



## ПСИХОЛОГО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ УПРАВЛЕНЧЕСКО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРА ОБРАЗОВАНИЯ

Муродов Нодирбек Ойбек угли

Управление образовательными учреждениями.

магистрант 1 курса

<https://www.doi.org/10.5281/zenodo.7801169>

### ARTICLE INFO

Received: 26<sup>th</sup> March 2023

Accepted: 04<sup>th</sup> April 2023

Online: 05<sup>th</sup> April 2023

### KEY WORDS

Электронный ресурс, вузы, методика, веб-квест, онлайн-игра, будущие менеджеры.

### ABSTRACT

Цель статьи – проанализировать электронные образовательные ресурсы и описать процесс внедрения онлайн-игр в подготовку будущих менеджеров. Метод. Опрос по использованию электронных ресурсов в учебном процессе проводится среди 50 магистрантов, обучающихся по очной и заочной формам обучения по специальности «Менеджмент». Онлайн-курсы и тесты, разработанные с помощью электронных ресурсов, пользуются наибольшей популярностью среди учащихся, тогда как веб-квесты, викторины и онлайн-игры используются лишь небольшим числом респондентов. Опрос показывает, что использование электронных ресурсов недостаточно в подготовке будущих менеджеров.

### ВВЕДЕНИЕ

Мотивация к обучению в вузе всегда была одной из актуальных проблем качественной организации образовательного процесса вузов. Быстротечность технического прогресса, цифровизация современного общества, внедрение современных информационно-коммуникационных технологий требуют мобилизации, модернизации содержания образования и адаптивного реагирования педагогических кадров на вызовы современности. В то же время высокий стандарт и конкурентоспособность на рынке труда являются высокими критериями предоставления образовательных услуг в вузе. В частности, информационная компетентность, критическое мышление, мобильность, способность быстро реагировать на кризисную ситуацию, способность к самостоятельному обучению должны повышаться в вузе наряду с развитием профессиональных навыков. Эти факты способствуют поиску новых, интерактивных методов обучения, инструментов повышения качества образовательного процесса [1].

### МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

К внешним факторам, способствующим модернизации содержания высшего образования в профессиональной подготовке будущих менеджеров к инновационному менеджменту, относятся: влияние экономических, политических, социальных и



технологических факторов; глобализация международных стандартов и сотрудничество в сфере образования и науки [2]. Итак, обновление образовательного процесса в образовательных учреждениях должно происходить на постоянной основе с учетом дидактического потенциала современных информационно-коммуникационных технологий, а также должно быть направлено на формирование образованной и гармонично развитой личности, способной самостоятельно учиться, быть профессионально мобильным и быстро адаптироваться к изменениям в социально-экономической сфере. С учетом тенденций стремительного развития информационных и коммуникационных технологий ведущей функцией вуза является обучение молодежи обучению и быстрому реагированию на изменения, внедрению прогрессивных практик, расширению кругозора.

## РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Наше исследование основано на смешанном методе, включающем количественные и качественные данные. В соответствии с задачами исследования в качестве количественного метода эмпирического исследования был выбран опрос. Опрос включает 4 закрытых вопроса и требует ответов «да» или «нет», направленных на определение уровня использования наиболее распространенных средств обучения с интеграцией электронных ресурсов [3]:

1. Вы когда-нибудь использовали онлайн-игры в образовательных целях?
2. Используете ли вы дистанционные курсы учебных дисциплин?
3. Участвовали ли Вы когда-нибудь в образовательных квестах и викторинах, разработанных с помощью электронных ресурсов?
4. Используете ли вы в учебном процессе тесты, разработанные с помощью электронных ресурсов?

Для определения эффективности гипотезы применен эксперимент, который способствует внедрению разработанной онлайн-игры по учебной дисциплине «Информационные системы и технологии в управлении организацией» в учебный процесс 25 респондентов. Экспериментальная группа сформирована из студентов, изучающих данную учебную дисциплину.

После внедрения онлайн-игры в качестве электронного онлайн-инструмента участников снова привлекли к опросу с открытыми вопросами [4]:

1. Понравилось ли вам участвовать в онлайн-игре? Объясните его полезность.
2. Что вы думаете о качестве контента и игровых задачах?
3. Где вы можете внедрить опыт участия в игре в практику своей профессиональной деятельности?
4. Готовы ли вы к дальнейшему внедрению онлайн-методов в образовательный процесс?

Образец/Участники.

Для проверки гипотезы был проведен опрос по использованию электронных ресурсов в образовательном процессе среди 50 магистрантов, обучающихся по очной и заочной формам обучения по специальности «Менеджмент». Внедрение разработанной онлайн-игры на платформе Goosechase для будущих менеджеров состоялось в рамках



курса «Информационные системы и технологии в управлении организацией» (25 участников).

Курс включает 120 часов/4 кредита.

На наш взгляд, целесообразно внедрить в курс онлайн-игру, созданную на сайте <https://www.goosechase.com> с рядом функций и задач. Ресурс имеет англоязычный интерфейс, однако пользоваться им достаточно удобно. При оформлении игры у вас есть возможность добавить название, описание в разделе «ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ», установить ограничение по времени прохождения («STAR & STOP») и пароль, если это необходимо. С помощью рейтинга активности в режиме реального времени вы можете следить за ответами участников, ставить дополнительные баллы или комментировать их ответы. В игре могут принимать участие как команды, так и отдельные лица, их количество отражено в разделе «УЧАСТНИКИ». При установке игрового пароля участвовать могут только те участники, которые знают пароль. Задания могут быть разнообразными; участники могут получить определенное количество баллов, которые отражаются в разделе «МИССИИ».

С учетом специфики данного курса разработан ряд заданий, соответствующих учебно-методическому комплексу курса, а также добавлены легкие, но информативные задания, способствующие сплочению группы. Сообщается, что миссии игры следующие:

1. Ознакомиться с правительственными, парламентскими, архивными и библиотечными ресурсами в сети Интернет по указанным адресам портала. Для анализа ресурсов. Сравнить состав и структуру используемых информационных ресурсов. Составить сравнительную таблицу – 250 баллов.

2. Определить относительную ценность различных источников информации с точки зрения их использования в системе управления информацией. Провести экспертный опрос среди не менее 3-х человек о том, как различные виды источников информации (СМИ, периодическая литература, непериодическая литература, рекламная документация, Интернет, правительственные и ведомственные акты, законы, конференции, совещания, источники устная информация) отвечают требованиям своевременности, полноты, оригинальности, точности и краткости (с использованием 5-балльной шкалы оценивания). Снять видео или фото с респондентом – 300 баллов.

3. Изучить документальный информационный поток по категории «Менеджмент и управление», используя фонды и библиотечные справочники. В состав документального потока могут входить газеты, журналы, диссертации и книги (монографии, учебники) за определенный период (например, за последние 5 лет) – 200 баллов.

4. Провести беседу с руководителем организации или подразделения (заведующим кафедрой, деканом, заместителем декана) с вопросами о факторах, побуждающих персонал к достижению результатов, и снять видео (до 15 сек.) – 300 баллов.



5. Сформировать информационный файл по выбранной теме, составить список найденных источников (названия книг, журналов, газет, освещающих разные аспекты заданной темы) – 200 баллов.

6. Исследовать структуру и содержание информационных потоков, поступающих в вуз и оборотных в нем (например, факультет, университет, библиотеки и т. д.). Для построения схемы информационных потоков в организации загрузите фото схемы – 300 баллов.

7. Посетить все мастер-классы по курсу «Информационные системы и технологии в управлении организацией» и сфотографироваться с группой – 50 баллов.

Анализ электронных ресурсов для разработки учебных пособий для обучения студентов вуза показывает, что для создания онлайн-игр, викторин, веб-квестов, тестов, головоломок и других используются многочисленные платформы.

Представленные платформы позволяют разработать онлайн-игру в рамках подготовки будущих Мастеров менеджмента. Необходимость использования онлайн-игры в образовательном процессе подтверждается результатами анкетирования студентов.

42 респондента (84%) дали положительный ответ на вопрос «Используете ли Вы дистанционные курсы учебных дисциплин?» это свидетельствует о привлечении большого количества студентов к дистанционным курсам, разработанным преподавателями университета, что также является приоритетной политикой учебного заведения.

На вопрос «Используете ли Вы в учебном процессе тесты, разработанные с помощью электронных ресурсов?» положительно ответили 17 студентов (34%). При этом только 5 студентов (10%) ответили «да» на вопрос «Участвовали ли Вы когда-нибудь в образовательных квестах и викторинах, разработанных с помощью электронных ресурсов?».

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

На основании собственных исследований можно определить, что использование электронных средств в процессе высшего образования является эффективным механизмом. Большое количество ресурсов и платформ способствуют развитию качественных подходов в образовательном процессе. При этом онлайн-ресурсы не могут заменить полноценный образовательный процесс, а лишь обеспечивают его интерактивными и современными методами. Использование инструментов платформы Goosechase позволяет создавать онлайн-игры для будущих менеджеров. Причем платформу можно использовать как для других специальностей, так и вне сферы образования.

## **References:**

1. Алексеева О., Бутенко Л., Курлишук И. и Швырка В. (2019). Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе преподавания элективного курса «Trendspotting и профессиональное будущее современного специалиста». Информационные технологии и средства обучения, 72 (4), 136-151.



2. Бевз В., Ходованюк Т. и Дубовик В. (2019). Электронные квесты в профессиональной подготовке будущих учителей математики. Информационные технологии и средства обучения, 69 (1)
3. Буйницкая, О. П. (2010). Тестовый контроль как засиб вымирание начальных досягаемости студентов
4. Быков В.Ю., Спирин О. и Пинчук О. (2017). Проблемы та завдання такого етапа информатизации освіти (с.91-197). Киев (Украина). Получено 12 января 2020 г. с сайта [WM2x6UklIRGrTU3pnZTZN/view](http://WM2x6UklIRGrTU3pnZTZN/view).
5. Гловацкий Дж., Крюкова Ю. и Авшенюк Н. (2018). Геймификация в высшем образовании: опыт Польши и Украины. Высшее образование
6. Хуанг, Ю. М. (2018). Разум и эмоции: как они заставляют учащихся играть в цветную игру. ЕВРАЗИЯ Журнал математики, естественных наук и технического образования, 14 (5), 1911-1924.
7. Хуанг, Ю. М. (2019). Изучение принятия учащимися обучающих компьютерных игр с точки зрения стратегии обучения. Австралийский журнал образовательных технологий, 35 (3)
8. Квасова О. и Лямзина Н. (2019). Застосування технологій вебквест у навчанні англійської мови майбутніх економістів. Інформаційні технології і засоби навчання, 74 (6), 177-185.