий обучения, человек быстрее адаптируется к постоянно изменяющимся социально-экономическим условиям, генерирует различные варианты решения сложных проблем, быстрее ориентируется в ситуациях неопределенности и риска.

Характеризуя такой подход, следует особо подчеркнуть, что обучение в таком формате, в отличие от классического, обеспечивает человеку возможность прогрессировать постоянно, вне зависимости от выбранной профессиональной направленности.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра - это форма деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации, возникающие при принятии решений управленческого или производственного характера. В деловой игре синтезируются характеристические признаки метода анализа конкретных ситуаций, игрового проектирования и ситуационно-ролевых игр.

Обучающихся просят проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них.

Цель: сформировать профессиональные компетенции в условиях моделирования реальных условий, проработать конкретные специфические операции в ситуациях соответствующего рабочего процесса.

Задачи:

1. Обобщение и закрепление знаний, обучающихся по пройденным блокам модуля.
2. Приобретение навыков системного решения проблем.
3. Анализ сложившейся в ходе игры экономической ситуации.
4. Представление вариантов принимаемых решений и их последствий.
5. Расчет наиболее оптимальных путей выхода из кризисных ситуаций.

Алгоритм разработки сценария деловой игры:

1. Определение фрагмента программы, которому будет посвящена деловая игра;
2. Определение идеи проблемной ситуации, формулировка проблемы;
3. Формулирование целей и задач;
4. Разработка сценария деловой игры;

5. Разработка приложений к игре, необходимого раздаточного материала.

Возможные ситуации:

- ☐ Принятие решений в деловых ситуациях, особенно при необходимости учета многочисленных факторов, не все из которых могут быть однозначно количественно определены;
- ☐ Отбор рациональных вариантов проектных решений;
- ☐ Определение и устранение кризисных зон организационных проблем;
- ☐ Отбор и обучение руководителей или других специалистов, особенно при повышении квалификации.

Источники деловых игр: проблемные реальные события профессиональной деятельности, стандартные деловые игры, размещаемые в профессиональных изданиях.

Сценарий:

1. Сценарий ситуации должен соответствовать содержанию теоретического блока модуля и профессиональным потребностям обучающихся;
2. Сформулирована общая цель для всей группы;
3. Должны быть четко прописаны роли и зоны ответственности;
4. Определено взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
5. Ситуация должна также сопровождаться четкими инструкциями по работе с информационными материалами, необходимыми для принятия решений;
6. Создан алгоритм реализации цепочки решений в игровом процессе;
7. Предусмотрена возможность альтернативных решений.

нет

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/171508>