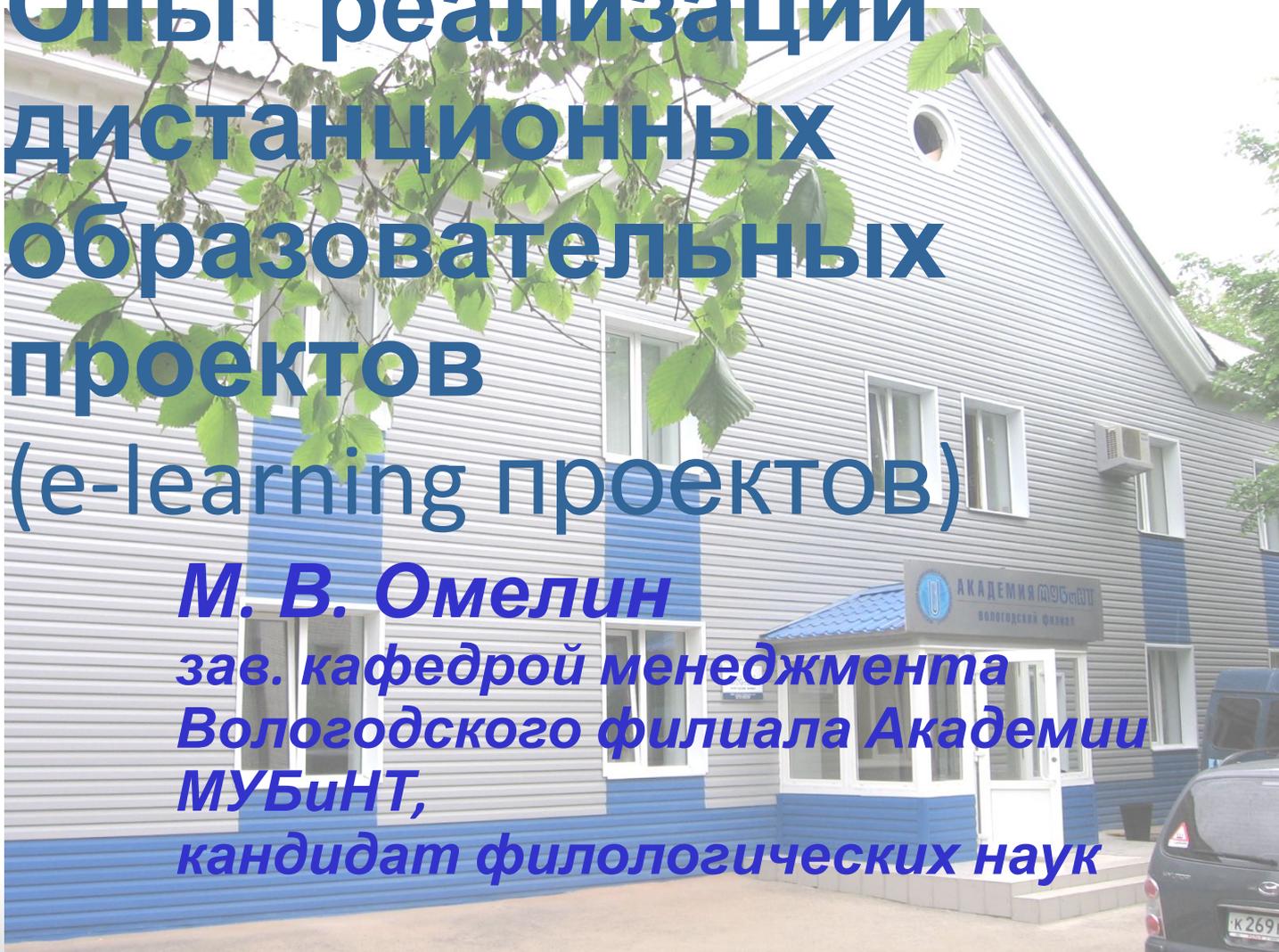


ВФ МУБиНТ®

Опыт реализации дистанционных образовательных проектов (e-learning проектов)

М. В. Омелин

***зав. кафедрой менеджмента
Вологодского филиала Академии
МУБиНТ,
кандидат филологических наук***



Об обозначении предмета

- **Дистанционный образовательный проект.** Проблема семантики термина
 - ❖ образовательный проект, в рамках которого изучаемое содержание хранится, передаётся, обрабатывается посредством ИКТ, включая использование сетей (что оказывает существенное влияние на содержание и методологию проекта); такой проект не может быть реализован без использования сетевых ИКТ.
 - ❖ (см. также – *Д. Винсент, В. С. Иванов*)
- «Неудобоваримость» словосочетания ***E-learning проект*** с точки зрения норм русского языка

ДИ «Архипелаг онлайн»

- ... представляет собой проектирование коммуникативных действий и кампаний в условиях предварительно смоделированных ситуаций с последующим анализом и оценкой эффективности проектов.
- **Задачи** игры – моделирование коммуникативных процессов и явлений, проектирование в области социальной коммуникации.

ДИ «Архипелаг онлайн»

Дисциплины

- Связи с общественностью (паблик рилейшнз)
- Рекламная деятельность
- Маркетинг
- Теория коммуникации
- Прикладная культурология

ДИ «Архипелаг онлайн»

Последовательность

работы

- Вербализация идеи (письменное изложение проекта для организаторов)
- Предварительная отработка технологической составляющей и организационных вопросов
- Постановка задачи участникам игры
- Прохождение этапов игры
 - ❖ Разведка
 - ❖ Экспансия
 - ❖ Экспертиза кампаний
- Рефлексия игры

ДИ «Архипелаг онлайн»

Этапы игры

I. Разведка

- ❖ Команды выступают в качестве «разведчиков», задача – собрать максимум информации о некоем острове...

II. Экспансия

- ❖ Команды проектируют коммуникативные (рекламные, пропагандистские, пиар- и т. д.) кампании против «соседних» островов...

III. Экспертиза кампаний

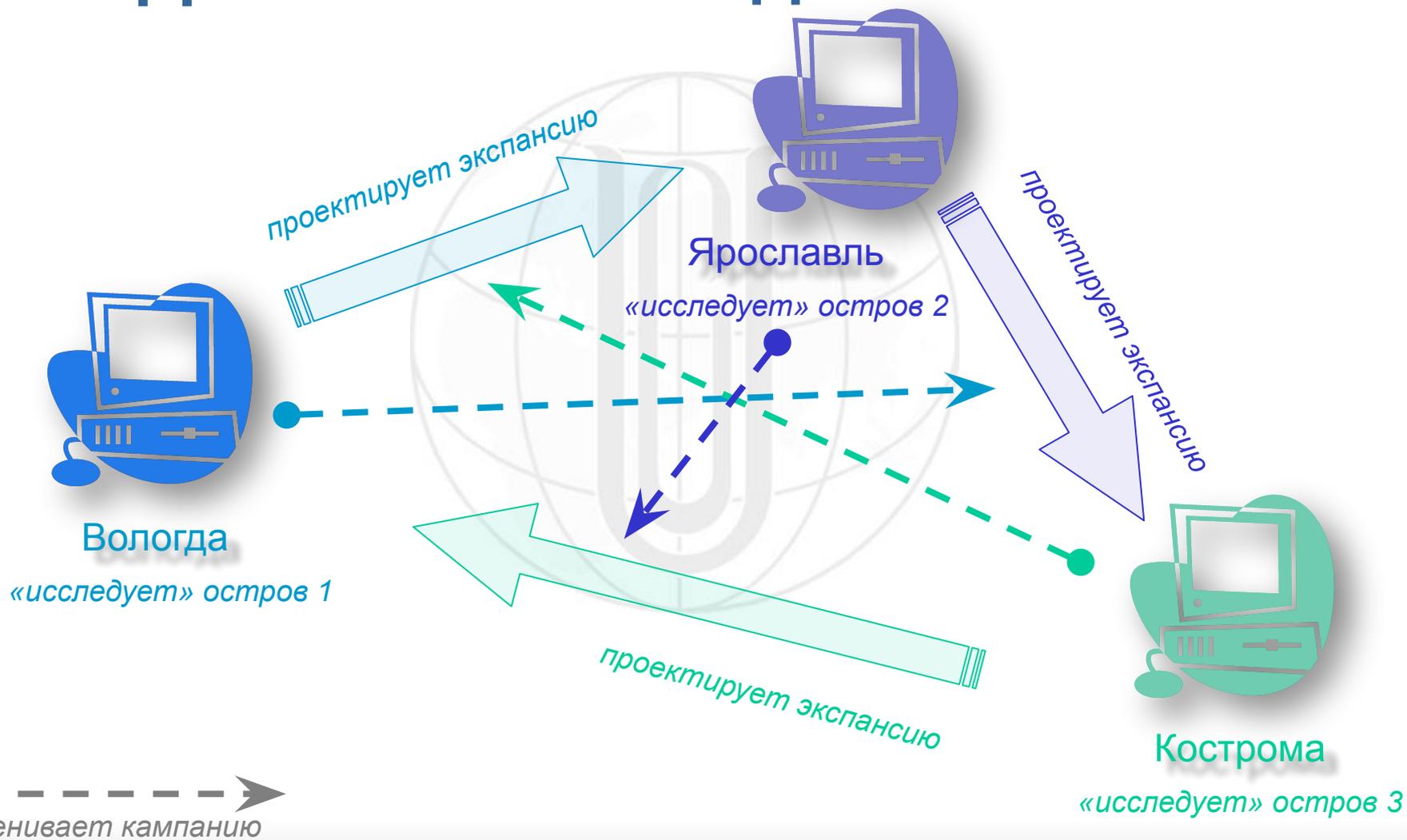
- ❖ Команды оценивают успешность кампаний, спроектированных «соседями», и обосновывают свои оценки

ДИ «Архипелаг онлайн»

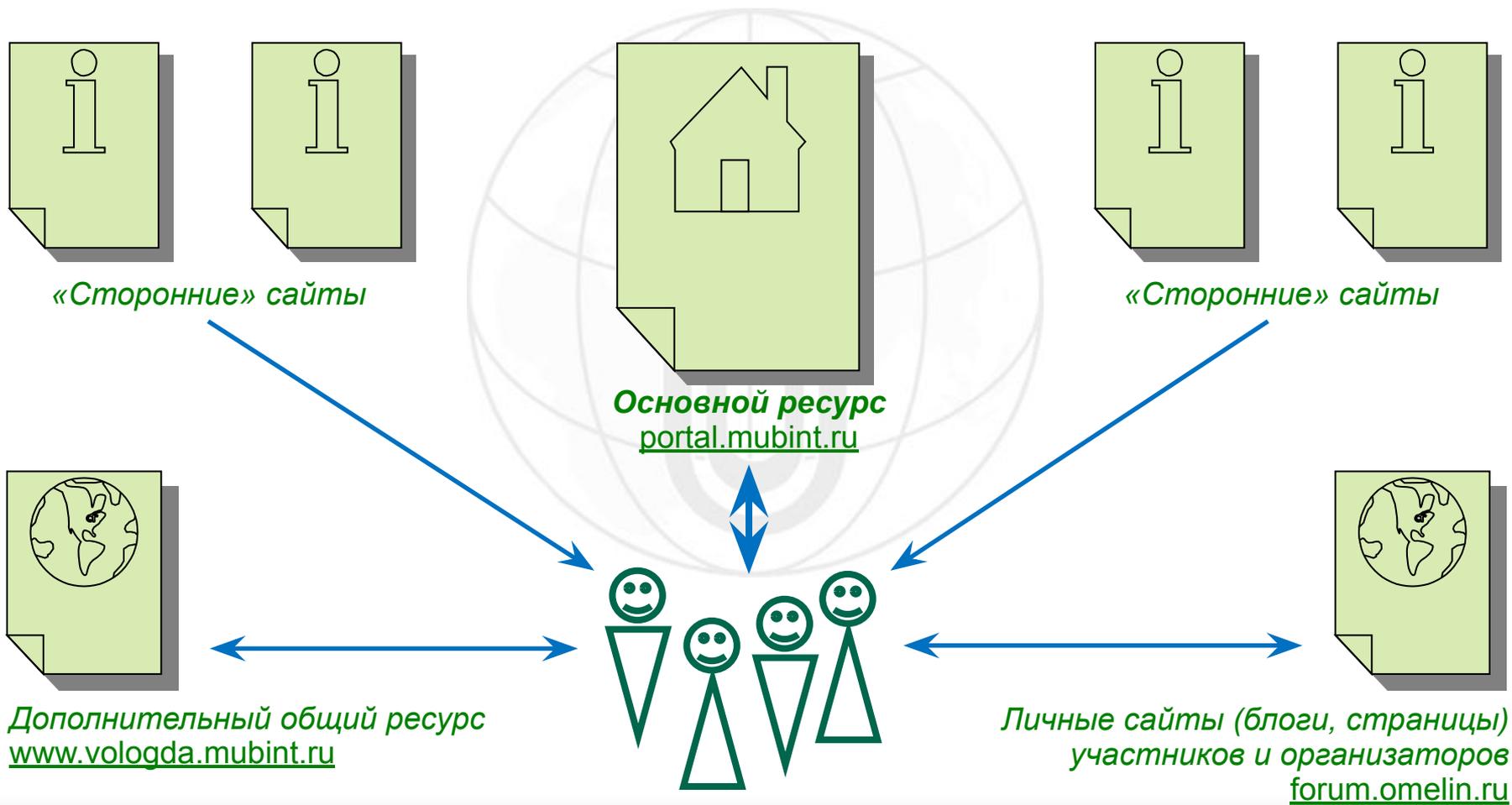
Структура этапа

1. Установочная веб-конференция
 - ❖ Командам озвучивается задание на очередной этап игры. Участники и организаторы уточняют и согласовывают детали.
2. Подготовка материалов группами
 - ❖ Команды работают над заданиями. Результаты совместной работы оформляются в виде файлов (тексты, презентации, графика, мультимедиа).
3. Размещение материалов в вики-библиотеках
 - ❖ Готовые материалы размещаются командами на общем ресурсе, после чего соперники синхронно получают к ним доступ.
4. Открытое обсуждение материалов в форумах
 - ❖ Команды задают друг другу уточняющие вопросы по содержанию размещённых материалов

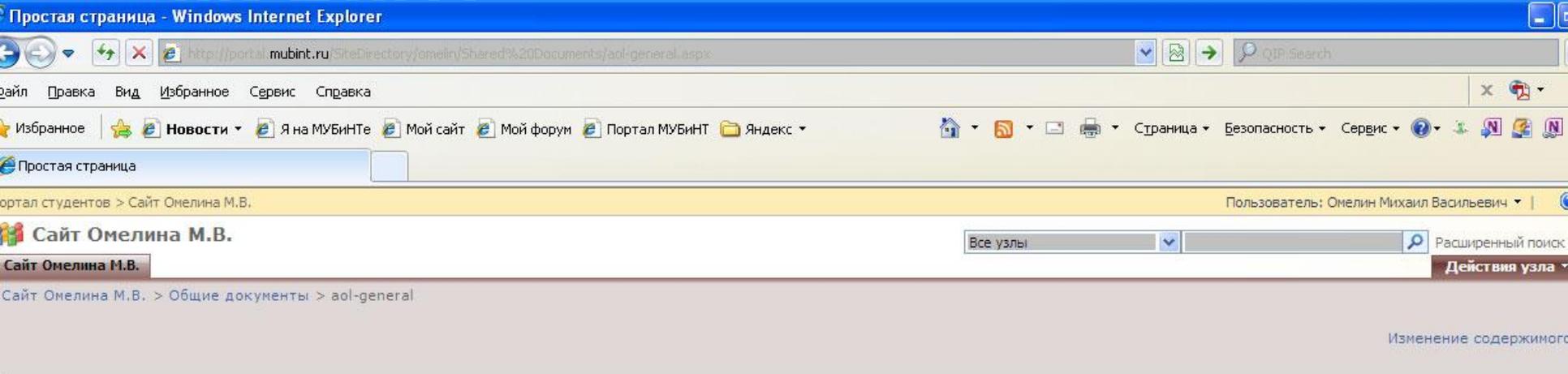
ДИ «Архипелаг онлайн» Действия команд



ДИ «Архипелаг онлайн» Интернет-ресурсы для команды



Основной ресурс игры – портал МУБиНТ



На главную страницу сайта М. Омелина

Деловая игра

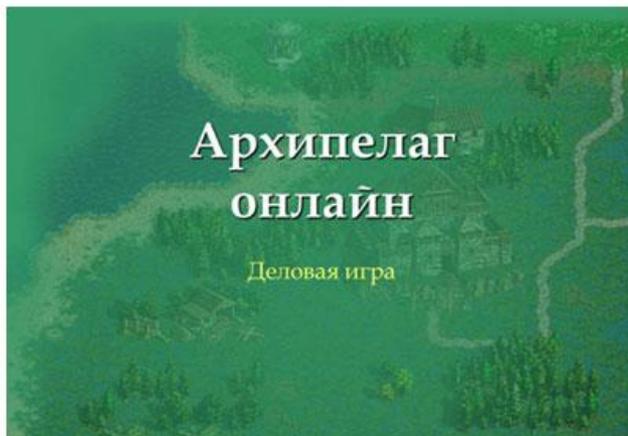
Об игре (общая информация, о командах и т. д.)

I этап (задание)

II этап (задание)

III этап (задание)

Календарный план



Деловая игра «Архипелаг» представляет собой проектирование коммуникативных действий и кампаний в условиях предварительно смоделированных ситуаций с последующим анализом и оценкой эффективности проектов. Ранее игра проводилась в режиме офлайн (), в том числе, с локальным использованием информационно-коммуникационных технологий, в общей сложности в пределах 20 раз. В режиме онлайн проводится впервые.

Задачи игры – моделирование процессов и явлений социальной коммуникации.

Игра предназначена для студентов, изучающих дисциплины коммуникативного цикла, от социологии и лингвистики – до маркетинга, рекламной деятельности и связей с общественностью.

В игре участвуют **три команды** игроков – по одной от головного вуза, Вологодского и Костромского филиалов. Команды представляют собой группы студентов от (10 до 20 человек), изучающих дисциплины, которые так или иначе затрагивают проблемы социальной коммуникации. Группы работают под руководством педагогов, но помощь преподавателей при этом ограничивается методологическими консультациями и организационной деятельностью. Экспертная группа (жюри) состоит из преподавателей. Каждый из членов экспертной группы имеет доступ ко всем ресурсам всех групп на любом этапе игры. Жюри следит за соблюдением всеми участниками порядка, установленных правил и регламента игры, а также принимает окончательное решение о том, справилась ли каждая команда со своей задачей на третьем (заключительном) этапе игры.

- Менеджмент
- Налоговые расчеты в бух.деле и суд.-арбитр. практика
- ИТ Менеджмент 4
- Оборудование предприятий
- Организационное поведение
- Основы менеджмента
- Паблик рилейшинз
- Планирование на предприятии
- Правовое регулирование
- Проектирование систем управления, ориентированных на маркетинг
- Производственная практика МО
- Производственный менеджмент
- Реинжиниринг бизнес-процессов
- Реклама
- Рекламная деятельность
- Рекламный менеджмент
- Русский язык
- Русский язык и

6 Материалы для подготовки к экзамену (для студентов **очной** и **заочной** форм обучения)

- Минирефераты (читать требования и размещать - здесь)
- Вопросы к экзамену, 3 курс (гр. 5ФК31 и 5КМ31)
- Вопросы к госэкзамену (специальность "Менеджмент")
- Зачётный тест 1
- Зачётный тест 2
- Зачётный тест 3

7 Реферирование текста

- Задание № 1
- Задание № 2
- Задание № 1. Реферирование текста
- Задание № 2. Реферирование нескольких текстов
- Реферат статьи

8 Деловая игра **Архипелаг онлайн**

- Обсуждение игр на портале МУБИНТа (просмотр через IE!)
- Обсуждение игр на форуме М. В. Омелина
 - Календарный план
 - Список команды
 - Форум идей и решений
- Рефлексия игры

9 Совместный вики-проект с Ярославлем. Написание статей по территориальному маркетингу

- Черновики, координация действий, вопросы, обсуждение статей
- Проект (сайт www.portal.mubint.ru, доступ только при помощи браузера IE)

omelin.ru

Форум по проблемам социальной коммуникации

Омелин Ру Список форумов

Сообщения без ответов • Активные темы

СПРОСИТЕ МИХАИЛА ОМЕЛИНА

	ТЕМЫ	СООБЩЕНИЙ	ПОСЛЕДНЕЕ СООБЩЕНИЕ
 Мысли модератора Этот раздел переезжает сюда из ЖЖ. Он представляет собой попытку обобщения опыта модерирования форума Апостола Андрея Первозванного (с ноября 2002 года).	10	335	Михаил Омелин  30 май 2010, 17:42
 Игры и другое Теория и практика игр. Организационно-деятельностные, деловые, коммуникативные игры. Проекты, подготовка, обсуждение, рефлексия.	14	144	Михаил Омелин  24 апр 2010, 23:35
 Медиафера и языкознание Язык и культура, филология, семиотика, СМИ, журналистика, реклама и пиар, массовая коммуникация. Теория и практика.	10	157	В.ПОР.-ОТ.  31 май 2010, 20:11

ГОСТЕВАЯ-ФОРУМ САЙТА FOXLIZA.OMELIN.RU

	ТЕМЫ	СООБЩЕНИЙ	ПОСЛЕДНЕЕ СООБЩЕНИЕ
 Отзывы о сайте Гостевая книга сайта Лизы Омелиной (она же foxliza в Сети с 10 лет) Модератор: Lise Omeline	1	1	Вячеслав  02 май 2010, 16:50

ФОРУМ

	ТЕМЫ	СООБЩЕНИЙ	ПОСЛЕДНЕЕ СООБЩЕНИЕ
 Реклама В этом и только в этом разделе форума разрешено размещение рекламных сообщений.	7	13	Михаил Омелин  30 мар 2010, 23:15
 Об этом форуме Правила, тематика, особенности, пожелания, вопросы, мнения об этом форуме	2	4	Михаил Омелин  07 янв 2010, 20:12

Матрица рефлексии игры

- Для рефлексии, как и для любого свободного творчества, нет и не может быть какого-то однозначного и строгого плана. И всё же выстроить её вам могут помочь следующие вопросы:
 - ❖ Что удалось сделать вашей группе?
 - ❖ Что удалось вам лично?
 - ❖ Какие знания (прежде всего, по предмету) использовались группой и вами лично?
 - ❖ Что не удалось группе, и по каким внутренним причинам?
 - ❖ Что не удалось вам лично, и по каким внутренним причинам?
 - ❖ Что вам потребуется для снятия внутренних причин неудачи в дальнейшем?
 - ❖ Что вы считаете своим главным выводом из игры?
- В качестве составляющих рефлексии никакие оценки чужих действий не рассматриваются.

Из рефлексии студентов

- Осознание недостающих компетенций
 - ❖ Умение работать в команде на общий результат – 60%
 - ❖ Знания в области социальной коммуникации – 58%
 - ❖ Умение донести свою точку зрения до команды – 57%
 - ❖ Организаторские навыки и лидерские качества – 42%
 - ❖ Умение слушать – 32%
 - ❖ Умение планировать своё время – 25%

ДИ «Архипелаг»: оффлайн и онлайн

	оффлайн	онлайн
Сроки	2-3 пары	2-3 недели
Устные доклады	есть	нет
Письменные вопросы	нет	есть
Соотношение письменного и устного текста в результатах	40/60%	90/10%
Оцениваемый материал	рефлексия	участие + рефлексия

Вики-проект (проф. Владимир Белов Н.)

Последовательность

- Создание «черновика» (технически)
- Постановка задачи
- Написание статей
 - ❖ Сбор информации
 - ❖ Реферирование
 - ❖ Редактирование
 - ❖ Обсуждение
- Размещение статей «набело»
- Организация системы навигации

Вики-проект

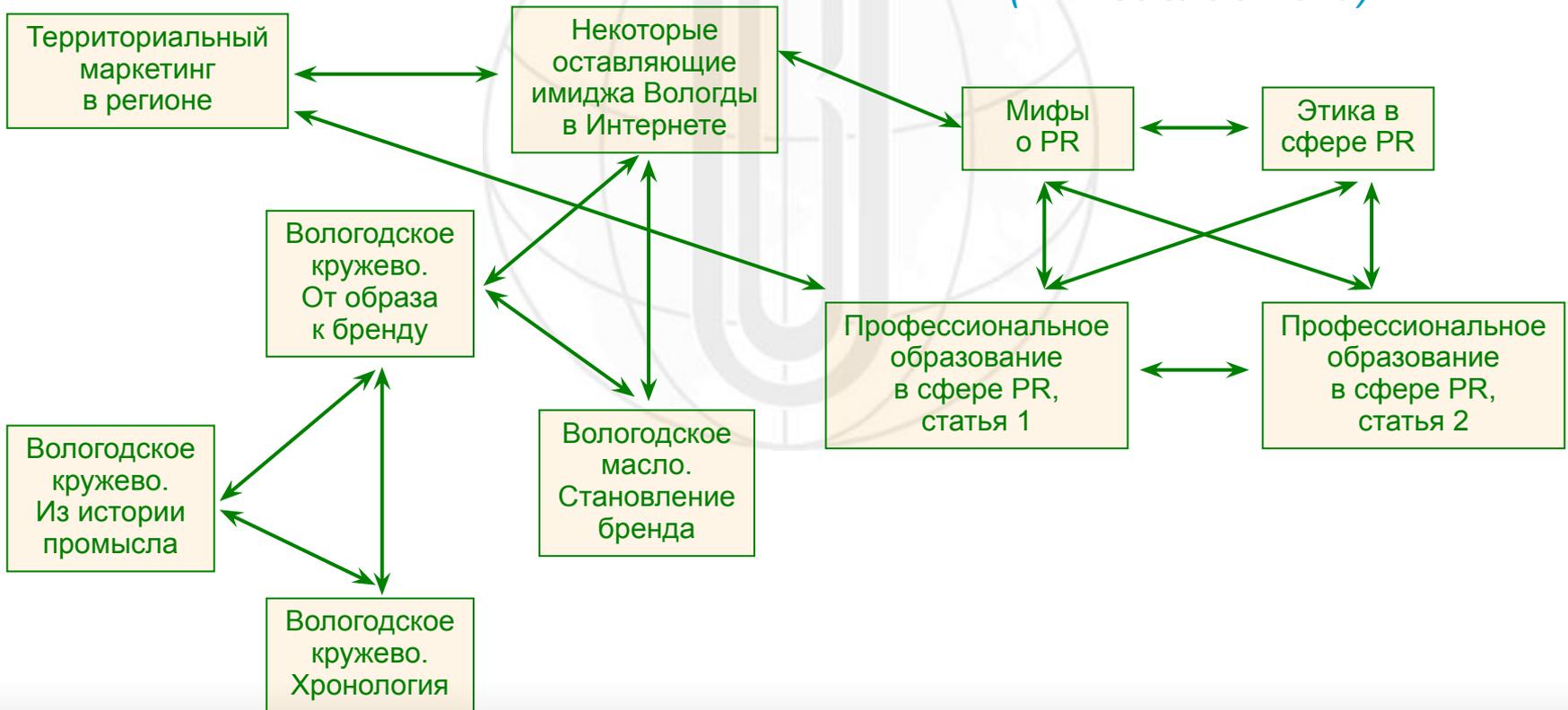
Задачи преподавателя

- Распределить темы
- Контролировать самостоятельность выполнения задания (как получится)
- Редактировать статьи
- Перекомпилировать по смыслу готовые статьи на одну тему
- Выстроить (отрегулировать) систему навигации по статьям

Вики-проект Статьи и связи (ссылки)

*Имидж региона
(wiki-библиотека)*

*Профессия
«Связи с общественностью»
(wiki-библиотека)*



«Узкие места»

- Недостаток опыта (и у студентов, и у преподавателей) реализации исследовательских проектов, где необходимы слаженные коллективные усилия в режиме удалённого взаимодействия
- Недостаточная чёткость критериев оценки результатов (*см. также – доклад Дэ-Джун Хвана*)
- Организационные трудности, связанные с работой в режиме онлайн (регламент и пр.)
- Отсутствие у студентов навыков реферирования текста (особенно при развитых навыках поиска информации в Интернете 😊)
- Ошибки визуального редактора (иногда требуется прямое вмешательство в HTML-код для форматирования статьи)

Специфические компетенции студента (и как с ними бороться 😊)

- Использование компьютера, как механического средства прикрытия
- Сервис «мобильная шпаргалка»
- Универсальность и тотальный характер применения «Copy – Paste»
- Применение поисковых сервисов для поиска рефератов, курсовых и т. д.
- Анти- антиплагиат (текста)
- Защита заказанных работ

Выводы (рефлексия)

- В целом такой способ работы таит в себе существенный потенциал, связанный с использованием преимуществ:
 - ❖ письменной речи,
 - ❖ информационно-коммуникационных технологий,
 - ❖ интерактивности,
 - ❖ коллективной творческой деятельности
- Важным аспектом проекта является организация коллективных усилий, коллективной мыследеятельности, совместного построения смыслов
- Реализация дистанционных образовательных проектов такого типа требует особо тщательной организации (по сравнению с аналогичными оффлайн-проектами)

Контакты

Омелин Михаил Васильевич

- ❖ rezident@narod.ru
- ❖ ICQ 60170113
- ❖ portal.mubint.ru
- ❖ www.vologda.mubint.ru
- ❖ omelin.ru
- ❖ forum.omelin.ru



**Спасибо за
внимание!**