(cc) BY

Ананина Римма Фанавиевна
соискатель, ассистент
ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»
г. Красноярск, Красноярский край

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ БИЗНЕС-ИГРЫ «ПРОЕКТНЫЙ КУБ»

Аннотация*: в статье представлены тезиса доклада и основные результаты, характеризующие процесс формирования системы компетенций при разработке образовательной программы.*

Ключевые слова*: дисциплины, компетенции, образовательная программа, образовательные результаты, обучение, профессиональное образование, учебный план.*

Воспитательное мероприятие по организации совместной бизнес-игры «Проектный куб» планируется позиционировать как площадку для обсуждения проектных идей в рамках решения практических задач, оформленных в виде кейсов различными организациями.

Предметная область: предпринимательство, торговля.

Целевая аудитория: школьники 8–11 класс, студенты 1–2 курса.

Предполагаемый результат: создание или передача передового опыта решения практических задач с применением образовательных технологий.

Основная цель воспитательного мероприятия – установление возможностей по обмену опытом, знаниями, результатами. Достижение цели предполагает постановку и решение следующих задач:

1) сформировать партнерскую среду взаимодействия между участниками;

2) определить ключевые направления по реализации предлагаемых решений;

3) применить цифровые инструменты в ходе осуществления образовательных технологий.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Актуальность предложения к реализации воспитательного мероприятия заключается в возможности расширения сетевого взаимодействия образовательной организации с помощью использования инновационных форм его осуществления и передачи передового опыта в другие подразделения.

Планируемые к применению образовательные технологии в ходе осуществления бизнес-игры по модели стратегического диалога: мозговой штурм, система наставничества, педагогическая коллаборация.

Таким образом, воспитательное мероприятия в формате совместной бизнес-игры будет способствовать улучшению взаимодействия между участниками образовательной вертикали (школа – ВУЗ – работодатель).

Список литературы

1. Малкина И.В. Применение интерактивных педагогических технологи при проведении практических занятий / И.В. Малкина // Социально-экономические и естественно-научные парадигмы современности: материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции (Ростов-на-Дону, 30 марта 2018 года) – В 2 ч. Ч. 2. – Ростов н/Д: Южный университет (ИУБиП), 2018. – С. 153–156.

2. Машарова Т.В. Учебное проектирование как вариант психолого-педагогической технологи образовательного процесса в высшей школе / Т.В. Машарова // Психотехнологии в бизнесе и образовании: сборник материалов IV международной научно-практической конференции. – М.: ИП Афанасьев В.С., 2019. – С. 2.

3. Мурзагалина Г.М. Роль университетской среды в формировании предпринимательской культуры студентов / Г.М. Мурзагалина // Инновации и инвестиции. – 2019. – №9. – С. 136–139.

4. Хуторова М.Н. Модель управляемого самообучение курсантов на основе технологии модульного обучения / М.Н. Хуторова // Математические методы в технике и технологиях-ММТТ. – 2019. – Т. 12. – С. 155–160.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)